

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ada empat keterampilan yang harus dikuasai oleh para pembelajar bahasa, yakni keterampilan membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Tarigan (1985) menegaskan, keempat keterampilan tersebut merupakan aspek-aspek menjadi satu kesatuan dengan pembelajar bahasa. Pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta memasukan keempat aspek tersebut ke dalam perkuliahan. Salah satunya mata kuliah *Jitsuyou Kaiwa* yang menawarkan pembelajaran untuk mempelajari dan menguasai kemampuan berkomunikasi bahasa Jepang.

Jitsuyou Kaiwa merupakan perkuliahan yang mengasah kemampuan mahasiswa PBJ UMY untuk dapat berbicara menggunakan bahasa Jepang baik secara teori maupun praktek. Hornby (Lustigová, 2011) mendefinisikan, “*Speaking is making use of words in an ordinary voice, uttering words, knowing and being able to use a language, expressing oneself word, as well as making a speech*”. Artinya, berbicara adalah aktivitas yang menghasilkan kata-kata dengan suara dan melafalkannya, mengetahui dan menggunakan media bahasa untuk mengekspresikan diri, sehingga bisa menjadi sebuah percakapan. Singkatnya, berbicara merupakan kemampuan untuk melakukan pengetahuan linguistik dalam komunikasi yang sebenarnya.

Menurut Thornbury (2005: 208), aktivitas yang dapat membantu meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa tidak hanya sebatas melalui

kegiatan presentasi, tetapi kemampuan berbicara dapat dilatih melalui kegiatan berdialog, bermain peran (*role play*), simulasi, *games*, diskusi, dan debat. Perkuliahan *Jitsuyou Kaiwa* di tahun ajaran sebelumnya menggunakan bahan kajian pembelajaran berupa aktivitas presentasi. Namun, aktivitas pembelajaran tersebut belum membantu mahasiswa dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi bahasa Jepang mereka. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil survei yang dilakukan peneliti kepada 40 mahasiswa tingkat III PBJ UMY. Survei menunjukkan sebanyak 50% menyatakan dirinya masih kesulitan dalam berbicara menggunakan bahasa Jepang, 33% mengaku kesulitan dalam memahami penjelasan materi oleh dosen mata kuliah *Jitsuyou Kaiwa*, dan sisanya 17% kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan dosen pengampu. Faktor kurang percaya diri, takut akan penilaian baik dari dosen maupun dari temannya ketika melakukan kesalahan, kurangnya perbendaharaan kosakata bahasa Jepang, dan kurang termotivasi untuk berlatih berbicara menggunakan bahasa Jepang juga menambah daftar panjang alasan tujuan perkuliahan *Jitsuyou Kaiwa* tidak tercapai dengan baik.

Oleh karena itu, dosen pengampu perkuliahan *Jitsuyou Kaiwa* melakukan penambahan inovasi kegiatan pembelajaran, salah satunya melalui debat. Abidin (Putri, 2020: 8) mengungkapkan pada dasarnya kegiatan debat merupakan kegiatan pembelajaran yang menuntut pelajar supaya memiliki kemampuan berbicara yang didukung oleh kemampuan berpikir logis dan mahir dalam menyusun kalimat, sehingga argumen mereka dapat tersampaikan.

Praktek debat sebenarnya sudah sering dijadikan bahan kajian di pembelajaran bahasa, seperti pembelajaran bahasa Inggris. Salah satunya penelitian dari Ahmad Rosyidi (2019) yang berjudul, “Penggunaan Debat Bahasa Inggris untuk *English As A Foreign Language Students* dalam Pengajaran *Speaking*” menunjukkan bahwa subjek penelitian, yaitu siswa Tingkat II ATKP Makassar memberikan respon lebih aktif dan banyak dalam berbicara menggunakan bahasa Inggris di setiap pertemuan pengajaran *speaking*. Selain itu, melalui penggunaan debat ini mendorong siswa ATKP Makassar lebih percaya diri, antusias, dan mengurangi rasa gugup ketika berbicara menggunakan bahasa Inggris. Hasil penelitian ini dibuktikan dari persentase dari 24 sampel, terdapat 40% dikategorikan memiliki ketertarikan sangat tinggi, 40% memiliki ketertarikan tingkat tinggi, dan sisanya dikategorikan ke tingkat sedang.

