

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Mata pelajaran merupakan subjek pembelajaran yang harus ditempuh dan dipahami oleh para pembelajar di dalam berbagai lembaga pendidikan. Mata pelajaran yang dimaksud diantaranya seperti pada bidang matematika, sains, seni, sosial dan kebahasaan. Pada setiap mata pelajaran yang ada, diperlukan keterampilan untuk mendukung pemahaman atas setiap mata pelajaran yang ada. Hal ini pun sama seperti pada mata pelajaran berbahasa, khususnya pada mata pelajaran bahasa Jepang.

Pada pembelajaran berbahasa keterampilan berperan penting karena keterampilan tersebut saling berkaitan dan berhubungan satu dengan yang lain. Keterampilan berbahasa ini diantaranya adalah keterampilan menyimak (*kiku chikara* atau *listening skill*), keterampilan berbicara (*hanasu chikara* atau *speaking skill*), keterampilan membaca (*yomu chikara* atau *reading skill*), dan keterampilan menulis (*kaku chikara* atau *writing skill*).

Seluruh empat keterampilan ini merupakan komponen yang tidak dapat dilepas karena menjadi satu kesatuan dengan yang lainnya. Keempat komponen yang saling berkaitan ini akan terhubung dengan proses berpikir pada diri seseorang dan menjadikannya sebagai dasar dalam berbahasa (Tarigan, 2008).

Walaupun empat komponen kebahasaan ini saling berhubungan, terdapat satu komponen yang lebih menonjol dibandingkan komponen lain di dalamnya. Keterampilan berbicara ini sendiri digunakan sebagai dasar bagi setiap orang untuk melakukan proses bertukar informasi dengan orang lain melalui penggunaan suatu bahasa. Selain itu, keterampilan berbicara sendiri merupakan sebuah *skill* yang harus dikuasai lebih mendetail oleh para pembelajar bahasa asing, seperti bahasa Jepang.

Keterampilan berbicara menjadi keterampilan utama oleh seorang pembelajar bahasa asing dikarenakan bahasa asing dipakai dan digunakan sebagai dasar individu agar dapat bertukar pikiran melalui kegiatan komunikasi dengan orang asing seperti di era global saat ini (Handayani, 2016).

Selain itu, terdapat faktor lain yang mendasari bahwa keterampilan berbicara merupakan sebuah komponen penting bagi seseorang pada suatu keterampilan kebahasaan. Hal ini dikarenakan berbicara merupakan suatu keterampilan kebahasaan yang digunakan oleh seseorang ketika melakukan proses komunikasi dengan orang lain.

Pernyataan tersebut dapat berkenaan dan didasari berdasarkan tujuan dari pembelajaran bahasa Jepang yang menekankan bahwa para pembelajar bahasa Jepang lebih diutamakan untuk dapat melakukan kegiatan berbicara atau berkomunikasi secara lisan dengan menggunakan bahasa Jepang kepada orang lain. Hal ini dapat berupa kepada *native speaker* maupun diluar *native speaker* (Sutedi, 2009, 2019).

Penjelasan serupa pun dapat dilihat berdasarkan tujuan akhir dari pengajaran berbahasa Jepang yaitu, seorang pembelajar berbahasa Jepang harus dapat mengutarakan suatu ide, gagasan, serta pendapat secara sesuai, baik dan benar di dalam sebuah kegiatan atau proses komunikasi dengan menggunakan bahasa Jepang (Sudjianto, 2000).

Sehingga dari beberapa hal tersebut dapat diketahui bahwa sebuah keterampilan berbicara merupakan keterampilan penting bagi para pembelajar bahasa asing. Ini dikarenakan pada hakikatnya manusia merupakan makhluk sosial yang tidak akan pernah lepas untuk saling berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Terlebih jika dilihat berdasarkan tujuan dari pengajaran bahasa Jepang yang menekankan pembelajar untuk dapat melakukan keterampilan berbicara dengan menggunakan suatu bahasa kepada lawan bicara melalui proses komunikasi, seperti menggunakan bahasa Jepang.

