

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Definisi Berbicara

Berbicara berasal dari kata bicara. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) bicara adalah akal budi atau pikiran. Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh ketrampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari (Tarigan, 1993:3).

Menurut Nomoto dalam Sakti (2013:5), 'berbicara dengan orang lain terutama dalam kehidupan sehari-hari disebut percakapan *kaiwa*'. Definisi lain dari berbicara yaitu:

Speaking is expressing ideas, opinions, or feelings to others by using words or sounds of articulation in order to inform, to persuade, and to entertain that can be learnt by using some teaching-learning methodologies (Susanti, 2007:7).

“Berbicara adalah pengungkapan ide, pendapat atau perasaan kepada orang lain dengan menggunakan kata-kata atau artikulasi suara untuk menginformasikan, membujuk, dan menghibur yang dapat dipelajari dengan menggunakan metode belajar-mengajar (Susanti, 2007:7).”

Selain itu Tarigan (1993:15) juga berpendapat bahwa “berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan”.

Definisi lain mengenai berbicara yaitu menurut Restoeningroem (2014:25) bahwa “berbicara merupakan suatu kegiatan menyampaikan ide, pikiran, dan pesan kepada orang lain secara lisan dengan menggunakan aturan-aturan kebahasaan dalam suatu bahasa”.

Sebagai mana dikemukakan oleh Biduri (2016:110) bahwa, “berbicara adalah kemampuan seseorang untuk bercakap-cakap dengan mengujarkan bunyi-bunyi bahasa untuk menyampaikan pesan berupa ide, gagasan, maksud, atau perasaan untuk melahirkan interaksi kepada orang lain.”

Bisa kita simpulkan menurut teori-teori tersebut bahwa berbicara adalah suatu bentuk komunikasi atau ketrampilan berkomunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dalam kehidupan sehari-hari guna menyampaikan suatu informasi, ide maupun perasaan secara lisan dengan menggunakan aturan-aturan kebahasaan baik secara formal maupun non-formal.

B. Role Play

1. Definisi Role Play

Teori yang dikemukakan oleh (Hamdani dalam Ali, 2013:29) menyebutkan bahwa, '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'.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Ladousse (2004:3) bahwa, "*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)”.

Selain itu Byrne dalam Suryani (2015:107) berpendapat bahwa ‘*role play is method of acting out particular ways of interacting with others in imaginary situations*’. ‘*role play* adalah metode interaksi dengan orang lain dengan menggunakan peran yang diatur sedemikian rupa dalam situasi khayalan’.

Pendapat lain dikemukakan oleh Hayati (2016:6) bahwa, metode *role play* adalah sebuah proses pembelajaran dimana para siswa dalam melaksanakan pembelajaran dengan memerankan dan mempraktikkan kisah ataupun kejadian yang ada pada materi pembelajaran tersebut.

Sebagai mana dikemukakan oleh Tarigan dalam Putra (2016:876) bahwa, ‘*role play* atau bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap suatu tokoh tertentu’.

Definisi lainnya mengenai *role play* yaitu menurut Kida dalam Supriatningsih (2014:91) bahwa:

決められた状況や場面で、学習がある役割になって、自分で表現を選んでコミュニケーションする練習をロールプレイと呼びます。
Kimerareta joukyou ya bamen de, gakushuu ga aru yakuwari ni natte, jibun de hyougen wo erande komyunikeeshon suru renshuu wo rooru purei to yobimasu.

‘*Role play* adalah latihan berkomunikasi dengan memilih sendiri ungkapan yang akan digunakannya dan mahasiswa yang menjadi perannya dalam suatu situasi dan keadaan yang telah ditentukan’

Bisa kita simpulkan dari berbagai definisi di atas bahwa *role play* adalah salah satu metode dimana para pembelajar melakukan suatu improvisasi percakapan dengan siswa yang lainnya, yang informasi percakapannya atau temanya diberikan melalui kartu *role play* yang situasi dan tema percakapannya sudah diatur atau disesuaikan.

