

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, cara memecahkan masalah, hipotesis tindakan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

1.1 Latar Belakang Masalah

Kini bahasa Jepang menjadi salah satu bahasa asing yang paling banyak diminati di Indonesia. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Japan Foundation pada tahun 2018 bahwa Indonesia menempati peringkat dua teratas dengan jumlah pemelajar bahasa Jepang sebanyak 706.603 orang (Dewi, 2022). Beragamnya latar belakang dan tujuan dalam mempelajari bahasa Jepang membuat bahasa tersebut banyak dipelajari di lembaga-lembaga formal maupun informal, seperti di sekolah dan Lembaga Pelatihan Kerja (LPK) (Rahayu, 2022). Terlepas dari apa motivasi pemelajar dalam mempelajari bahasa Jepang, sebagai alat komunikasi, sebaiknya pemelajar bahasa Jepang menguasai atau setidaknya memahami empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak (*choukai*), membaca (*dokkai*), menulis (*sakubun*), dan berbicara (*kaiwa*) atau dalam bahasa Jepang disebut *yon ginou* (4 技能) (Supriatningsih & Andriyastuti, 2020). Keempat keterampilan tersebut sangatlah penting karena saling berkaitan dalam menciptakan komunikasi yang baik. Menurut Nurjaman (2014, hlm. 5) aspek yang satu dengan yang lainnya berkaitan erat, saling bergantung, saling berhubungan-menentukan, tidak dapat dipisahkan. Setiap keterampilan itu erat sekali berhubungan dengan proses-proses berpikir yang mendasari bahasa. Bahasa seseorang mencerminkan pikirannya. Semakin terampil seseorang berbahasa, semakin cerah dan jelas pikirannya (Tarigan, 1992, hlm. 1). Dan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh pemelajar bahasa Jepang adalah berbicara, sebab keterampilan berbicara dapat menunjang keterampilan lainnya.

Dalam bahasa Jepang, keterampilan berbicara disebut juga dengan *kaiwa*. *Kaiwa* dibentuk oleh dua kanji yaitu kanji 会 ‘*au*’ (bertemu) dan kanji 話 ‘*hanasu*’

(pembicaraan). Jika dilihat dari dua kanji yang membentuk kata *kaiwa* tersebut maka bisa diartikan bahwa *kaiwa* itu pembicaraan yang terjadi ketika dua orang atau lebih saling bertemu. Berdasarkan Kamus *Kokugo Daijiten*, *kaiwa* dapat diartikan sebagai berikut: 複数の人が互いに話しをしたり、聞いたりすること。また、その内容。 *Fukusuu no hito ga tagaini hanashi wo shitari, kiitari suru koto. Mata, sono naiyou.* ‘Sekelompok orang berbicara atau mendengarkan satu sama lain. Dan juga isinya.’

Dari definisi tersebut, kita bisa memahami bahwa *kaiwa* itu tidak hanya berbicara dan mendengarkan satu sama lain saja, tetapi kedua belah pihak harus memahami isi yang sedang dibicarakan juga. Oleh sebab itu, pemelajar bahasa Jepang harus mempunyai keterampilan berbicara yang baik agar komunikasi berjalan dengan lancar. Stewart dan Kennert Zimmer (dalam Haryadi, 1997) memandang bahwa kebutuhan akan komunikasi yang efektif dianggap sebagai suatu yang esensial untuk mencapai keberhasilan setiap individu maupun kelompok. Supriyadi (dalam Barizah et al., 2018) juga mengemukakan bahwa apabila seseorang memiliki keterampilan berbicara yang baik, maka dia akan memperoleh keuntungan sosial maupun profesional.

Berdasarkan pengalaman mengajar di Lembaga Pelatihan Kerja (LPK) Lingua Global Utama Bandung, mengajarkan keterampilan berbicara kepada siswa disana masih terasa sulit. Hal ini dikarenakan siswa tidak dibiasakan berbicara menggunakan bahasa Jepang serta metode dan bahan ajar yang digunakan ketika pembelajaran *kaiwa* kurang begitu variatif. Guru hanya menggunakan satu bahan ajar yaitu buku *Minna No Nihongo* dengan metode pembelajaran *role play* yang hanya mengacu kepada contoh di buku. Meskipun di dalam buku tersebut terdapat beberapa contoh percakapan sebagai latihan, tetapi contoh percakapannya kurang begitu praktis jika diaplikasikan langsung bagi pemegang, terutama di tempat mereka bekerja. Salah satu contohnya ketika meminta izin dalam bahasa Jepang di kelas. Materi mengenai pola kalimat tersebut sudah dipelajari, tetapi ketika siswa diminta untuk izin ke toilet mereka masih kebingungan menggunakan pola kalimat yang mana padahal pola kalimat meminta izin tersebut sangat dibutuhkan di tempat

kerja. Hal ini disebabkan karena pola kalimat tersebut jarang diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Nakahara (2020) melakukan survei terhadap 13 pemegang (*Ginoujisshuusei*) Vietnam yang sedang bekerja di Jepang. Survei tersebut mengenai beberapa hal yang ingin dipelajari dan tidak ingin dipelajari oleh pemegang. Berdasarkan survei tersebut, para pemegang lebih tertarik untuk memperoleh keterampilan bahasa Jepang yang diperlukan untuk pelatihan praktis dan yang berhubungan dengan pekerjaan mereka. Mereka tidak terlalu tertarik belajar bahasa Jepang dalam situasi yang tidak terkait dengan pekerjaannya seperti memberikan penjelasan.