Namun jika dilihat berdasarkan hasil observasi dan penelitian, diketahui bahwa masih terdapat beberapa pembelajar yang mengalami kesulitan dalam melakukan keterampilan berbicara. Hal ini baik pada situasi kegiatan secara resmi seperti ketika di dalam kelas, lingkungan kerja, dan pada kegiatan tidak resmi seperti ketika berbicara dengan orang lain atau teman dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, masih terdapat beberapa pembelajar yang masih merasa kurang percaya diri seperti merasa canggung, gugup, pelafalan kurang jelas, intonasi yang monoton, dan juga

penggunaan bahasa yang dianggap kurang komunikatif saat berhadapan dengan pembelajar lain (Herniwati & Aneros, 2018; Sari, 2018).

Serupa dengan pendapat sebelumnya, terdapat beberapa kesulitan yang dialami oleh para pembelajar bahasa Jepang. Kesulitan tersebut diantaranya adalah terdapat situasi dimana pembelajar tidak dapat mengutarakan sebuah pendapat yang dimilikinya, serta sulitnya mengatakan hal yang ingin dikatakan oleh para pembelajar ketika berada di dalam kelas atau ruang pembelajaran. Selain itu sebuah aspek kebahasaan pun termasuk kedalam sebuah kategori permasalahan di dalam keterampilan berbicara. Hal ini diantaranya seperti pelafalan yang tidak baik sehingga pesan atau informasi yang diungkapkan tidak tersampaikan kepada lawan bicara dan kosakata yang dimiliki sangatlah terbatas. Permasalahan lain yang dirasakan oleh para pembelajar ialah kurangnya rasa percaya diri pada diri pembelajar, serta perasaan malu yang dirasakan oleh pembelajar walaupun ia memiliki kemampuan yang baik secara teoritis seperti pengetahuan kosakata maupun tata bahasa. Kemungkinan hal ini terjadi karena sebuah perasaan ketakutan yang tertanam pada pola pikir pembelajar seperti takut membuat kesalahan dan juga merasa bahwa kesalahan merupakan suatu hal yang sangat memalukan untuk diri pembelajar itu sendiri (Kouno, 2013).

Kesulitan ini pun sangat terasa oleh para pembelajar bahasa asing dan pengajar keterampilan berbahasa yang sedang melalui masa pandemi COVID-19. Terdapat sebuah program yang dikeluarkan oleh *World Health Organization* (WHO) dan diberlakukan hingga saat ini, terutama pada wilayah tertentu. *Work From Home* atau WFH ini merupakan sebuah program yang dilakukan agar *social distancing* atau sistem jaga jarak berjalan tanpa menghambat para siswa untuk tetap belajar walaupun dengan cara jarak jauh (Mustakim, 2020). Dikarenakan proses belajar dan mengajar tidak dilakukan secara tatap muka melainkan dilakukan secara jarak jauh, maka cara atau metode pembelajaran pun berubah dan menyesuaikan dengan keadaan yang ada melalui sistem daring (Dalam Jaringan) seperti *e-learning*

Hal ini pun terjadi pada berbagai macam lingkup pendidikan mulai dari jenjang Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, Sekolah Menengah Kejuruan, dan Universitas. Perubahan sistem belajar dan mengajar ini

pun sangat dirasakan oleh salah satu lembaga pendidikan di kota Cirebon, yaitu Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 kota Cirebon. Semenjak pandemi berlangsung, sistem pembelajaran tatap muka yang selalu digunakan berubah secara mendadak menjadi pembelajaran jarak jauh. Walaupun penggunaan sistem daring atau jarak jauh seperti *e-learning* ini dapat diterapkan diberbagai macam mata pelajaran, terdapat kendala yang dapat dirasakan oleh pengajar pada bidang kebahasaan dan juga para siswa di SMK Negeri 2 kota Cirebon tersebut.