2. Jenis-jenis *Role Play*

Menurut Bryne dalam Suryani (2015:107), *role play* terbagi menjadi dua jenis, yaitu:

a. *Role play* dengan menggunakan naskah

Role play jenis ini melibatkan penafsiran baik dialog dari buku teks ataupun dialog dari pidato. Fungsi utama dari teks tersebut adalah untuk menyampaikan makna item bahasa dengan cara menghafal. Biasanya pada *role play* jenis ini dialog dan situasinya sudah diatur dan ditentukan. Jadi pembelajar hanya mengikuti apa yang sudah tersedia dalam naskah tersebut.

b. *Role play* tanpa menggunakan naskah

Berbanding terbalik dengan *role play* dengan menggunakan naskah, *role play* jenis ini situasinya tidak berdasarkan dari buku teks. Bisa disebut juga *role play* bebas atau improvisasi. Pembelajar harus menentukan bahasa apa yang akan digunakan dan bagaimana percakapan itu terjadi. Dalam melakukan aktivitas ini harus ada persiapan yang baik dari pengajar maupun pembelajar tersebut. Biasanya pengajar hanya memberikan gambaran umum mengenai situasi yang akan dimainkan.

Jadi bisa disimpulkan bahwa ada dua jenis *role play*. Yaitu *role play* dengan menggunakan naskah dan *role play* tanpa menggunakan naskah. *Role play* dengan menggunakan naskah, pembelajar hanya mengikuti dan mempraktekkan sesuai dengan kondisi yang sudah diatur dalam naskah tersebut. Namun, jenis *role play* ini pembelajar kurang bisa berimprovisasi, karena situasi dan kondisinya sudah ditentukan. Sedangkan, *role play* tanpa menggunakan naskah, pembelajar dituntut untuk bisa berimprovisasi, karena pengajar hanya memberikan gambaran umum mengenai situasi yang harus diperankan. Contoh *role play* dengan naskah dalam bahasa Jepang adalah sebagai berikut:

佐藤 : おはよう ございます。

Satou : *Ohayou gozaimasu.*

Satou : Selamat pagi.

山田 : おはよう ございます。
佐藤さん、こちらは マイク・ミラーさんです。

Yamada : *Ohayou gozaimasu. Satou san, kochira wa Maiku Miraa san desu.*

Yamada : Selamat pagi. Satou, perkenalkan ini adalah Mike Mira.

ミラー : 始めまして。
マイク・ミラーです。
アメリカから 来ました。
どうぞ よろしく。

Mira : *Hajimemashite. Maiku Miraa desu. Amerika kara kimashita. Douzo yoroshiku.*

Mira : Perkenalkan. Saya Mike Mira. Saya berasal dari Amerika. Senang berkenalan dengan anda.

佐藤 : 佐藤けい子です。
どうぞ よろしく。

Satou : *Satou Keiko desu. Douzo yoroshiku.*

Satou : Saya Satou Keiko. Senang berkenalan dengan anda juga.

(diktat *shokyu kaiwa* halaman 1)

Sedangkan contoh *role play* tanpa menggunakan naskah dalam bahasa Jepang adalah sebagai berikut:

A : あなたは 学生です。友達に 夏休みのとき、何をすることを質問します。

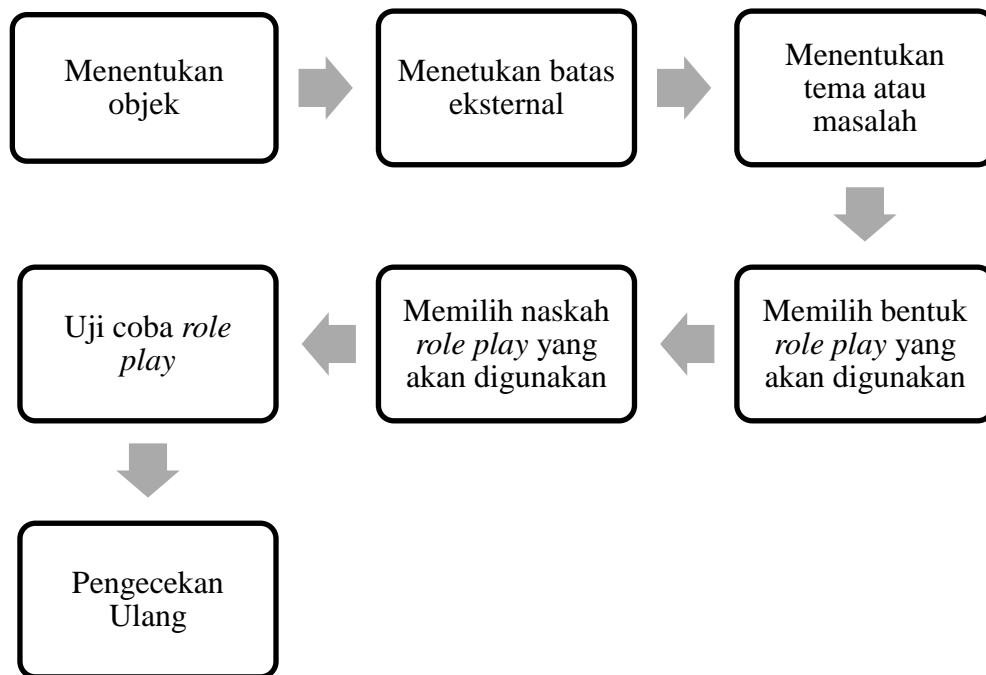
A : *Anata wa gakusei desu. Tomodachi ni natsu yasumi no toki, nani wo suru koto wo shitshumon shimasu.*

