



Lokatara Saraswati: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat
Vol 3, No. 1, 2024, hlm.1—7

ISSN 2829-7431 (online)

PELATIHAN KETERAMPILAN BERBAHASA JEPANG MELALUI METODE BERMAIN PERAN

Ni Luh Gede Meilantari^{1*}, Kadek Febriana Theresia²

Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Bahasa Asing, Universitas Mahasaraswati Denpasar, Jalan Kamboja

No. 11A, Denpasar, Bali, 80233, Indonesia

e-mail: meilantari@unmas.ac.id No. HP 085600221981

artikel masuk: 11-03-2024; artikel diterima: 25-04-2024

Abstract: Japanese is a foreign language that have been included in Indonesian school curriculum for many years. The Specified Skill Worker (SSW) visa program of the Japanese government permits graduates of vocational schools to work in Japan. As a result, there is a need to keep improving Japanese language instruction, particularly at vocational institutions. SMK Saraswati 3 Denpasar is one among the schools that offers Japanese lessons. Saraswati 3 Vocational School Denpasar is fully aware of the importance of foreign language proficiency for students, particularly those in class XII. The issue was that the Japanese language class was only taught once a week for two lesson hours (2 JP), which was not ideal when the service team conducted initial observations and interviews with subject teachers. Meanwhile, Japanese is a challenging language to master because it has three types of letters. To address the issue of a lack of Japanese language subject hours and develop students' speaking skills, the social service team employs the role-playing method. This is done since this strategy is relatively new to students.

Keywords: Japanese Language; skills; vocational school; role-playing

Abstrak: Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang sudah sejak lama masuk ke dalam kurikulum pendidikan di Indonesia. Kebijakan pemerintah Jepang terkait visa *Specified Skill Worker* (SSW) memungkinkan untuk lulusan SMK bekerja di Jepang. Oleh karena itu, pengembangan bahasa Jepang khususnya di SMK harus terus ditingkatkan. Salah satu sekolah yang mengajarkan bahasa Jepang adalah SMK Saraswati 3 Denpasar. SMK Saraswati 3 Denpasar menyadari betul bahwa kompetensi berbahasa asing sangat penting bagi siswa terutama siswa kelas XII. Permasalahan yang muncul saat tim pengabdian melaksanakan observasi awal dan wawancara dengan guru mata pelajaran adalah bahwasanya mata pelajaran bahasa Jepang hanya diajarkan seminggu sekali, selama 2 jam pelajaran (2 JP) sehingga kurang optimal. Sedangkan bahasa Jepang termasuk bahasa yang sulit dipelajari karena menggunakan 3 jenis huruf. Untuk mengatasi permasalahan kurangnya jam mata pelajaran bahasa Jepang dan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara, maka tim pengabdian menggunakan metode role playing atau bermain peran. Hal ini dilakukan karena metode ini merupakan metode yang relative baru bagi para siswa.

Kata kunci: Bahasa Jepang; pelatihan; keterampilan; SMK; bermain peran

PENDAHULUAN

Sebagai alat komunikasi, bahasa memegang peranan penting bagi kehidupan manusia. Manusia sebagai makhluk sosial berinteraksi dengan sesama manusia melalui bahasa. Bisa dikatakan bahasa merupakan salah satu unsur yang berpengaruh bagi

kehidupan manusia. Mengingat peran bahasa yang sangat penting, kurikulum di sekolah di Indonesia memasukan pelajaran bahasa sejak dini. Dimulai dari belajar Bahasa Indonesia. Di beberapa daerah, bahasa daerah pun tidak luput untuk dipelajari. Untuk menghadapi era globalisasi, beberapa sekolah dasar mulai mengajarkan bahasa asing seperti Bahasa Inggris. Di sekolah menengah atas, beberapa bahasa asing selain Bahasa Inggris pun dipelajari seperti Bahasa Mandarin, Bahasa Jerman, atau pun Bahasa Jepang.

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang sudah sejak lama masuk ke dalam kurikulum pendidikan di Indonesia. Meskipun dinamika perubahan kurikulum pendidikan di Indonesia membawa pengaruh bagi guru, sekolah dan siswa, tetapi bahasa Jepang masih tetap masuk ke dalam salah satu bahasa asing yang bisa dipelajari. Menurut survei yang dilakukan oleh lembaga pengembangan pendidikan bahasa Jepang, The Japan Foundation (2019:17), pada tahun 2018, Indonesia menempati peringkat kedua untuk jumlah pembelajar bahasa Jepang di seluruh Asia dengan 706.603 jumlah pembelajar dan merupakan peringkat pertama dalam jumlah pembelajar bahasa Jepang terbanyak di tingkat sekolah menengah.