Kendala yang kerap dirasakan ini berkenaan dengan pembelajaran bahasa Jepang yang memiliki tujuan agar pembelajar dapat mampu berkomunikasi dan bertukar pikiran dengan orang lain. Sehingga pembelajar bahasa Jepang diharuskan untuk dapat berkomunikasi menggunakan bahasa Jepang dengan orang lain. Namun karena pembelajaran yang dilakukan saat ini merapkan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung, membuat para pengajar sulit untuk melatih pembelajar dengan menggunakan bahasa Jepang dan para pembelajar pun sulit untuk berlatih mengembangkan keterampilan berbicara dengan menggunakan bahasa Jepang. Selain itu, karena kurangnya latihan terhadap keterampilan berbicara ini para pembelajar menjadi sulit untuk melakukan kegiatan komunikasi bersama orang lain secara lisan.

Pada kegiatan belajar dan mengajar, penerapan sebuah metode pembelajaran menjadi sebuah faktor penting dalam pelaksanaan kegiatan belajar dan mengajar. Metode pembelajaran ini digunakan sebagai salah satu pendorong penting di setiap proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Karena pentingnya metode pembelajaran ini, pengajar diharuskan untuk menggunakan sebuah metode di dalam proses pembelajaran.

Pernyataan tersebut sesuai dengan penjelasan yang menerangkan bahwa setiap proses pembelajaran diharuskan untuk menggunakan berbagai macam metode pembelajaran yang ada agar suatu kegiatan belajar mengajar yang dilakukan tersebut dapat memunculkan hasil yang baik dan maksimal (Aainiyah, 2015; Nasution, 2017).

Pemilihan metode pembelajaran baik secara langsung maupun secara daring sangat berpengaruh dalam mengembangkan keterampilan kebahasaan, terutama

dalam bahasa Jepang. Walaupun terdapat berbagai macam metode yang dapat digunakan pada sebuah kelas pembelajaran bahasa Jepang, beberapa jenis metode yang dapat diterapkan ke dalam proses pembelajaran khususnya pada keterampilan berbicara tersebut lebih banyak digunakan ketika tatap muka secara langsung.

Penjelasan tersebut pun terjadi pada lembaga pendidikan seperti di SMK Negeri 2 Kota Cirebon. Pembelajaran yang dilakukan pada SMK Negeri 2 kota Cirebon semenjak pandemi berlangsung mengharuskan pengajar untuk menggunakan sistem daring (dalam jaringan) sebagai sarana melakukan pengajaran. Namun pada pelaksanaannya, pembelajaran dengan menggunakan sistem daring ini memiliki berbagai keterbatasan baik pada bidang teknologi pada kedua belah pihak (guru dan siswa). Maupun ketidak sanggupan siswa terhadap penggunaan kuota berlebih, ketersediaan sinyal yang kurang memadai, serta kurangnya pengetahuan dan informasi akan pemanfaatan sebuah metode pembelajaran ke dalam pembelajaran secara daring oleh para pengajar membuat berbagai metode tersebut sulit untuk diterapkan.

Jika dilihat secara lebih mengerucut, metode tidak hanya dapat di modifikasi oleh pengajar saja, pengajar pun dapat memanfaatkan dan menggunakan keberagaman dari berbagai macam metode tersebut di setiap kelas pertemuan maupun pada pembelajaran yang berbeda. Dengan kata lain semakin banyak metode yang dimanfaatkan serta digunakan, maka semakin baik dan efektif pula pencapaian terhadap suatu tujuan pembelajaran terkait (Aainiyah, 2015; Nasution, 2017).

Hal ini dimaksudkan agar pengajar dapat mengetahui metode manakah yang lebih sesuai, baik dan juga efektif digunakan ketika mengajarkan suatu materi pembelajaran di dalam proses pembelajaran yang berkaitan. Oleh karena itu, pengajar dituntut untuk dapat memiliki sebuah kemampuan untuk mengembangkan berbagai macam metode pembelajaran yang ada agar dapat diterapkan sebaik mungkin.

