

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang dipelajari di Indonesia. Dalam mengajarkan bahasa Jepang, tentu saja perlu dipikirkan sasaran yang akan dicapai dari pembelajaran tersebut. Setiap pembelajar memiliki tujuan sendiri dalam mempelajari bahasa Jepang, seperti untuk bekerja di perusahaan Jepang, untuk belajar di Jepang, untuk pariwisata, untuk mengadakan penelitian atau untuk dapat melakukan percakapan sehari-hari sesuai dengan kondisi pembelajar.

Dalam proses pembelajaran bahasa, pembelajar diharapkan menguasai empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Pengajaran bahasa Jepang umumnya bertujuan agar para pembelajarnya mampu berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Jepang. Ada dua tuntutan dalam berkomunikasi, yaitu mampu berkomunikasi secara lisan dan dan mampu berkomunikasi dengan menggunakan tulisan. Untuk itu pembelajar bahasa Jepang dituntut untuk menguasai keempat keterampilan berbahasa (Sutedi2009:39). Dalam penelitian ini penulis membahas salah satu keterampilan yaitu keterampilan berbicara sebagai tema penelitian.

“Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi, artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan” (Tarigan, 1983 : 15).

Bentuk pembicaraan itu dapat berupa pembicaraan seseorang dengan seseorang, seseorang dengan sejumlah orang banyak, sejumlah orang banyak dengan seseorang dan lain-lain. Pembicaraan yang berlangsung antara seseorang dengan seseorang merupakan bentuk komunikasi sehari-hari yang biasa, pembicaraan antara seseorang dengan

sejumlah orang banyak merupakan pembicaraan semacam kuliah atau ceramah yang berlangsung di suatu ruangan. Sedangkan pembicaraan antara sejumlah orang banyak dengan seseorang merupakan pembicaraan yang berlangsung pada saat wawancara yakni beberapa orang bertanya kepada seseorang. Selain itu ada pula pembicaraan yang dilaksanakan untuk tukar pendapat antar grup.

Kemudian Ogawa (1982:611) mengemukakan bahwa, “Keterampilan berbicara adalah kemampuan mengekspresikan berbagai pikiran serta pendapat sendiri yang dikemukakan secara lisan.”

Terdapat dua sudut pandang berkaitan dengan penjelasan tersebut. Secara sempit penjelasan tersebut bermakna kemampuan mengekspresikan kalimat berdasarkan kaidah-kaidah kebahasaan secara lisan, sedangkan secara luas bermakna sama dengan kemampuan percakapan.

Walaupun seseorang sudah dapat berbicara dalam arti sebenarnya, sebelum mereka mendapatkan pengajaran secara formal mereka tetap memerlukan bimbingan untuk mengembangkan kemampuan percakapan bahasa Jepang mereka.

Agar tujuan pembelajaran tercapai, pengajar harus merencanakan metode dan teknik pengajaran yang diperlukan untuk mencapai tiap-tiap tujuan tersebut. Dalam hal ini pengajar dituntut kreatif untuk dapat mengajarkan bahasa Jepang dengan teknik yang menarik, sehingga selain tidak membosankan, siswa pun menjadi semangat untuk mengikuti pembelajaran.

Dalam kenyataannya pengajar sering kali mengajar dengan teknik yang biasa-biasa saja, tanpa memperhatikan apakah tujuan yang akan dicapai tercapai atau tidak. Para pengajar biasanya mengajarkan kemampuan percakapan dalam bahasa Jepang hanya dengan hapalan saja. Sehingga para murid pun hanya dapat berbicara sesuai dengan teks saja tanpa memahami apa isinya. Agar kemampuan percakapan pembelajar menjadi lebih baik, dimana pembelajar dapat berkomunikasi dan

mengemukakan pendapat dan isi hatinya, penulis mencoba menggunakan teknik *role play* dalam pembelajaran berbicara.

Dalam buku *Yoku Wakaru Kyoujuhou* (2001:91), Mina Kobayashi menyebutkan bahwa pada dasarnya *role play* adalah suggestopedia yang mendukung teori suggestologi, suatu kegiatan kelas yang digunakan untuk mempermudah belajar, membebaskan ekspresi (kejiwaan) siswa dengan cara menentukan peran dan latar. Kobayashi mengartikan *role play* sebagai kegiatan berdialog yang mengikuti suatu latar dan peran. (2001:70)

Role play merupakan kegiatan yang efektif dalam pembelajaran berbicara karena dalam teknik ini para siswa berimprovisasi dan berkreasi membuat percakapan secara bebas berdasarkan pengalaman dan pengetahuan yang dimilikinya, maka kegiatan ini dapat membangkitkan motivasi siswa, dibandingkan latihan berbicara dengan hanya mengulang kalimat yang diberikan pengajar.