Hasil survei dari The Japan Foundation menunjukkan bahwa pentingnya pendidikan bahasa Jepang di tingkat menengah di Indonesia. Selain itu kebijakan pemerintah Jepang terkait visa *Specified Skill Worker* (SSW) memungkinkan untuk lulusan SMK bekerja di Jepang. Oleh karena itu, pengembangan bahasa Jepang khususnya di SMK harus terus ditingkatkan.

Salah satu sekolah yang mengajarkan bahasa Jepang adalah SMK Saraswati 3 Denpasar. Sebagai sekolah kejuruan farmasi, SMK Saraswati 3 Denpasar menyelenggarakan pembelajaran Bahasa Jepang sejak tahun 2019 sesuai dengan Perdirjen Dikdasmen No. 464/D.D5/KR/2018. Pada waktu diselenggarakan, kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum 2013.

SMK Saraswati 3 Denpasar menyadari betul bahwa kompetensi berbahasa asing sangat penting bagi siswa terutama siswa kelas XII. Kompetensi bahasa asing seperti bahasa Inggris sudah menjadi hal yang wajib dikuasai oleh siswa SMK untuk dapat terus bersaing di dunia internasional. Terlebih pulau Bali sudah populer sebagai destinasi wisata dunia. Namun, bahasa Inggris bukan merupakan satu-satunya bahasa asing yang perlu dikuasai. Jika melihat perkembangan teknologi informasi, penguasaan terhadap bahasa asing lainnya juga perlu mendapat perhatian, terutama bahasa Jepang. Kompetensi dan kemampuan bahasa Jepang harus senantiasa dikembangkan dan ditingkatkan di kalangan siswa/siswi SMK Saraswati 3 Denpasar.

Permasalahan yang muncul saat tim pengabdian melaksanakan observasi awal dan wawancara dengan guru mata pelajaran adalah bahwasanya mata pelajaran bahasa Jepang hanya diajarkan seminggu sekali, selama 2 jam pelajaran (2 JP) sehingga kurang optimal. Sedangkan bahasa Jepang termasuk bahasa yang sulit dipelajari karena menggunakan 3 jenis huruf. Untuk mengatasi permasalahan kurangnya jam mata pelajaran bahasa Jepang dan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara, maka tim pengabdian menggunakan metode *role playing* atau bermain peran. Metode ini dipakai karena alasan berikut:

1. Siswa terbiasa untuk menghafal sehingga tidak kesulitan untuk menghafalkan dialog dalam buku teks
2. Pembelajaran berjalan lebih relaks dan tidak kaku
3. Siswa lebih percaya diri dalam berbicara menggunakan bahasa Jepang sederhana

Syuja'ie, Hartini dan Agustini (2020) pernah meneliti tentang animasi interaktif sebagai media pembelajaran bahasa Jepang untuk sekolah menengah kejuruan. Penelitian yang dilakukan menemukan bahwa kemajuan teknologi informasi dapat mengubah sistem pembelajaran bahasa asing. Program animasi interaktif dapat menjadi media alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang. Dengan dibuatnya animasi interaktif, siswa/siswa dapat menggunakan metode pembelajaran yang lebih mudah untuk dimengerti dan dipahami.

METODE

Berbicara merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai siswa dalam pembelajaran bahasa. Keterampilan berbicara pada dasarnya adalah kemampuan untuk mengeluarkan ide, gagasan atau pikiran melalui bahasa lisan. Kepandaian berbicara siswa akan tidak akan berkembang dengan baik apabila tidak dilatih.

Menurut Subhayni, Sa'adiah dan Armia (2017:50-51), beberapa metode pembelajaran berbicara antara lain:

- 1) Metode ulang ucap
- 2) Metode lihat ucap
- 3) Metode memberikan deskripsi
- 4) Metode menjawab pertanyaan
- 5) Metode bertanya
- 6) Metode pertanyaan menggali
- 7) Metode melanjutkan
- 8) Metode menceritakan kembali
- 9) Metode percakapan atau bermain peran
- 10) Metode paraphrase
- 11) Metode reka cerita gambar
- 12) Metode memberi petunjuk
- 13) Metode pelaporan
- 14) Metode wawancara

Dari 14 metode pembelajaran berbicara di atas, dipilih metode percakapan atau bermain peran. Hal ini dilakukan karena metode ini merupakan metode yang relative baru bagi para siswa. Pelaksanaan pengabdian di SMK Saraswati 3 Denpasar berupa peningkatan keterampilan berbahasa Jepang dengan metode role playing diikuti oleh seluruh siswa kelas XII yang berjumlah 69 orang. Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada bulan Februari 2024 setiap hari sabtu, pukul 07:15-09:45 sebanyak 3 kali. Bulan Februari dipilih karena menjelang ujian sekolah bagi kelas XII sehingga dimaksudkan juga sebagai

jeda sebelum menghadapi ujian sekolah. Berikut dipaparkan tahapan kegiatan pengabdian di SMK Saraswati 3 Denpasar.