Berkenaan dengan hal tersebut, seorang pengajar akan dituntut untuk dapat membuat, memanfaatkan, dan mengembangkan sebuah metode pembelajaran yang ada. Agar berbagai macam metode pembelajaran yang ada tersebut dapat diketahui

dan dapat dievaluasi oleh para penggunanya. Sehingga pengajar dapat mengetahui manakah metode pembelajaran yang baik dan mengetahui metode pembelajaran manakah yang dapat digunakan pada mata pembelajaran yang bersangkutan. Selain itu agar dapat mengetahui apakah metode-metode tersebut layak dan dapat digunakan ke dalam sebuah pembelajaran untuk kedepannya.

Namun terdapat hal yang harus diperhatikan oleh seorang pengajar yang melakukan kegiatan proses belajar dan mengajar. Hal yang perlu diperhatikan adalah fakta mengenai penerapan sebuah metode pembelajaran pada setiap pertemuan pembelajaran. Walaupun penerapan metode pembelajaran yang digunakan tersebut dapat dikatakan bagus juga menarik minat dan perhatian dari pembelajar, jika cara atau metode tersebut digunakan secara terus menerus atau berulang (*repeated*), maka efek yang dimunculkan dan dihasilkan dari para siswa pun akan kurang. Hasil yang diperoleh dapat tidak seefektif dari yang diinginkan dan mungkin akan memunculkan efek yang berkebalikan (*negative*) dari apa yang diinginkan oleh pengajar.

Hasil negatif yang muncul tidaklah mutlak hanya terjadi dari peserta didik saja, pengajar pun memiliki peranan penting dan juga memiliki sebuah kontribusi yang besar akan usaha pencapaian suatu target pembelajaran. Sehingga jika suatu kegiatan belajar mengajar tersebut dilakukan secara monoton dan tidak bervariasi (*repeated*), maka akan cenderung membuat sebuah kegiatan pembelajaran di kelas tersebut berdampak menjadi *negative*. Hal *negative* yang tampak pada pembelajaran tersebut diantaranya adalah menjadi tidak inovatif, tidak memotivasi, tidak efektif, dan monoton. Maka hal ini akan membuat para pembelajar akan malas untuk berpartisipasi pada sebuah proses pembelajaran di ruang kelas (Lapasau et al., 2015).

Penjelasan tersebut berkenaan dengan kondisi dan keadaan yang ada pada lembaga pendidikan seperti Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kota Cirebon pada saat sebelum terjadinya pandemi maupun ketika terjadinya pandemi. Sebelum pandemi terjadi, pembelajaran yang kerap dilakukan oleh pengajar untuk melatih keterampilan berbicara siswa lebih cenderung menggunakan *roleplay* dengan teman sebangku maupun dengan rekan belajar di dalam kelas. Meskipun hanya

membacakan kembali teks yang ada pada *power point* maupun pada papan tulis secara berulang. Sedangkan sistem pembelajaran yang digunakan pada saat pandemi sedang terjadi, pembelajaran yang dilakukan hanya sekedar memberikan materi berupa *power point*, memberikan tautan video materi milik orang lain untuk menyimak maupun menuliskan kembali isi yang ada pada video tersebut, dan memberikan penjelasan inti materi dengan hanya menggunakan chat pada aplikasi *WhatsApp* secara tertulis. Sehingga dapat diketahui bahwa keterampilan berbicara bahasa Jepang secara lisan para siswa tidak terpakai dan tidak terlatih dengan baik.

Selain itu level pembelajaran bahasa Jepang yang digunakan pada kelas XI di SMK Negeri 2 kota Cirebon ini, seharusnya sudah ada pada level menengah. Hal ini dikarenakan para siswa telah mempelajari hal-hal dasar yang ada pada level dasar ketika siswa masih berada di kelas X.

