

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pariwisata dan perhotelan yang semakin berkembang menyebabkan penguasaan bahasa asing menjadi semakin penting terutama bagi siswa yang mempersiapkan diri untuk berkarir di sektor pariwisata dan perhotelan. Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang banyak dipelajari di Indonesia. Hal ini dikarenakan bahasa Jepang memiliki peran strategis dalam sektor pariwisata dan perhotelan, terutama di daerah tujuan wisata seperti Bali. Situasi ini menuntut siswa untuk memiliki kemampuan bahasa Jepang yang baik agar dapat memberikan pelayanan yang memuaskan kepada tamu serta menjadi nilai tambah bagi lulusan SMK jurusan akomodasi perhotelan dalam menghadapi persaingan global.

Situasi ini menuntut siswa untuk memiliki kemampuan berbahasa Jepang yang baik agar dapat memberikan pelayanan yang memuaskan kepada tamu serta menjadi nilai tambah dalam menghadapi persaingan global. Menurut data Badan Pusat Statistik Provinsi Bali tahun 2024, wisatawan asal Jepang menempati peringkat ke-4 dalam kategori wisatawan Asia non-ASEAN yang berkunjung ke Bali, setelah India, Tiongkok, dan Korea Selatan. Hal ini menunjukkan bahwa Jepang masih termasuk dalam negara dengan tingkat kunjungan tinggi ke Bali. Oleh karena itu, tenaga kerja di sektor perhotelan perlu dibekali kemampuan berbahasa Jepang yang memadai, khususnya dalam keterampilan komunikasi lisan yang sesuai dengan konteks dunia kerja.

Permasalahan ini semakin relevan mengingat kebutuhan akan lulusan yang siap kerja di bidang perhotelan. Tenaga kerja yang memiliki kemampuan komunikasi yang baik dalam bahasa Jepang tidak hanya dapat memberikan layanan yang memuaskan tetapi juga mampu membangun hubungan yang lebih baik dengan tamu yang pada akhirnya dapat meningkatkan reputasi hotel.

Salah satu metode yang sering digunakan adalah *role play*. Metode ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan memainkan peran dalam situasi nyata. *Role play* dapat membantu siswa berlatih berbicara dan mendengarkan dalam konteks yang lebih relevan dan menyenangkan. Selain itu, metode ini mendorong interaksi antar siswa dan meningkatkan kepercayaan diri.

Metode *role play* tidak hanya meningkatkan keterampilan berbicara, tetapi juga membantu siswa memahami konteks sosial dan budaya dalam berkomunikasi. Dalam situasi perhotelan misalnya siswa dapat mengetahui bagaimana menyambut tamu, memberikan informasi tentang layanan, atau menangani keluhan. Pengalaman ini sangat penting untuk membangun kepercayaan diri siswa dalam berinteraksi dengan tamu asing.

Pembelajaran bahasa Jepang melalui metode *role play* sejalan dengan kurikulum pendidikan yang menekankan pada pengembangan keterampilan komunikasi. Dengan metode ini, siswa tidak hanya belajar bahasa, tetapi juga memahami keramahan, yang sangat penting dalam konteks pelayanan. Hal ini akan mendukung pembentukan tenaga kerja yang kompeten di bidang akomodasi perhotelan (Susanto & Lestari, 2022).

Dengan penerapan metode *role play* diharapkan siswa tidak hanya dapat berkomunikasi dalam bahasa Jepang, tetapi juga siap menghadapi tantangan di dunia kerja. Kemampuan berbahasa Jepang yang baik akan menjadi nilai tambah bagi siswa dalam menghadapi persaingan global di industri perhotelan. Dengan demikian, mereka akan lebih siap untuk memberikan pelayanan yang unggul dan beradaptasi dengan berbagai situasi di lapangan. Peningkatan kemampuan berbicara melalui metode *role play* ini, sesuai dengan teori yang dikemukakan (Soemarmi, 2017), bahwa metode *role play* dapat melatih siswa dalam berbagai situasi yang sebenarnya, dapat melatih praktik berbahasa lisan secara intensif, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi.

SMK Negeri 2 Singaraja sebagai salah satu lembaga pendidikan vokasi yang memiliki jurusan Akomodasi Perhotelan, telah mengimplementasikan metode pembelajaran *role play* dalam pembelajaran bahasa Jepang. Capaian pembelajaran mata pelajaran bahasa Jepang di SMKN 2 Singaraja pada jurusan Akomodasi Perhotelan mengacu pada dokumen modul ajar Kurikulum Merdeka dan kebutuhan kompetensi vokasional. Peserta didik ditargetkan mampu melakukan percakapan sederhana dalam bahasa Jepang yang relevan dengan situasi kerja di hotel, seperti menyambut tamu, menangani reservasi, hingga memberikan informasi layanan.

Kompetensi ini menyesuaikan dengan tuntutan dunia kerja di bidang pariwisata, khususnya di wilayah seperti Bali yang memiliki tingkat kunjungan wisatawan Jepang yang signifikan. Oleh karena metode ini digunakan karena dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dimana siswa dapat belajar

berbicara dalam situasi yang menyerupai dunia kerja di hotel dan sesuai dengan capaian pembelajaran yang terdapat dalam modul ajar yang digunakan oleh guru.

Metode *role play* merupakan teknik pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk berlatih berbicara dalam konteks perhotelan. Di SMKN 2 Singaraja, pelaksanaan metode ini telah diintegrasikan kedalam kurikulum pembelajaran bahasa Jepang. Melalui *role play* siswa dapat belajar dan memainkan berbagai skenario yang berkaitan dengan situasi perhotelan seperti menyambut tamu, memberikan informasi tentang layanan, atau menangani keluhan.

