

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Abdul Chaer (1998: 1) menyatakan bahwa bahasa adalah sistem lambang bunyi arbitrer yang digunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasikan diri. Maka dari itu bahasa sangat penting dalam kehidupan kita sehari-hari. Namun, dalam mempelajari suatu bahasa pun tidak luput dari permasalahan-permasalahan yang dihadapi. Menurut Yeti Mulyati (2015: 4) “keterampilan berbahasa dapat dikelompokkan ke dalam dua kategori, yakni aspek reseptif dan aspek produktif. Aspek reseptif bersifat penerimaan atau penyerapan, seperti yang tampak pada kegiatan menyimak dan membaca. Sementara aspek produktif bersifat pengeluaran atau pemroduksian bahasa, baik lisan maupun tertulis sebagaimana yang tampak dalam kegiatan berbicara dan menulis”.

Berbicara merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa. Tujuan seseorang mempelajari bahasa tentu saja agar dapat berbicara menggunakan bahasa yang dipelajarinya untuk berkomunikasi. Dalam bahasa Jepang keterampilan berbicara disebut dengan *kaiwa*. Mata kuliah *Kaiwa* pada semester VI Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta mempelajari bagaimana dilaksanakannya presentasi yang baik. Pada mata kuliah *Kaiwa* VI mahasiswa diharapkan selain dapat melakukan presentasi

dengan baik, juga dapat memahami isi presentasi dengan membuat proyek penelitian yang dikerjakan secara berkelompok. Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah *Kaiwa VI*, permasalahan yang terdapat dalam proses pembelajaran *Kaiwa VI* yaitu selama ini mahasiswa hanya mempresentasikan hasil penelitian orang lain. Hal itu berdampak pada kemampuan mahasiswa untuk berpikir kritis dalam memecahkan suatu permasalahan, mahasiswa kurang dapat memahami isi penelitian sehingga tidak maksimal dalam mempresentasikan hasil penelitian. Peneliti mendapatkan solusi dalam permasalahan yang dihadapi yaitu dengan menggunakan model *Project Based learning* atau pembelajaran berbasis proyek yang di mana mahasiswa dituntut untuk mengerjakan proyek secara nyata.

Lutfiana Indah Sari (2015) dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) untuk meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V-A SDN Ajung 03” menyatakan bahwa dengan terlibatnya siswa dalam membuat sebuah proyek, siswa akan dapat memahami dan dapat mengembangkan keterampilan berbicara. Selain itu, pembelajaran berbasis proyek juga dapat meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, dan dapat meningkatkan kreativitas siswa. Hal itu berkaitan dengan masalah yang terdapat pada pembelajaran *Kaiwa VI* mengenai kurangnya kemampuan berpikir mahasiswa sehingga berdampak kepada kurangnya pemahaman terhadap penelitian yang dianalisis.

Hasil angket yang diperoleh dari penelitian oleh Lispridona Diner (2020) yang berjudul “Proses Pengembangan Daya Kritis Mahasiswa dalam Mata Kuliah *Nihonjijo* melalui Pembelajaran Berbasis Proyek” menyatakan bahwa dengan pembelajaran *Project Based Learning*, 94% mahasiswa yang mengikuti perkuliahan *Nihonjijo* dapat mengungkapkan daya pikir kritis melalui penyampaian ide dan gagasan dalam kelompok dan 100% mahasiswa dapat belajar mandiri yaitu memperoleh informasi budaya Jepang dari buku, internet, dosen bahasa Jepang dan kenalan orang Jepang. Melalui *Project Based Learning* mahasiswa dapat meningkatkan kemampuan literasi dan pengumpulan data secara berkelompok sehingga meningkat pula kemampuan bekerja sama dengan teman.

Tomoko Shimbo, dkk (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “*Project-Based Learning in Japanese Language*” menyimpulkan sebagai berikut:

The participation of students in the projects showed the rise of confidence in using Japanese language while speaking with groupmates or the Japanese; the students could consolidate received knowledge by implementing it in practice and improve the level of Japanese language.