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

No.	Hari/Tanggal	Kegiatan	Media
1.	Sabtu, 3 Februari 2024	Pengenalan tim Pengenalan kosakata yang muncul di tema bab 8 tentang kemahiran Pembagian kelompok role play	Flash card, power point, audio
2.	Sabtu, 17 Februari 2024	Siswa berlatih bercerita tentang kemahiran menggunakan pola “watashi wa ~ga dekimasu”	Power point, kartu peran
3.	Sabtu, 24 Februari 2024	Siswa memperagakan di depan kelas tentang kemahiran yang sudah dipelajari minggu lalu lkemudian merangkum dalam jurnal	-

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam merancang kegiatan pengabdian, disesuaikan dengan kebutuhan sekolah, guru dan siswa. Tim pengabdian juga mengacu pada peraturan perundangan yang berlaku. Berdasarkan Perdirjen Dikdasmen No. 464/D.D5/KR/2018, kompetensi dasar dan kompetensi inti dari Bahasa Jepang di SMK/MAK adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Kompetensi Dasar dan Inti Bahasa Jepang di SMK/MAK (Kurikulum 2013)

<i>Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan)</i>	<i>Kompetensi Inti 4 (Keterampilan)</i>
3. <i>Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kajian bahasa jepang pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.</i>	4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kajian Bahasa Jepang. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang di- pelajarnya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Tema 8 Kemahiran	
Kompetensi Dasar 3	Kompetensi Dasar 4
3.8. Menganalisis teks transaksional dalam bentuk lisan dan tulis yang menyatakan kemampuan (<i>dekiru koto</i>) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya.	4.8. Mengimplementasikan ungkapan yang menyatakan kemampuan (<i>dekiru koto</i>) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya.

Sedangkan kegiatan tim pengabdian Program Studi Sastra Jepang Universitas Mahasaraswati Denpasar di SMK Saraswati 3 Denpasar adalah sebagai berikut.

1. Pengenalan panitia pengabdian dan pengenalan kosakata

Guru mata pelajaran memperkenalkan panitia pengabdian dari Program Studi Sastra Jepang Fakultas Bahasa Asing Universitas Mahasaraswati Denpasar. Pada saat pengenalan, digunakan bahasa Jepang sederhana, seperti: “*Ohayou gozaimasu. Ogenki desuka?*” (Selamat pagi, Apa kabar?). Siswa merespon dengan bahasa Jepang, “*Ohayou gozaimasu. Hai, genki desu.*” (Selamat pagi. Kabar baik). Kemudian tim pengabdian mengenalkan kosakata bab 8 tentang kemahiran melalui power point.

2. Siswa berlatih bermain peran

Guru dan panitia pengabdian membagi siswa berpasangan. Guru juga meminta siswa melafalkan pengucapan bahasa Jepang yang tepat. Setelah itu, siswa berlatih mengucapkan dialog berpasangan sesuai dengan kartu peran. Adapun dialog yang diucapkan siswa adalah sebagai berikut:

Kartu peran

Peran A: <ul style="list-style-type: none"> ● Kamu bertemu dengan siswa pertukaran dari Jepang yang berkunjung ke sekolah ● Perkenalkan dirimu secara singkat lalu ceritakan tentang kemahiran yang kamu kuasai 	Peran B: <ul style="list-style-type: none"> ● Kamu sebagai orang Jepang yang sedang berkunjung ke sekolah Indonesia ● Perkenalkan dirimu secara singkat kemudian komentari teman yang menceritakan kemahirannya
--	--

Pola Kalimat

A: “*Watashi wa (ryouri/kemahiran) ga sukoshi dekimasu*”

