

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini di Indonesia banyak sekolah atau universitas yang membuka kelas bahasa asing. Salah satunya adalah bahasa Jepang. Dalam pembelajaran bahasa terdapat empat aspek keterampilan yang saling berkaitan, yaitu, keterampilan membaca, keterampilan menulis, keterampilan mendengar, dan keterampilan berbicara.

Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Tarigan dalam Ali, 2013:3). Dalam bahasa Jepang atau bahasa asing lainnya kemampuan berbicara merupakan salah satu hal yang penting, karena kemampuan berbicara berhubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari. Dengan menguasai keterampilan berbicara, maka seseorang mampu untuk berkomunikasi dengan baik dan benar. Saat belajar *kaiwa*, guru biasanya memberikan kesempatan yang banyak kepada pembelajar untuk berbicara. Tetapi faktanya, pembelajar bahasa Jepang saat mempelajari kemampuan berbicara atau *kaiwa* biasanya menjumpai kesulitan. Salah satunya adalah pembelajar terkadang bingung untuk mengungkapkan ide atau hal yang ingin diutarakannya saat bercakap-cakap bahasa Jepang. Oleh karena itu, sebagai seorang pengajar atau guru dituntut untuk bisa mengajar *kaiwa* secara efektif. Salah satu cara supaya pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif adalah dengan menggunakan suatu metode.

Metode adalah seperangkat rencana dalam pengajaran materi bahasa berdasarkan pendekatan yang dipilih (Wicaksono, 2016:7). Penggunaan metode dalam suatu pembelajaran akan sangat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu metode yang bisa digunakan dalam pembelajaran *kaiwa* adalah metode *role play*. Metode *role play* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa,

pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati (Hamdani dalam Ali, 2013:29). Menurut Ladousse (2004: 3), “*role play activities range from highly-controlled guided conversations at one end of the scale, to improvised drama activities at the other; from simple rehearsed dialogue performance, to highly complex simulated scenarios.*” “Kegiatan *role play* berkisar dari suatu percakapan yang sangat dikendalikan pada suatu skala, untuk bisa berimprovisasi dalam kegiatan drama antar satu dengan yang lain; dari peragaan dialog sederhana sampai simulasi dialog yang cukup kompleks”. Definisi lain tentang *role play* adalah :

In role-play, learners are usually given some information about a „role“ (e.g. a person or a job title). These are often printed on „role cards“. Learners take a little preparation time and then meet up with other students to act out small scenes using their own ideas, as well as any ideas and information from the role cards. A simple role card could do nothing more than name the role e.g. mother, detective or alternatively they could offer guidance as to what to do rather than the role itself, e.g. buy a train ticket to Brighton (Scrivener dalam Kuśnierek, 2015:81).

“Dalam *role play* pembelajar biasanya diberikan informasi mengenai peran yang akan dimainkan (misalnya mengenai orang atau pekerjaan). Informasi tersebut dicetak atau tertulis dalam kartu *role play*. Pembelajar hanya memiliki sedikit waktu untuk persiapan dan kemudian berpasangan dengan siswa lainnya untuk memperagakan adegan tersebut dengan ide mereka sendiri, mengikuti informasi yang terdapat dalam kartu *role play*. Kartu *role play* sederhana biasanya hanya berisi tentang nama peran yang harus dimainkan, misalnya menjadi seorang ibu, detektif atau sebagai alternatif mereka dapat diberikan arahan mengenai apa yang harus dilakukan daripada hanya sebatas nama peran saja, misal membeli tiket kereta ke *Brighton* (Scrivener dalam Kuśnierek, 2015:81)”.

Bisa kita simpulkan dari pengertian di atas bahwa *role play* adalah suatu metode dimana para pembelajar melakukan suatu improvisasi percakapan dengan pembelajar yang lainnya, yang informasi percakapannya atau temanya diberikan melalui kartu *role play*.

Dalam penggunaannya *role play* terdapat banyak kelebihan. Seperti yang dikemukakan oleh Ladousse dalam Susanti (2007:20):

- a. Berbagai pengalaman yang sangat beragam. Kita bisa melatih siswa dalam kemampuan berbicara dalam situasi apapun melalui peran.