Pada level menengah (*Chukyu Kaiwa*) ini siswa diminta untuk dapat bercakap atau melakukan suatu kegiatan komunikasi dengan orang lain dan menunjukkan kegiatan komunikasi tersebut kepada orang lain. Melakukan komunikasi ini dilakukan pada level menengah karena pada level dasar para siswa telah dibimbing secara teoritis (tata bahasa) maupun secara prakteknya (pelafalannya) dengan cara mendengarkan pengajar membacakan teks dan memberikan contoh akan suatu kalimat percakapan (Herniwati & Aneros, 2018).

Namun jika dilihat berdasarkan *interview* melalui telepon yang dilakukan kepada para siswa sebagai hasil observasi dan berdasarkan hasil konsultasi dengan guru pengajar yang bersangkutan, diketahui bahwa kemampuan siswa terhadap keterampilan berbicara dirasa kurang untuk dapat melakukan komunikasi dengan orang lain. Hal ini terjadi karena siswa kurang membiasakan diri berbicara dengan menggunakan bahasa Jepang sebagai salah satu kegiatan latihan akan keterampilan berbicara. Metode pembelajaran yang digunakan di dalam kelas secara langsung maupun ketika dilakukan secara jarak jauh selalu bersifat *repeated*, sehingga mengakibatkan siswa tidak memiliki keinginan untuk berlatih keterampilan berbicara secara lisan dan juga kurang termotivasi untuk belajar berbicara dengan menggunakan bahasa Jepang. Selain itu jika dilihat berdasarkan kondisi pada saat ini pun, pembelajaran yang dilakukan hanya sebatas mengetahui materi secara

teoritis melalui penjelasan secara tertulis tanpa benar-benar menerangkan isi materi yang diberikan. Hal ini pun berakibat dengan pengembangan keterampilan berbicara diri siswa yang menjadi tidak terlatih dengan baik dalam menggunakan bahasa Jepang.

Berdasarkan penggunaannya di dalam kelas, dapat diketahui bahwa masih banyak pengajar yang selalu menggunakan metode *roleplay* atau bermain peran sebagai cara untuk melakukan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. *Roleplay* ini dilakukan oleh pengajar untuk melatih pengaplikasian mengenai suatu ungkapan dan sebuah pola kalimat yang tersedia pada buku ajar yang digunakan (Suryadi, 2014).

Sedangkan jika dilihat berdasarkan keadaan yang sedang terjadi selama masa belajar dirumahkan atau *Work From Home* diketahui bahwa metode pembelajaran yang lebih banyak diterapkan adalah dengan menggunakan dalam jaringan atau sistem daring secara *online*. Penggunaan metode secara *online* ini dikenal dengan nama metode *e-learning*. Walaupun sistem belajar online ini bermanfaat bagi para pengajar dan siswa namun karena penggunaan metode ini dilakukan secara terus menerus tanpa ada modifikasi dalam penerapannya, membuat para siswa mulai merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Banyaknya penerapan metode *e-learning* hanya berfokus pada pemahaman akan suatu pengetahuan terhadap mata pelajaran tersebut. Hal ini dapat dilihat pada penerapan metode *e-learning* terhadap mata pelajaran kebahasaan yang pada saat ini lebih mengutamakan pemahaman akan ilmu kebahasaan seperti pemahaman teks suatu bacaan maupun tata bahasa saja. Sedangkan jika dilihat berdasarkan tujuan dari pengajaran dan pembelajaran bahasa Jepang adalah agar siswa dapat berkomunikasi dengan orang lain menggunakan bahasa asing tersebut, seperti bahasa Jepang.

Penjelasan tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan pada pembelajaran bahasa asing, bahwa pembelajaran yang dilakukan selama pandemi hanya menitik beratkan bidang pengetahuan kebahasaan seperti tata bahasa saja (El Fauziah et al., 2019).