A : Anda adalah seorang murid. Tanyalah kepada temanmu apa yang temanmu lakukan saat liburan musim panas.

Dalam penelitian ini peneliti akan meneliti apakah *role play* yang diterapkan di jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta ini menggunakan *role play* dengan menggunakan naskah atau *role play* tanpa menggunakan naskah.

3. Tata Cara Penggunaan *Role Play*

“Permainan peran itu dilaksanakan dalam pembelajaran berbicara perlu melalui tahap persiapan, pelaksanaan dan tindak lanjut” (Wahab dalam Sakti, 2013:10). Pada tahap persiapan ini pengajar harus mempersiapkan sebaik mungkin. Menurut van Ments dalam Cohen dkk (2000:375) alur persiapan penggunaan *role play* adalah sebagai berikut:



Bagan 2.1
Alur Persiapan Penggunaan *Role Play*

a. Menentukan objek

Hal pertama yang harus dilakukan pengajar saat mempersiapkan *role play* adalah menentukan tujuan dari mengajar dengan *role play*. Van Ments menggolongkannya sebagai berikut:

- 1) Untuk meninjau atau merevisi suatu topik.
- 2) Sebagai pengenalan materi yang akan dipelajari.
- 3) Sebagai cara untuk menyimpulkan atau mengintegrasikan berbagai materi pelajaran.
- 4) Sebagai alat untuk menilai, dsb.

b. Tentukan batasan eksternal

‘Pengajar harus memperhatikan faktor-faktor yang dapat menghambat atau menghalangi jalannya *role play*’ (Ments dalam Cohen, 2000:376). Karena terkadang menggunakan *role play* bisa sangat memakan waktu. Faktor-faktor yang harus diperhatikan menurut (Ments dalam Cohen, 2000:376) adalah sebagai berikut:

- 1) Ketersediaan ruangan atau tempat (ukuran, tata letak, *furniture*, dsb).
- 2) Kecukupan waktu untuk *warm up*, pelaksanaan *role play* dan tanya jawab.
- 3) Ketersediaan asisten untuk membantu jalannya sesi *role play*.

c. Menentukan tema atau masalah

Pengajar memilih masalah atau tema yang akan digunakan.

d. Memilih bentuk *role play* yang akan digunakan

Pengajar harus menentukan tipe atau struktur *role play* seperti apa yang akan digunakan. Apakah dengan menggunakan naskah atau tanpa menggunakan naskah.

e. Memilih naskah *role play* yang akan digunakan

Pengajar memilih apakah akan memakai teks naskah yang sudah tersedia di buku atau memilih untuk menulis sendiri naskah yang akan digunakan.

f. Uji coba *role play*

Pada tahap ini pengajar akan menguji cobakan *role play* yang sudah dibuat. Dan mencocokkan dengan waktu yang sudah ditentukan agar saat praktek langsung tidak memakan waktu yang lama.

g. Pengecekan ulang

Tahap ini adalah tahap pengecekan ulang. Pengajar mengecek kembali apa yang sudah disiapkan.