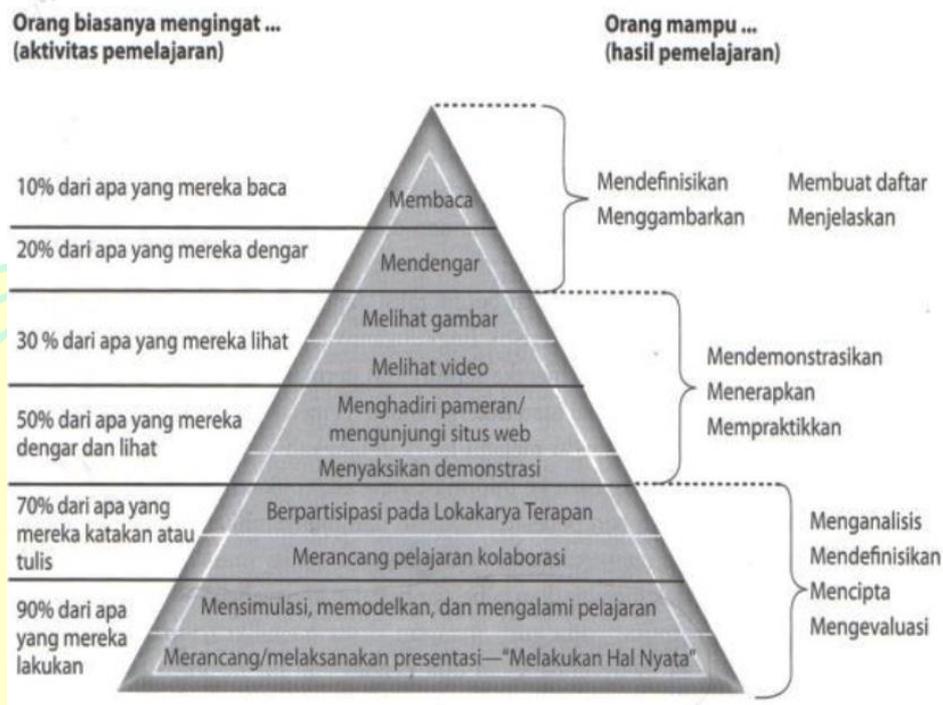
‘Partisipasi siswa dalam proyek menunjukkan meningkatnya kepercayaan diri dalam menggunakan bahasa Jepang saat berbicara dengan teman satu kelompok atau dengan orang Jepang; siswa dapat mengkonsolidasikan pengetahuan yang diterima dengan menerapkannya dalam latihan dan meningkatkan level bahasa Jepang.’

Selain dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, dan kemampuan literasi dan pengumpulan data, *Project Based Learning* juga dapat meningkatkan rasa percaya diri mahasiswa berbicara dalam bahasa Jepang

dengan teman kelompok, teman kelas atau dengan orang Jepang. Dengan meningkatnya kepercayaan diri mahasiswa, dapat pula meningkatkan kemampuan presentasi mahasiswa karena mahasiswa dapat percaya diri menyampaikan hasil penelitian yang sudah dilakukan.

Syamsidar (2018) menyebutkan bahwa Edgar Dale memperkenalkan kerucut pengalaman atau *the cone of experience*, ia menyebutkan bahwa kerucut pengalaman Edgar Dale disusun dari pengalaman yang kongkret sampai yang abstrak. Edgar Dale mengemukakan bahwa terdapat 10 tingkatan pengalaman, di antaranya: (1) merancang/melaksanakan presentasi atau melakukan hal nyata, (2) mensimulasi, memodelkan, dan mengalami pelajaran, (3) merancang pelajaran kolaborasi, (4) berpartisipasi pada lokakarya terapan, (5) menyaksikan demonstrasi, (6) menghadiri pameran/situs web, (7) melihat video, (8) melihat gambar, (9) mendengar, (10) membaca. Berikut ini merupakan bentuk dari *cone of experience* Edgar Dale:

Gambar 1.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale



Sumber: Syamsidar, dkk (2018)

Dalam bentuk aktivitas pembelajaran membaca hanya 10% dari apa yang mereka baca, mendengar hanya sekitar 20% dari apa yang mereka dengar, melihat hanya sekitar 30% dari apa yang mereka lihat, mendengar dan melihat 50% dari apa yang mereka dengar dan lihat, mengatakan dan menulis 70% dari apa yang mereka katakan dan tulis, melakukan 90% dari apa yang mereka lakukan. *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran berbasis proyek, mahasiswa dituntut untuk mengerjakan sebuah proyek di mana mereka membuat sebuah rancangan proyek sampai dengan mempresentasikan proyek tersebut, dengan kata lain mahasiswa mengerjakan atau melakukan hal yang nyata. Karena proyek diperoleh siswa secara langsung, maka pengalaman

tersebut merupakan pengalaman yang kongkret sehingga akan memiliki ketepatan yang tinggi.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi pada Pasal 14 ayat (3) menyatakan bahwa metode pembelajaran sebagaimana dimaksud pada ayat (2) yang dapat dipilih untuk pelaksanaan pembelajaran pada mata kuliah meliputi: diskusi kelompok, simulasi, studi kasus, pembelajaran berbasis proyek, Pembelajaran berbasis masalah, atau metode pembelajaran lain yang dapat secara efektif memfasilitasi pemenuhan capaian pembelajaran lulusan.

Pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu pembelajaran yang disebutkan dalam peraturan Menteri pendidikan dan Kebudayaan yang dapat secara efektif memfasilitasi pemenuhan capaian pembelajaran lulusan. Maka dari itu, pada penelitian ini, peneliti melaksanakan eksperimen kepada mahasiswa yang mengikuti mata kuliah *Kaiwa* VI Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta dengan menggunakan model *Project Based Learning*. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memperkuat pembuktian keberhasilan penerapan *Project Based Learning* dalam pembelajaran berbicara khususnya pada mata kuliah *Kaiwa* VI di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa kurang aktif dalam memecahkan masalah penelitian yang akan dipresentasikan.
2. Mahasiswa tidak melalui proses literasi dalam merancang bahan untuk presentasi.
3. Kemampuan presentasi mahasiswa tidak maksimal dikarenakan mahasiswa kurang memahami hasil penelitian yang dipresentasikan.
4. Mahasiswa membutuhkan model pembelajaran yang dapat melibatkan mahasiswa dalam penelitian.

C. Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini peneliti membatasi penelitiannya, yaitu penelitian dilakukan kepada mahasiswa yang mengambil mata kuliah *Kaiwa VI* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta tahun akademik 2020/2021. Penelitian dilakukan kepada satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan presentasi mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta pada mata kuliah *Kaiwa* VI dengan menggunakan metode pembelajaran secara konvensional?
2. Bagaimana kemampuan presentasi mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta pada mata kuliah *Kaiwa* VI dengan menggunakan model *Project Based Learning*?
3. Bagaimanakah peningkatan kemampuan presentasi mahasiswa yang mendapatkan model *Project Based Learning*?
4. Bagaimanakah tanggapan mahasiswa terhadap penerapan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran *Kaiwa* VI?

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan yang dapat diperoleh dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pemelajar dan pengajar bahasa Jepang, lalu dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran bahasa Jepang pada umumnya.

2. Secara Praktis

- a. Bagi pengajar, diharapkan model pembelajaran *Project Based Learning* ini dapat menjadi alternatif yang bisa diterapkan dalam pembelajaran *Kaiwa VI*.
- b. Bagi pembelajar, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan permasalahan serta dapat meningkatkan kemampuan presentasi dalam pembelajaran *Kaiwa VI*.
- c. Bagi program studi, diharapkan dengan hasil penelitian ini dapat memperkaya model pembelajaran yang efektif, karena proses dan hasilnya telah teruji di dalam sebuah penelitian.