Namun, di perkuliahan bahasa Jepang masih sangat jarang digunakan praktek debat sebagai bahan kajian dikarenakan persiapan dan pelaksanaannya sendiri Cukup memakan waktu. Dalam penelitian Judhanti (2019) berpendapat praktek debat masih dijadikan momok yang menakutkan bagi pelajar, sehingga membuat mereka enggan melakukan praktek debat di pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti lebih jauh tentang penerapan praktek debat ini, apabila praktek debat dijadikan sebagai salah satu kajian dari perkuliahan *Jitsuyou Kaiwa*.

Pada awal tahun 2020 terjadi fenomena di luar dugaan, Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) mengumumkan dunia dalam status darurat

kesehatan. Kemunculan penyakit jenis baru, yaitu *Coronaviruse Disease* atau COVID-19 dikutip dari Cucinotta dan Vanelli (2020). Kondisi ini mengakibatkan terjadinya pembatasan aktivitas di luar ruangan guna mengurangi penyebaran virus tersebut. Hal tersebut tentunya berdampak juga kepada sektor pendidikan Indonesia dengan keluarnya kebijakan Kemendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pembelajaran Daring supaya kegiatan belajar dan mengajar dilaksanakan secara daring (Pusat Pendidikan dan Pelatihan Pegawai, 2020).

Buah dari dampak munculnya kebijakan pembelajaran daring ini, para pengajar perlu mengubah beberapa sistem pelaksanaan pembelajaran, termasuk perkuliahan *Jitsuyou Kaiwa* di PBJ UMY. Salah satu upaya yang dilakukan dosen pengampu adalah dengan memanfaatkan teknologi informasi yang dapat menunjang kegiatan perkuliahan *Jitsuyou Kaiwa*, sehingga perkuliahan tetap berjalan dengan lancar dan mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi para mahasiswanya terlepas dari kondisi pembelajaran yang harus dilakukan dari jarak jauh. Maka dari itu, dosen pengampu memanfaatkan sebuah aplikasi video konferensi yang bernama *microsoft teams*.

Menurut Koenigsbauer (2016), *microsoft teams* merupakan aplikasi video konferensi yang dilengkapi alat yang membantu orang-orang supaya dapat berkolaborasi dan menyatukan orang-orang secara daring, sehingga orang-orang tetap dapat terhubung untuk bercakap-cakap, rapat, dan kegiatan kantoran lainnya. Salah satu pertimbangan penggunaan aplikasi *microsoft*

teams adalah karena mahasiswa dan dosen pengampu telah memiliki akun dan mendapatkan sosialisasi penggunaan aplikasi tersebut.

Perubahan yang terjadi dalam pelaksanaan perkuliahan *Jitsuyou Kaiwa* tidak mempengaruhi tekad peneliti untuk meneliti lebih jauh mengenai penerapan praktek debat bahasa Jepang. Hal tersebut justru menambah minat peneliti karena selain praktek debat masih jarang digunakan di perkuliahan bahasa Jepang, juga pelaksanaan debat akan dilakukan secara daring, sehingga penelitian ini menjadi lebih kompleks. Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti menggunakan judul “Penerapan Praktek Debat Pada Mata Kuliah *Jitsuyou Kaiwa* Dalam Moda Daring” sebagai kajian studi deskriptif kualitatif pada mahasiswa tingkat III Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UMY TA 2021-2022.

B. Rumusan Masalah

Pada penelitian “**Penerapan Praktek Debat Pada Mata Kuliah *Jitsuyou Kaiwa* Dalam Moda Daring**” terdapat dua rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana praktek debat bahasa Jepang dengan menggunakan moda daring di perkuliahan *Jitsuyou Kaiwa*?
2. Bagaimana tanggapan mahasiswa tingkat III Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UMY dalam melaksanakan praktek debat bahasa Jepang dengan menggunakan moda daring di perkuliahan *Jitsuyou Kaiwa*?

