



PROSIDING

SEMINAR INTERNASIONAL

"How to Implement Japanese Culture  
in the Teaching of Japanese Language"

日本語教授における日本文化の取入れとは？

Gedung Auditorium G3

Fakultas Ekonomi

UNESA Ketintang

Jum'at - Sabtu

28 - 29 November 2014

Editor:

Roni

Masilva Raynox Mael



JURUSAN BAHASA ASING  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

10. **PENGGUNAAN MODUL DALAM PEMBELAJARAN KOSA KATA BAHASA JEPANG DI SEKOLAH TINGGI PARIWISATA NUSA DUA BALI**  
*Indah Kusumarini & Lukia Zuraida* 123
11. **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN RESITASI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK**  
*Lanna Melia Rasiban* 135
12. **PENGGUNAAN KARTU IMAJINASI HIRAGANA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI MAN MOJOKERTO**  
*Yulia Pratitris Yusuf* 147
13. **PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG (HANASHIKATA) DENGAN MENGINDAHKAN BUDAYA OJIGI**  
*Retnani* 158
14. **PEMANFAATAN REALIA DALAM PENGAJARAN BUDAYA JEPANG**  
*Amira Agustin Kocimaheni & Nakamura Iyoko* 168
15. **MENINGKATKAN PENGALAMAN ANTARBUDAYA MELALUI PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS TINGKAT DASAR 'SHOKYU SAKUBUN' MENGGUNAKAN MEDIA KOMIK BERTEMA BUDAYA**  
*Mintarsih* 180
16. **MEMBUDAYAKAN MEMBACA BACAAN YANG "BERBUDAYA"**  
*Joko Prasetyo* 188
17. **NILAI BUDAYA DENGAN SEMANGAT TOLERANSI (KANYOU) DALAM NOVEL UTSUKUSHISA TO KANASHIMI TO KARYA KAWABATA YASUNARI: PERSPEKTIF KAJIAN ANTROPOLOGI LINGUISTIK**  
*Ina Ika Pratita* 199
18. **MENGUAK BUDAYA JEPANG DALAM PADA PEMBELAJARAN KANJI**  
*Nise Samudra Sasanti* 212
19. **UNSUR BUDAYA DALAM IDIOM BAHASA JEPANG**  
*Agus Suherman Suryadimulya* 221
20. **BELAJAR BUDAYA JEPANG MELALUI MEDIA CERITA RAKYAT JEPANG DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK**  
*Yovinza Bethvine Sopaheluwakan* 236
21. **ビジネス日本語教授におけるお辞儀の取入れについて**  
*Miftachul Amri* 243

## **Penggunaan Modul dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Di Sekolah Tinggi Pariwisata Nusa Dua Bali**

**Indah Kusumarini**

**Lukia Zuraida**

### **要旨**

バリ観光高等専門学校ビジョンでは卒業生に観光にて完璧な能力を提供させて、その一つは外国語の能力。日本語は一つ、英語、フランス語、ドイツ語がメインの科目として11学で教わる。授業の時間はあまり多くなくて日本語の科目は二つの学期で一つの学期はおよそ31時間。そのことを従ってモジュールで学ぶのはいい方法だと思う。観光向けの日本語モジュールを作って、ロールプレイで勉強する。そのためにボキャブラリーまたは言葉はロールプレイのテーマに合わせて教える。

キーワード: モジュール、ロールプレイ

### **1. Latar Belakang**

Dalam pembelajaran bahasa asing, terdapat empat kompetensi mendasar yang perlu dikuasai pembelajar, yaitu kemampuan mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Untuk menguasai keempat kompetensi tersebut diperlukan penguasaan kosakata yang memadai. Tanpa penguasaan kosakata yang memadai pembelajar akan mengalami kesulitan dalam berkomunikasi.

Dalam proses pembelajaran kosakata, pembelajar bahasa asing seringkali menemui kendala. Menurut Zahn (dalam Marice, 2013) kesulitan yang dihadapi pembelajar bahasa asing dalam mempelajari kosakata dapat dikelompokkan dalam dua kategori, yaitu kesulitan yang bersifat interlingual dan intralingual. Kesulitan interlingual adalah kesulitan dan kesalahan yang muncul karena faktor perbedaan bahasa ibu (B1) dengan bahasa asing (B2). Sedangkan kesulitan secara intralingual adalah kesulitan yang timbul dari dalam bahasa asing itu sendiri. Pada kategori interlingual terbagi lagi, atas tataran paradigmatic seperti perbedaan struktur makna antara bahasa ibu dan bahasa asing. Kemiripan bunyi fonetik antar kata dalam B1 dan B2 tetapi memiliki makna yang sama sekali berbeda dan kemiripan