Berdasarkan pemaparan tersebut maka dapat diketahui masih terdapat pengajar yang hanya menggunakan metode pembelajaran secara berulang ketika

memberikan materi pembelajaran tersebut. Sehingga, ketika pembelajaran dihadapkan dengan situasi yang mengharuskan para pengajar untuk menggunakan system pembelajaran lain seperti daring memuat pada pengajar bingung. Banyaknya pengajar yang tidak mengetahui akan penerapan sistem pembelajaran yang aktif di dalam ruang belajar secara *online* ini terjadi karena ketidak tahuan akan pemanfaatan dan pengembangan metode pembelajaran.

Hal ini membuat para pengajar lebih berfokus kepada pengajaran ilmu kebahasaan seperti tata bahasa dan teks *paragraph* saja. Sehingga ilmu komunikasi yang merupakan poin utama menjadi terlupakan. Terlebih dalam penerapannya, pengajar lebih menerapkan metode *e-learning* tanpa memodifikasi metode tersebut dan membuat para siswa merasa jenuh akan pembelajaran yang diajarkan.

Karena tidak terlatihnya keterampilan berbicara pada siswa, membuat siswa tidak terbiasa untuk berpikir dan menjawab pertanyaan secara lisan dengan menggunakan bahasa Jepang. Jika melihat pada kegiatan berbicara, terdapat proses terjadinya pengucapan atau kegiatan berbicara pada seseorang. Orang tersebut harus melewati beberapa tahapan di dalam otak, tahapan tersebut diantaranya adalah proses memikirkan isi yang ingin dibicarakan, memikirkan bagaimana mengutarakannya, dan yang terakhir adalah melakukan hal yang sangat ingin diungkapkan. Sehingga memang diperlukannya latihan yang sesuai agar siswa terlatih untuk melakukan keterampilan berbicara. Dengan melakukan banyaknya latihan dan praktek, maka dengan mudah pula kemampuan kebahasaan tersebut dapat diperoleh dan dikuasai oleh seseorang. Adapun latihan dan praktek dari kegiatan berbicara ini dapat dilakukan melalui *interview*, diskusi, maupun presentasi (El Fauziah et al., 2019; T. J. Foundation, 2007; Tarigan, 2013).

Sehingga dapat diketahui bahwa kesulitan pembelajar dalam melakukan kegiatan berbicara dengan menggunakan bahasa Jepang ini terjadi karena kurangnya latihan keterampilan berbicara yang memadai untuk dilakukan di dalam kelas pembelajaran secara daring. Selain itu, perlu diberlakukannya suatu metode baru atau sebuah pengembangan metode pembelajaran yang dapat membuat pembelajar berlatih keterampilan berbicara dengan menggunakan bahasa Jepang secara lisan.

Jika melihat dari perkembangan zaman, pengajaran bahasa Jepang di negara Indonesia telah berkembang secara sangat pesat menuju arah yang positif. Hal ini dapat dilihat melalui banyaknya kemajuan teknologi komunikasi serta berkembangnya bidang ekonomi dan perdagangan. Berdasarkan hal ini, dapat diketahui bahwa terdapat suatu keharusan pada diri individu untuk menghadapi perkembangan zaman pada bidang komunikasi.

Berdasarkan tuntutan dari perkembangan zaman di era globalisasi ini pembelajar diminta untuk dapat melakukan komunikasi dengan menggunakan berbagai bahasa asing, salah satunya seperti bahasa Jepang. Karena itu terdapat berbagai lembaga yang menjadikan bahasa Jepang sebagai salah satu mata pelajaran yang perlu dipelajari oleh para pembelajar (Lapasau et al., 2015).