Di sekolah perhotelan Pushkom Internasional Bandung, bahasa Jepang diajarkan sebanyak dua SKS. Bahasa Jepang yang diajarkan adalah bahasa Jepang yang berhubungan dengan perhotelan. Dikarenakan masa menempuh pendidikan hanya satu tahun, maka tujuan pembelajaran yang lebih diutamakan adalah mahasiswa diharapkan dapat terampil dalam berbicara atau berkomunikasi dalam bahasa Jepang. Adapun tujuan khusus yang harus dimiliki mahasiswa adalah mampu menyambut tamu di hotel atau restoran, mampu mengarahkan tamu ke tempat yang akan dituju, mampu menjelaskan fasilitas-fasilitas yang ada di hotel atau kamar hotel atau restoran, mampu melayani pembayaran di hotel atau restoran, mampu memberi saran kepada tamu, mampu mengatasi masalah yang mungkin terjadi saat memberikan pelayanan kepada tamu hotel. Oleh karena itu, peneliti memilih teknik *role play* dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang.

Restoeningroem (2008) dalam penelitiannya yang berjudul Efektivitas Penggunaan Teknik *Role Play* dalam Pembelajaran Berbicara

Bahasa Jepang (kaiwa) studi eksperimen terhadap mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Transpor Trisakti Semester Ganjil Tahun Akademik 2007–2008 menyebutkan bahwa teknik *role play* efektif dan mampu mengembangkan kemampuan berbicara mahasiswa sesuai dengan materi pelajaran. Hampir semua siswa mengalami peningkatan cukup baik dalam berbicara bahasa Jepang.

Senada dengan penelitian Restoeningroem (2008), Novarita juga dalam penelitiannya menggunakan teknik dalam pengajaran bahasa Prancis. Hasilnya terjadi perubahan yang cukup berarti pada pembelajaran bahasa Prancis siswa kelas X tahun ajaran 2008 / 2009 di SMA Plus Pariwisata sebelum dan sesudah diadakannya perlakuan dengan menggunakan teknik tersebut. Hal ini juga sesuai dengan hasil angket yang pada umumnya siswa menyukai metode bermain peran karena mudah digunakan dan menyenangkan, siswa pun mengalami peningkatan dalam berbicara, mendengar, menulis, serta membaca dalam bahasa Prancis. Dari keseluruhan analisis tersebut maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran efektif di gunakan dalam pembelajaran bahasa Prancis khususnya di SMA Plus Pariwisata.

Beberapa peneliti pendahulu menggunakan teknik *role play* dalam pengajaran bahasa asing kepada siswa yang sedang mempelajari bahasa sasaran sesuai dengan jurusan yang mereka ambil. Peneliti tertarik untuk mengujicobakan teknik *role play* dalam pembelajaran bahasa Jepang bagi pembelajar pemula. Dalam hal ini, peneliti ingin membuktikan, apakah dalam penelitian ini hasilnya sama efektifnya seperti peneliti terdahulu. Selain itu, apakah penggunaan teknik ini efektif dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang. Adapun perbedaannya dengan penelitian terdahulu adalah jika peneliti terdahulu melaksanakan teknik *role play* dengan percakapan yang telah disediakan, sehingga mahasiswa hanya menghafal kalimat-kalimat yang terdapat dalam percakapan tersebut, penelitian kali ini mahasiswa hanya diberi contoh percakapannya saja, tetapi ketika pelaksanaan teknik *role*

play mahasiswa diharuskan membuat kalimat-kalimat sendiri sehingga terbentuklah percakapan yang baru.

Berdasarkan temuan beberapa peneliti di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai Efektivitas Teknik *Role Play* dalam Meningkatkan Kemampuan Percakapan Bahasa Jepang (Studi Quasi Eksperimen Terhadap Mahasiswa Jurusan Manajemen Perhotelan Pushkom Internasional Tahun Akademik 2013/2014)

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, masalah dalam penelitian ini diidentifikasi sebagai berikut.

- 1) Tujuan utama dari pembelajaran bahasa Jepang di sekolah perhotelan Pushkom Internasional Bandung adalah mahasiswa diharapkan dapat berbicara atau berkomunikasi dengan baik dalam bahasa Jepang. Tetapi selama ini kemampuan berbicara khususnya percakapan mahasiswa masih rendah.
- 2) Perlunya pengembangan kreativitas pengajar dalam mengelola pembelajaran berbicara khususnya percakapan untuk meningkatkan kemampuan percakapan mahasiswa.
- 3) Teknik *role play* merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbicara khususnya percakapan.