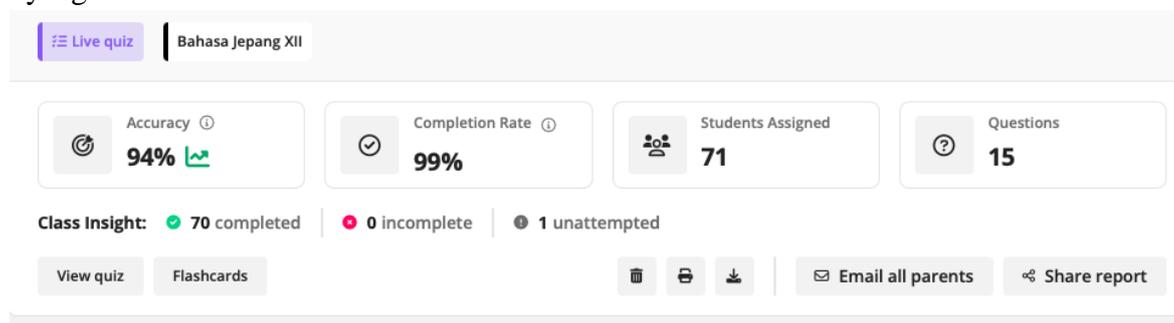
B: “*(Ryouri) desuka? Ii desu ne./Sugoi desu ne.*”



Gambar 1. Siswa bermain peran
(Sumber: Dokumen pribadi)

3. Hasil evaluasi

Sebagai hasil evaluasi pengabdian, siswa mengikuti tes tentang tema 8 yang sudah dipelajari sebelumnya. Tes dilakukan secara online melalui aplikasi quizziz. Hasil tes menunjukkan bahwa 94% siswa menjawab secara akurat 15 pertanyaan tes. Berikut adalah hasil tes yang dilakukan.



Gambar 2. Hasil tes evaluasi
(sumber: tangkapan layar)

Selain evaluasi melalui tes, siswa juga diharuskan menulis jurnal tentang apa yang sudah dipelajari. Jurnal yang ditulis siswa kemudian dinilai oleh guru mata pelajaran. Penulisan jurnal oleh siswa, selain sebagai cara untuk mengetahui kedalaman pemahaman siswa, juga untuk membuat siswa lebih memahami apa yang sudah dipelajari dalam pelajaran bahasa Jepang. Berikut salah satu hasil jurnal siswa.



Gambar 3. Contoh Jurnal Siswa

SIMPULAN

Bahasa Jepang merupakan salah satu mata pelajaran bahasa asing yang masuk ke dalam kurikulum pembelajaran di sekolah menengah kejuruan (SMK). Salah satu SMK yang menerapkan mata pelajaran bahasa Jepang adalah SMK Saraswati 3 Denpasar. Tim pengabdian Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Bahasa Asing Universitas Mahasaraswati Denpasar turut mendorong terciptanya suasana pembelajaran bahasa Jepang yang kondusif. Salah satunya melalui pelatihan keterampilan berbahasa melalui bermain peran (role playing). Kegiatan ini sangat baik dilaksanakan untuk pemahaman tingkat lanjut tentang suatu tema. Dengan bermain peran siswa lebih memahami dan mampu berbicara serta menghayati kata percakapan yang diucapkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada Rektor Universitas Mahasaraswati Denpasar, Dekan Fakultas Bahasa Asing Universitas Mahasaraswati Denpasar, Ketua UP2M Fakultas Bahasa Asing Universitas Mahasaraswati Denpasar atas dukungannya dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di SMK Saraswati 3 Denpasar. Kepala SMK Saraswati 3 Denpasar beserta guru-guru dan siswa kelas XII SMK Saraswati 3 Denpasar yang telah menerima tim pengabdian dengan tangan terbuka dan sambutan yang ramah.

DAFTAR RUJUKAN

- Nurullita, Marta (2023) Bahasa Jepang dalam Kurikulum Merdeka [Presentasi Power Point] diakses dari <https://www.slideshare.net/MegawatiAdindaRizkin/bahasa-jepang-dalam-kurikulum-merdeka2023-2pptx>
- Subhayni, Sa'adiyah & Armia (2017) *Keterampilan Berbicara*. Banda Aceh: Universitas Syahkuala Press
- Syuja'ie, A. W., Hartini, S., & Agustini, F. (2020). Animasi Interaktif Media Pembelajaran Bahasa Jepang Dasar Untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Journal of Students' Research in Computer Science*, 1(1), 15 - 22. <https://doi.org/10.31599/jsrsc.v1i1.75>
- The Japan Foundation (October 8th, 2019) *2018 Nen Do Kaigai Nihongo Kyouiku Kikan Chousa Kekka*. Diakses dari <https://www.jpf.go.jp/j/about/press/2019/dl/2019-029-02.pdf>