Penjelasan tersebut sesuai dengan tujuan pembelajar bahasa asing dalam mempelajari bahasa Jepang yaitu untuk melakukan komunikasi dengan menggunakan bahasa Jepang. Selain itu alasan yang dapat melatar belakangi tujuan tersebut ialah karena tuntutan sebuah pekerjaan atau keinginan untuk melakukan suatu pekerjaan. Melalui hal itu, pengajaran bahasa Jepang di dalam proses belajar berfungsi agar pembelajar dapat berbicara dalam menyampaikan suatu hal secara komunikatif terhadap ilmu pengetahuan yang diperoleh dan dirasakan oleh diri masing-masing pembelajar itu sendiri, serta dapat diaplikasikan kembali ke dalam kehidupan nyata dan juga ke dalam dunia kerja yang akan di tempuh di masa depan (Mueno, 1992).

Penggunaan pendekatan STEAM ini sendiri memiliki sebuah tujuan bagi para pembelajarnya, yaitu untuk mengajak pembelajar agar memahami berbagai hal yang ada di sekitar dirinya. Hal ini terjadi karena pembelajar dapat langsung mengaitkan, menghubungkan dan dapat mencari solusi pada permasalahan yang muncul, sehingga pembelajar dapat berpikir kritis ketika menjelaskan suatu permasalahan. STEAM atau *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics* merupakan sebuah pendekatan yang sedang hangat diperbincangkan di dunia pendidikan karena hasil-nya yang efektif digunakan di dunia pendidikan. Berdasarkan hasil yang baik dan efektif ini, banyak negara yang menggunakan STEAM sebagai sebuah metode pembelajaran dan bahkan digunakan sebagai

kurikulum pendidikan (Anisimova et al., 2020; Pugar et al., 2021; Setiawan & Saputri, 2019; Yakman & Lee, 2012).

Selain itu, metode *project based learning* ini sendiri dapat digunakan bersamaan dengan pendekatan STEAM. Hal ini dikarenakan terdapat beberapa kesamaan di dalamnya. Beberapa kesamaan tersebut diantaranya adalah seperti memunculkan suatu produk secara berkelompok dan mengkomunikasikannya kepada orang lain mengenai produk yang dibuat tersebut (Oner et al., 2016).

Sehingga apabila pendekatan STEAM dan metode *project based learning* ini digunakan sebagai metode pembelajaran bahasa Jepang, maka akan menjadi sebuah metode aktif yang dapat melatih dan dapat mengembangkan kemampuan berbicara pembelajar secara daring. Selain itu dalam penggunaan metode ini, secara tidak langsung akan membuat para pembelajar aktif dalam berpikir kritis, belajar untuk menyusun serta belajar untuk dapat mengungkapkan suatu pokok pemikiran dari masing-masing peserta didik seperti ide, informasi, maupun ilmu yang pembelajar miliki. Sehingga pembelajar akan dapat menciptakan sebuah lingkungan belajar yang baik dan juga dapat terbiasa berbicara dihadapan orang lain, hal ini akan meningkatkan rasa percaya diri pada masing-masing pembelajar. Oleh karena itu sesuai dengan latar belakang penelitian ini, penulis berupaya untuk memecahkan masalah pembelajar akan kurangnya latihan keterampilan berbicara pada pembelajaran bahasa Jepang secara daring melalui sebuah metode pembelajaran dengan mengangkat judul **“Penggunaan Metode STEAM Project Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang”**.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang diangkat didalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana kemampuan berbicara para pembelajar setelah diterapkan metode STEAM *Project Based Learning*?
- b. Adakah perbedaan peningkatan keterampilan berbicara yang signifikan antara siswa yang diterapkan STEAM *Project Based Learning* dan yang tidak diterapkan STEAM *Project Based Learning* ?

- c. Bagaimana tanggapan pembelajar terhadap penggunaan metode STEAM *Project Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan berbicara?