- b. Membantu siswa untuk mencoba bahasa yang telah mereka pelajari dengan cara yang menyenangkan dan aman di kelas.
- c. *Role play* membantu banyak siswa yang pemalu supaya mereka bisa lebih berkreasi mengungkapkan pendapat atau idenya.

Dan alasan yang paling penting untuk menggunakan *role play*, karena *role play* sangat menyenangkan, dsb. Melihat banyaknya kelebihan yang terdapat pada *role play* membuat peneliti tertarik untuk meneliti mengenai penggunaan *role play*.

Banyak penelitian mengenai penerapan *role play* yang sudah dilakukan. Tetapi banyak peneliti yang mengambil subjek penelitiannya dari jenjang Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Atas. Contohnya, penelitian yang dilakukan oleh Hayati (2016) yang berjudul “Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyyah Ma’arif Nu Teluk Kecamatan Purwokerto Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016”. Selain itu penelitian lain dilakukan oleh Arfianah pada tahun 2014 yang berjudul “The Implementation Of Replacement Performance Role-Play In Teaching Speaking To The Eleventh Grade Students Of Man 2 Bojonegoro”. Dikarenakan masih sedikit yang meneliti bagaimana penerapan *role play* pada jenjang Universitas terlebih lagi dalam mata kuliah *shochuukyuu kaiwa*, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tersebut. Peneliti memilih melakukan penelitian pada mahasiswa semester III di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2018/2019 dengan alasan karena sesuai dengan aturan kurikulum yang berlaku di Program Studi PBJ UMY, pembelajaran *shochuukyuu kaiwa* dilakukan pada semester III.

Selain itu yang melatarbelakangi peneliti untuk melakukan penelitian ini adalah berdasarkan pengalaman peneliti, peneliti merasakan beban apabila saat akan melakukan *kaiwa*. Salah satunya saat akan dilaksanakan ujian *kaiwa*. Peneliti merasa tidak yakin saat akan melakukan *kaiwa*, dari mulai tidak percaya diri, takut salah, tidak banyak mengetahui kosakata dalam bahasa Jepang dan lain sebagainya. Karena itu peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana penerapan *role play* dalam mata kuliah *shochuukyuu kaiwa*.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan *role play* di Prodi PBJ UMY pada mata kuliah *shochuukyuu kaiwa*?
2. Bagaimana tanggapan mahasiswa Prodi PBJ UMY mengenai diterapkannya *role play* pada mata kuliah *shochuukyuu kaiwa*?

C. Batasan Masalah

Peneliti hanya sebatas meneliti :

1. Penerapan *role play* dalam mata kuliah *shochuukyuu kaiwa*.
2. Subjek penelitian
Subjek penelitian yaitu Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta semester III tahun ajaran 2018/2019.
3. Respon pembelajar mengenai penggunaan *role play* dalam mata kuliah *Shochuukyuu Kaiwa*.

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui penerapan *role play* di Prodi PBJ UMY pada mata kuliah *Shochuukyuu Kaiwa*.
2. Mengetahui tanggapan mahasiswa Prodi PBJ UMY mengenai diterapkannya *role play*.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan dan permasalahan di atas, maka penelitian ini mempunyai manfaat diantaranya :

1. Manfaat Teoretis

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan pengembangan metode pengajaran bahasa Jepang khususnya *kaiwa*.

2. Manfaat Praktis

Dengan adanya metode ini diharapkan dapat digunakan dalam pelajaran *kaiwa*. Selain itu Sebagai alternatif dari metode yang bisa digunakan oleh seorang guru dalam pembelajaran bahasa Jepang.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini disusun kedalam empat bab, yaitu:

BAB I diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II diuraikan mengenai kajian pustaka yang berisi tentang teori-teori yang terdiri dari definisi berbicara, definisi *role play*, jenis-jenis *role play*, tata cara penggunaan *role play*, kelebihan dan kekurangan *role play*, serta beberapa penelitian terdahulu.

BAB III diuraikan mengenai metode penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data dan hasil penelitian.

BAB IV diuraikan mengenai simpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi penelitian selanjutnya.