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi masalah pada:

1. Mahasiswa tingkat III Pendidikan Bahasa Jepang UMY TA 2021-2022,
2. Praktek Debat,
3. Perkuliahan *Jitsuyou Kaiwa*, dan
4. Penelitian diukur mulai dari persiapan sampai dengan evaluasi praktek debat.

D. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian “Penerapan Praktek Debat Pada Mata Kuliah *Jitsuyou Kaiwa* Dalam Moda Daring” adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan praktek debat bahasa Jepang yang dilaksanakan secara daring di perkuliahan *Jitsuyou Kaiwa*.
2. Mengetahui tanggapan mahasiswa tingkat III Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UMY setelah melaksanakan praktek debat bahasa Jepang secara daring di perkuliahan *Jitsuyou Kaiwa*.

E. Manfaat

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sarana pengetahuan baru guna mengembangkan teori-teori pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi pembelajar bahasa Jepang. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi

perkuliahan *Jitsuyou Kaiwa* ataupun perkuliahan lain yang mengusung topik yang sama, yaitu praktek debat.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman baru dalam melaksanakan praktek debat bahasa Jepang secara daring di perkuliahan *Jitsuyou Kaiwa*, serta dijadikan sebagai motivasi dan sarana meningkatkan keterampilan peneliti dalam menulis karya ilmiah.

b. Bagi Dosen

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam menentukan kegiatan pembelajaran dan saran untuk menambah wawasan bagi dosen.

c. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman belajar dalam suasana yang baru bagi mahasiswa, serta dapat dijadikan sebagai motivasi mahasiswa dalam mengikuti kegiatan perkuliahan, sehingga kemampuan berbicara, berargumentasi, dan berpikir kreatif serta kritis mahasiswa meningkat.

d. Bagi Pihak Lain

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi dan perbandingan bagi peneliti berikutnya yang memiliki minat untuk melakukan penelitian dengan topik yang sama.

F. Definisi Operasional

Berikut merupakan definisi operasional yang berisi mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini termasuk pembatasannya.

1. Penerapan adalah sebuah aktivitas atau tindakan oleh seseorang atau kelompok untuk mempraktekan dan melakukan uji coba sebuah metode atau model pembelajaran yang telah direncanakan dan disusun menjadi sebuah mekanisme yang harus dilakukan sesuai prosedur guna mengetahui situasi yang terjadi pada saat pengaplikasian metode tersebut.
2. Praktek debat adalah suatu kegiatan yang dilakukan perorangan maupun kelompok yang terbagi menjadi kelompok pro (mendukung) dan kontra (menolak) untuk saling memberikan argumen disertai alasan-alasan yang dapat dipertanggungjawabkan mengenai isu-isu yang biasa ditemukan dalam kehidupan sosial.
3. *Jitsuyou Kaiwa* adalah mata kuliah yang bertujuan untuk mendorong mahasiswanya supaya dapat berkomunikasi menggunakan bahasa Jepang dengan benar sesuai dengan fungsi dan tujuannya.
4. Moda daring *microsoft teams* adalah sebuah aplikasi *video conference* yang biasa digunakan oleh tenaga pendidik, staf, dan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran secara daring, yang dibuat oleh perusahaan teknologi informasi, *Microsoft*.

G. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penelitian pada skripsi ini dibagi menjadi empat bagian, meliputi bagian-bagian berikut ini.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penelitian.

BAB II KAJIAN PUSTKA

Bab ini berisi kajian pustaka yang bersumber dari beberapa ahli dan pendapat peneliti. Adapun poin-poin dari kajian pustaka antara lain, praktek debat, pembelajaran berbicara *Jitsuyou Kaiwa*, moda daring *microsoft teams*, dan penelitian terdahulu.

BAB III METODELOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metode penelitian yang digunakan oleh peneliti, meliputi pendekatan penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV ANALISIS DATA

Bab ini berisi tentang sajian analisis data yang relevan dengan poin-poin yang berada pada rumusan masalah berupa analisis data dan hasil penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang simpulan dari hasil penelitian serta saran kepada peneliti selanjutnya untuk melakukan pengembangan penelitian.