Agar pembahasan pada penelitian ini terarah dan dapat menghindari pembahasan yang meluas, penulis membatasi masalah penelitian sebagai berikut:

- a. Penelitian ini meneliti mengenai kemampuan berbicara bahasa Jepang pembelajar yang diterapkan metode STEAM *Project Based Learning*.
- b. Penelitian ini meneliti mengenai perbedaan peningkatan keterampilan berbicara yang diterapkan metode STEAM *Project Based Learning* dan yang tidak menggunakan metode STEAM *Project Based Learning*.
- c. Penelitian ini meneliti mengenai tanggapan pembelajar mengenai metode STEAM *Project Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang.

1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1. Tujuan Penelitian

Berikut merupakan beberapa tujuan yang ada untuk menjawab beberapa rumusan masalah yang ada pada penelitian ini, yaitu diantaranya adalah:

- a. Untuk mengetahui kemampuan berbicara pembelajar yang diterapkan dan yang tidak diterapkan metode STEAM *Project Based Learning*.
- b. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berbicara bahasa Jepang dalam menggunakan metode STEAM *Project Based Learning*.
- c. Untuk mengetahui tanggapan pembelajar terhadap penggunaan metode STEAM *Project Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan berbicara.

1.3.2. Manfaat Penelitian

Dalam melakukan suatu kegiatan penelitian akan menghasilkan manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis. Berikut merupakan manfaat yang ada pada penelitian ini, yaitu diantaranya adalah:

1) Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian dengan menggunakan metode STEAM *Project Based Learning* ini diharapkan dapat memberikan informasi dan penjelasan mengenai penggunaan STEAM *Project Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan

berbicara bahasa Jepang secara *online*, sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pengembangan metode pembelajaran.

2) Manfaat Praktis

Manfaat lain yang dapat diperoleh selain manfaat secara teoritis ialah dapat dilihat seperti pemaparan berikut:

- a. Bagi peneliti, hasil dari penelitian metode *STEAM Project Based Learning* ini dapat digunakan sebagai sebuah pengetahuan baru untuk meningkatkan keterampilan pembelajar dalam bidang keterampilan berbicara bahasa Jepang secara *online* atau *e-learning*, serta dapat digunakan sebagai pengembangan metode pembelajaran selanjutnya.
- b. Bagi pembelajar, menjadikan proses pembelajaran dalam bidang keterampilan berbicara bahasa Jepang menjadi lebih menarik dalam pembelajaran berbasis *online* atau *e-learning* dan tidak membosankan, sehingga dapat lebih meningkatkan keterampilan, meningkatkan skill komunikasi, dan kreatifitas pada diri pembelajar ketika berbicara dalam bahasa Jepang.
- c. Bagi pengajar, dengan menggunakan metode *STEAM Project Based Learning* diharapkan dapat dijadikan sebagai suatu alternatif terhadap bidang pengajaran untuk meningkatkan keterampilan pembelajar, khususnya terhadap keterampilan berbicara bahasa Jepang.

1.4. Sistematika Penulisan

Penulisan tesis ini disajikan ke dalam lima bab, yaitu pendahuluan, kajian pustaka, metode penelitian, hasil penelitian dan pembahasan, dan simpulan dan saran. Adapun sistematika penulisan yang digunakan ialah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Sistematika penulisan pada bab ini akan menguraikan mengenai latar belakang dari penelitian ini, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Kajian Pustaka

Sistematika penulisan pada bab ini akan menguraikan mengenai beberapa kajian teoritis yang berisi mengenai penjelasan teori terkait dari berbagai sumber kutipan yang digunakan oleh penulis.

BAB III Metode Penelitian

Sistematika penulisan pada bab ini akan membahas mengenai metode penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, dan teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan.

Sistematika penulisan pada bab ini akan menguraikan dan menjelaskan mengenai pengolahan data dan hasil analisis yang diperoleh pada penelitian menggunakan metode STEAM project based learning dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang.

BAB V Simpulan dan Saran

Sistematika penulisan pada bab ini akan menguraikan simpulan akan hasil dari penelitian, rekomendasi kepada pengguna metode STEAM project based learning, dan saran kepada peneliti selanjutnya.