Selanjutnya adalah langkah-langkah pelaksanaan *role play*. Menurut Sanjaya dalam Luthfi dkk (2013:2), langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan *role play* ada tiga tahap sebagai berikut:

- a. Persiapan Simulasi
 - 1) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai.
 - 2) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan.
 - 3) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan pemeran, serta waktu yang disediakan.
 - 4) Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi.
- b. Pelaksanaan Simulasi
 - 1) Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran.
 - 2) Para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian.
 - 3) Guru hendaknya meberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan.
 - 4) Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan.
- c. Penutup
 - 1) Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan. Guru harus mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi.
 - 2) Merumuskan kesimpulan.

Dari pendapat di atas bisa disimpulkan bahwa langkah-langkah penggunaan *role play* sebagai berikut:

- a. Pengajar akan mengarahkan siswa pada situasi yang akan dihadapi. Pada tahap ini biasanya pengajar sudah menentukan tema atau situasi yang akan diperankan oleh siswa. Misalnya, siswa akan saling bertanya mengenai hobi masing-masing.
- b. Kemudian membentuk kelompok sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Pada tahap ini disesuaikan dengan kondisi pada kelas dan jumlah siswa masing-masing kelas. Misalnya, apabila siswa

berjumlah kurang lebih 25 orang maka bisa dibagi menjadi lima orang dalam satu kelompok.

- c. Setelah itu siswa berdiskusi dengan anggota kelompok masing-masing. Pada tahap ini siswa akan diberi waktu oleh pengajar untuk mendiskusikan apa yang akan dibicarakan atau dipraktikkan saat akan menampilkan *role play*. Baik dari pembagian peran maupun bagian percakapan dengan tema yang sudah ditentukan oleh guru sebelumnya. Biasanya waktu yang diberikan berkisar 10 sampai 15 menit.
- d. *Role play* dilakukan mengikuti waktu yang sudah ditentukan.
- e. Terakhir adalah tahap pelaksanaan *role play* dan tahap tindak lanjut. Pada tahap ini siswa akan melakukan *role play* sesuai yang telah didiskusikan sebelumnya dengan kelompok masing-masing. Setelah itu, biasanya dilakukan sesi diskusi, tanya jawab dan evaluasi.

4. Kelebihan dan Kekurangan *Role Play*

Sama seperti penggunaan metode yang lainnya, *role play* memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan. Menurut Taylor dan Walford dalam Cohen (2000:377) kelebihan *role play* adalah:

- a. Membuat minat siswa dalam belajar menjadi tinggi
- b. Siswa menjadi tidak jenuh saat belajar dibandingkan dengan menggunakan metode biasa, dsb.

Pendapat lain mengenai kelebihan *role play* 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 berkespresi mengungkapkan pendapat atau idenya.
- d. Dan alasan yang paling penting untuk menggunakan *role play*, karena *role play* sangat menyenangkan, dsb.

Selain itu menurut Kowalska dalam Kuśnierek (2015:84) mengatakan bahwa, '*role play* dapat membantu siswa untuk lancar dalam berbicara. ...Selain itu pengajar dapat melatih kemampuan berbicara siswa diberbagai situasi sosial'. Alasan lainnya yaitu '*role play* dapat membantu siswa dalam mengembangkan imajinasinnya' (Kowalska dalam Kuśnierek, 2015:84).

Sementara kekurangan *role play* menurut Taylor dan Walford dalam Cohen (2000:377) adalah 'meskipun menarik, *role play* adalah kegiatan yang memakan waktu'.

Selain itu kekurangan *role play* menurut Kuśnierek (2015:85) menyebutkan bahwa, "...*a public preparation itself may cause a big problem for some students. ...teachers must be careful during role-playing not to make any learners feel awkward*". Maksudnya disini salah satu kekurangan penggunaan *role play* adalah dalam persiapan *role play* itu sendiri terkadang bisa menyebabkan masalah besar untuk sebagian murid. Sebagai pengajar harus untuk berhati-hati saat pelaksanaan *role play* agar tidak membuat pembelajar merasa canggung.

Jadi apabila disimpulkan menurut para ahli di atas, kelebihan *role play* adalah dapat menambah minat siswa, menyenangkan, siswa menjadi aktif dalam berbicara dan siswa tidak merasa jenuh dalam belajar. Sedangkan kekurangan *role play* adalah banyak memakan waktu dan membutuhkan persiapan yang banyak.