1.3 Rumusan Masalah dan Batasan Masalah

1.3.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, masalah dalam penelitian ini dirumuskan dalam kalimat tanya sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah kemampuan percakapan bahasa Jepang mahasiswa Jurusan Manajemen Perhotelan Pushkom Internasional Bandung sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran menggunakan teknik *role play*?
- 2) Bagaimanakah perbedaan kemampuan percakapan bahasa Jepang mahasiswa Jurusan Manajemen Perhotelan Pushkom Internasional Bandung sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran menggunakan teknik *role play*?
- 3) Apakah teknik *role play* dapat meningkatkan kemampuan percakapan bahasa Jepang mahasiswa Jurusan Manajemen Perhotelan Pushkom Internasional Bandung?
- 4) Apakah ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan percakapan bahasa Jepang mahasiswa Jurusan Manajemen Perhotelan Pushkom Internasional Bandung sebelum dan sesudah dilakukannya pembelajaran menggunakan teknik *role play*?

1.3.2 Batasan Masalah

Masalah dalam penelitian ini hanya dibatasi pada hal-hal berikut ini:

- 1) Kemampuan percakapan bahasa Jepang dengan mahasiswa jurusan Manajemen Perhotelan Pushkom Internasional Bandung sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran menggunakan teknik *role play*. Adapun tema percakapannya adalah percakapan yang terjadi antara tamu dan petugas *front office*, antara tamu dan petugas *guest relation*, antara tamu dan petugas agen travel dan antara tamu dengan pelayan restoran.
- 2) Perbedaan kemampuan percakapan bahasa Jepang mahasiswa jurusan Manajemen Perhotelan Pushkom Internasional Bandung

sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran menggunakan teknik *role play*.

1.4 Tujuan Penelitian

1) Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas teknik *role play* dalam meningkatkan kemampuan percakapan bahasa Jepang pada mahasiswa jurusan Manajemen Perhotelan Pushkom Internasional Bandung.

2) Tujuan Khusus

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

- a) Kemampuan percakapan bahasa Jepang mahasiswa Jurusan Manajemen Perhotelan Pushkom Internasional Bandung sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran menggunakan teknik *role play*;
- b) Perbedaan kemampuan percakapan bahasa Jepang mahasiswa Jurusan Manajemen Perhotelan Pushkom Internasional Bandung sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran menggunakan teknik *role play*;
- c) Peningkatan kemampuan percakapan bahasa Jepang mahasiswa jurusan Manajemen Perhotelan Pushkom Internasional Bandung setelah diberikan pembelajaran menggunakan teknik *role play* serta
- d) Perbedaan yang signifikan antara kemampuan percakapan bahasa Jepang mahasiswa Jurusan Manajemen Perhotelan Pushkom Internasional Bandung sebelum dan sesudah dilakukannya pembelajaran menggunakan teknik *role play*.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis dan secara praktis bagi pengajaran bahasa Jepang, khususnya pembelajaran berbicara bahasa Jepang.

1) Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan konseptual terhadap pengembangan metodologi pengajaran bahasa Jepang khususnya teknik pembelajaran berbicara bahasa Jepang.

2) Manfaat Praktis

Secara praktis diharapkan penelitian ini bisa bermanfaat bagi pengajar, pembelajar dan peneliti lanjut.

- a) Bagi pengajar, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu alternatif yang digunakan dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang.
- b) Bagi pembelajar, penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dan memberikan motivasi pembelajar untuk lebih kreatif dalam berlatih berbicara bahasa Jepang.
- c) Bagi peneliti lanjut, hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi sebuah referensi yang bermanfaat.

1.6.Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini disusun kedalam lima bab, yaitu pada bab I diuraikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan. Lalu pada bab II diuraikan mengenai kajian pustaka yang berisi tentang teori-teori yang akan dipergunakan di dalam penelitian, kerangka penelitian dan hipotesis penelitian. Pada bab III diuraikan mengenai metode penelitian, yang didalamnya termasuk beberapa komponen yaitu lokasi dan subjek penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, teknik

pengumpulan data dan teknik analisis data. Sedangkan pada babIV diuraikan tentang hasil penelitian dan pembahasan yang berisi tentang analisis data tes dan analisis data angket. Lalu pada babV diuraikan tentang penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.