Selain itu, seorang peneliti asal China yang bernama Weiqiang (2013) melakukan survei kepada 100 orang pelatihan dan pemegang asal China di Jepang mengenai masalah-masalah yang dialami selama menjadi pelatihan dan pemegang. Dari banyaknya permasalahan yang muncul, salah satunya yaitu para pelatihan dan pemegang kurang memiliki motivasi untuk belajar bahasa Jepang karena di tempat mereka bekerja fisik lebih dihargai daripada kemahiran bahasa Jepang. Meskipun demikian, setidaknya mereka tetap harus mengerti dan memahami bahasa Jepang yang digunakan di tempat bekerja, seperti ketika diberi perintah oleh atasan.

Dari kedua survei di atas, dapat disimpulkan bahwa para pemegang yang sudah bekerja di Jepang cenderung lebih menginginkan pembelajaran bahasa Jepang yang lebih praktis dan aplikatif, terutama ketika berbicara dalam bahasa Jepang. Selain itu, kurang variatifnya metode yang digunakan dalam pembelajaran *kaiwa* di LPK pun menjadi latar belakang peneliti memilih metode *role play* sebagai metode pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan merespon perintah dan meminta izin dalam bahasa Jepang bagi *ginoujisshuusei*. Dengan menerapkan metode pembelajaran *role play* dengan *role card* diharapkan mampu menjadi salah satu alternatif bagi pembelajar dalam meningkatkan kemampuan bahasa Jepang siswa di LPK secara efektif dengan cara yang lebih variatif.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang sudah dikemukakan di atas, sedikitnya dapat diidentifikasi tiga masalah sebagai berikut.

1. Bahan ajar dan metode pembelajaran yang digunakan di dalam kelas kurang bervariasi.
2. Materi yang diajarkan dalam pembelajaran *kaiwa* seperti contoh percakapannya kurang berhubungan dengan pekerjaan dan kurang aplikatif.
3. Rendahnya motivasi siswa untuk mencoba berbicara menggunakan bahasa Jepang.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan metode *role play* dapat meningkatkan kemampuan merespon perintah dan meminta izin dalam bahasa Jepang pada *ginoujishshuusei* di Lembaga Pelatihan Kerja?
2. Bagaimanakah respon siswa terhadap proses pembelajaran melalui metode *role play* untuk meningkatkan kemampuan merespon perintah dan meminta izin dalam bahasa Jepang?

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam penelitian ini mudah diidentifikasi, diberikan batasan-batasan masalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini hanya akan meneliti penggunaan metode *role play* dengan media *role card* pada *ginoujishshuusei* di LPK Lingua Global Utama.
2. Penelitian ini hanya akan meneliti tanggapan dari siswa dan *observer* mengenai penggunaan metode *role play* dengan media *role card*.
3. Penelitian ini hanya melibatkan guru, siswa, dan *observer* pada proses pelaksanaan penelitian.

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui penggunaan metode *role play* dalam meningkatkan kemampuan merespon perintah dan meminta izin dalam bahasa Jepang pada *ginoujishshuusei* di Lembaga Pelatihan Kerja.

2. Untuk mengetahui respon para siswa terhadap proses pembelajaran melalui metode *role play* untuk meningkatkan kemampuan merespon perintah dan meminta izin dalam bahasa Jepang

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai kajian teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan pengembangan bidang pengetahuan bahasa, terutama dalam pembelajaran bahasa Jepang. Diharapkan penelitian ini juga bisa dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, diharapkan dengan penelitian ini mampu menambah wawasan lebih luas lagi mengenai metode pembelajaran bahasa Jepang khususnya bagi pembelajar di LPK. Untuk peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini bisa dimanfaatkan sebagai acuan untuk mengkaji lebih dalam lagi mengenai aspek metode *role play* sehingga akan menghasilkan metode-metode pembelajaran yang lebih inovatif, khususnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jepang.
- b. Bagi pengajar, dapat dijadikan alternatif pembelajaran bahasa Jepang untuk meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa, sehingga keterampilan berbicara siswa dapat meningkat.
- c. Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang melalui metode *role play*. Hal ini dikarenakan metode tersebut tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan berbicara siswa saja, tetapi mampu menumbuhkan rasa tanggung jawab siswa terhadap tugas, sikap bekerja sama, dan juga memacu siswa agar lebih berani dan aktif ketika berbicara dalam bahasa Jepang.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I

Menjelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi dan rumusan masalah, cara memecahkan masalah, hipotesis tindakan, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II

Penjelasan mengenai landasan teori yang menguraikan teori-teori yang relevan dengan penelitian, serta memaparkan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan berbicara melalui metode *role play*.

BAB III

Dalam bab ini dipaparkan mengenai metode penelitian, metode pengumpulan data, serta teknik pengolahan dan analisis data.

BAB IV

Pada bab ini memaparkan mengenai hasil penelitian yang diperoleh dari hasil pengolahan dan analisa data dari kegiatan penelitian.

BAB V

Bab ini berisi simpulan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan serta saran dan rekomendasi.