C. Pembelajaran *Shochuukyu Kaiwa* di Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Shochuukyu kaiwa merupakan salah satu mata kuliah yang terdapat di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. *Shochuukyu kaiwa* adalah salah satu mata kuliah wajib yang terdapat disemester III dengan kode mata kuliah BJ319. Jumlah bobot mata kuliah *shochuukyu kaiwa* adalah 2 sks dengan jumlah pertemuan sebanyak 14 kali pertemuan. *Shochuukyu kaiwa* adalah mata kuliah tentang percakapan.

Capaian pembelajaran pada mata kuliah *shochuukyu kaiwa* terbagi menjadi dua bagian, yaitu dari segi *softskill* yang terdiri dari sikap dan dari segi

hardskill yang terdiri dari penguasaan pengetahuan, ketrampilan khusus dan ketrampilan umum. Dari segi *softskill* capaian yang dapat dimiliki oleh mahasiswa setelah mengikuti mata kuliah ini ada dua. Pertama, bertakwa kepada tuhan yang maha esa dan mampu menunjukkan sikap religius. Kedua, menginternalisasi nilai, norma dan etika akademik. Sedangkan dari segi *hardskill* capaian yang dapat dimiliki oleh mahasiswa setelah mengikuti mata kuliah ini ada tiga. Pertama (penguasaan pengetahuan), menguasai konsep teoritis kebahasaan dan teknik berkomunikasi lisan maupun tulisan sesuai dengan JF Standard A2 atau JLPT N3. Kedua (ketrampilan khusus), mampu berkomunikasi dalam bahasa Jepang lisan maupun tulisan sesuai dengan JF Standard A2 atau JLPT N3. Ketiga (ketrampilan umum), mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.

Bahan kajian dalam perkuliahan *shochuukyu kaiwa* terdiri dari empat bagian, yaitu teknik *role play* sederhana dalam bahasa Jepang dengan kode bahan kajian BK 39, praktek *role play* berbahasa Jepang dengan tema tertentu dengan kode bahan kajian BK 40, teknik pidato sederhana dalam bahasa Jepang dengan kode bahan kajian BK 41, dan yang terakhir praktek pidato sederhana berbahasa Jepang dengan kode bahan kajian BK 42.

Materi yang diajarkan pada mata kuliah *shochuukyu kaiwa* ini adalah pengembangan model percakapan berdasarkan situasi, pengenalan teknik *role play* dalam percakapan, praktek bercakap-cakap menggunakan teknik *role play*, konsep dasar berpidato dengan baik, persiapan pidato, berlatih cara berbicara, memilih tema dan menyusun naskah pidato, berlatih pidato dengan menggunakan naskah yang dibuat sendiri, menyusun naskah pidato dengan tema bebas, dengan durasi pidato tertentu, praktek pidato satu menit, dan tanya jawab seputar isi pidato. Tetapi karena dalam penelitian ini hanya membahas mengenai penerapan *role play*, maka peneliti hanya meneliti sebatas tentang *role play* saja.

D. Penelitian Terdahulu

Penulis menemukan beberapa penelitian terdahulu mengenai penerapan *role play* yang mendasari dilakukannya penelitian kali ini. Yaitu, penelitian yang dilakukan oleh Dhian Amal Hayati dan Dina Arfianah.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Hayati pada tahun 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”***
2. Penelitian yang 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”***

Kedua penelitian ini memiliki kesamaan yaitu, sama-sama meneliti mengenai penerapan metode *role play*. Tetapi yang membedakan adalah pada penelitian pertama mengkaji penerapan metode *role play* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MI (Madrasah Ibtidaiyyah). Sedangkan penelitian kedua mengkaji penerapan metode *role play* dalam pembelajaran bahasa Inggris di MAN (Madrasah Aliyyah Negeri). Yang membedakan penelitian kali ini dengan kedua penelitian di atas adalah pada penelitian kali ini peneliti akan mengkaji mengenai penerapan *role play* dalam pembelajaran bahasa Jepang (*shochuukyuu kaiwa*) mahasiswa PBJ Universitas Muhammadiyah Yogyakarta semester III tahun ajaran 2018/2019 dengan harapan ini juga dapat meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa PBJ Universitas Muhammadiyah Yogyakarta semester III tahun ajaran 2018/2019.