Dengan memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai simulasi dunia kerja, metode *role play* tidak hanya melatih keterampilan berbahasa siswa, tetapi juga mengenalkan nilai-nilai sosial dan budaya kerja yang relevan dengan dunia perhotelan. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk menginternalisasi tata krama komunikasi dan etika pelayanan tamu yang menjadi bagian penting dalam budaya kerja masyarakat Jepang maupun budaya kerja perhotelan secara umum.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Jepang di SMKN 2 Singaraja, guru menyampaikan bahwa penerapan metode *role play* telah dilaksanakan, namun perlu dikaji lebih dalam dari segi proses, dimakendala yang dihadapi dan strategi yang dilakukan guru dalam mengatasinya belum banyak didokumentasikan. Berdasarkan hasil evaluasi harian yang ditampilkan siswa, guru menginterpretasikan bahwa siswa terlihat lebih aktif dan percaya diri dalam berbicara selama kegiatan pembelajaran. Interaksi yang terjadi selama *role play* membantu siswa untuk lebih memahami penggunaan bahasa Jepang dalam konteks perhotelan.

Berdasarkan kondisi tersebut, meskipun metode *role play* telah banyak dikenal dalam pembelajaran bahasa asing, masih sangat terbatas penelitian yang secara spesifik mengkaji bagaimana metode *role play* diimplementasikan dalam konteks pembelajaran bahasa Jepang di SMK jurusan Akomodasi Perhotelan, sehingga belum tersedia model praktik baik yang dapat dijadikan acuan oleh guru-guru di sekolah sejenis. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada efektivitas metode *role play* secara umum atau pada mata pelajaran lain, bukan pada proses implementasi, kendala, dan strategi guru dalam konteks vokasi kejuruan bidang perhotelan.

Oleh karena itu, penelitian ini memiliki urgensi yang tinggi untuk mengisi kekosongan kajian mengenai praktik nyata dan mendalam dari penerapan metode *role play* dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMK. Selain itu, penelitian ini penting untuk mendokumentasikan praktik baik (*best practice*) yang dapat dijadikan acuan bagi guru-guru di sekolah vokasi lainnya, sehingga pembelajaran bahasa Jepang dapat berjalan lebih kontekstual, komunikatif, dan selaras dengan kebutuhan dunia kerja.

Dasar penentuan SMK Negeri 2 Singaraja sebagai acuan peneliti dalam menentukan lokasi penelitian tidak hanya karena di sekolah ini sudah mengimplementasikan metode *role play* dalam pembelajaran bahasa Jepang tetapi juga dikarenakan SMK Negeri 2 Singaraja merupakan salah satu sekolah vokasi yang terdapat jurusan akomodasi perhotelan dengan akreditasi A.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memperlihatkan model praktik baik (*best practice*) terkait implementasi metode *role play* dalam konteks pembelajaran bahasa Jepang serta dapat menjadi rujukan

bagi pendidik dalam mengembangkan metode pembelajaran bahasa Jepang di pendidikan vokasi. Penelitian ini menempatkan perhatian utama pada proses, mencakup perencanaan pembelajaran oleh guru, pelaksanaan kegiatan *role play*, interaksi yang terjadi di dalam kelas, serta persepsi siswa dan guru terhadap kegiatan tersebut. Penelitian ini juga menelusuri tantangan yang dihadapi selama proses pelaksanaan, serta bagaimana guru dan siswa menyikapi kendala-kendala tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas di temukan beberapa masalah yang teridentifikasi.

1. Kurangnya dokumentasi ilmiah mengenai penerapan metode *role play* dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMK, khususnya di SMK Negeri 2 Singaraja, meskipun metode ini telah digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Belum tergambar secara sistematis proses implementasi metode *role play*, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi dalam konteks pembelajaran bahasa Jepang pada jurusan Akomodasi Perhotelan.
3. Kurangnya kajian mengenai kendala yang dihadapi guru dalam menerapkan metode *role play* serta strategi yang digunakan untuk mengatasi kendala tersebut.
4. Masih perlunya model praktik baik (*best practice*) dalam pembelajaran bahasa Jepang berbasis *role play* yang dapat dijadikan acuan oleh guru di SMK lain yang memiliki jurusan serupa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah implementasi metode *role play* dalam pembelajaran bahasa Jepang bidang akomodasi perhotelan untuk siswa kelas XII di SMK Negeri 2 Singaraja. Fokus penelitian adalah pada proses pelaksanaan metode, kendala yang dihadapi, serta strategi guru dalam mengatasinya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka didapat rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana implementasi metode *role play* dalam pembelajaran Bahasa Jepang jurusan Akomodasi Perhotelan di SMKN 2 Singaraja?
2. Apa saja kendala yang dihadapi dalam penerapan metode *role play* untuk pembelajaran bahasa Jepang jurusan Akomodasi Perhotelan di SMKN 2 Singaraja serta bagaimana cara guru mengatasi kendala tersebut ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan implementasi metode *role play* dalam pembelajaran bahasa Jepang pada jurusan Akomodasi Perhotelan di SMKN 2 Singaraja.
2. Untuk mengidentifikasi kendala-kendala yang dihadapi dalam penerapan metode *role play* dalam pembelajaran bahasa Jepang pada jurusan

Akomodasi Perhotelan di SMKN 2 Singaraja serta untuk mengidentifikasi bagaimana cara guru mengatasi kendala tersebut.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari dilakukannya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat baik bagi guru, siswa, maupun peneliti. Adapun manfaat tersebut, yaitu:

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi penerapan metode *role play* yang lebih interaktif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa, membantu guru dalam merancang skenario pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja di bidang perhotelan serta mempermudah proses evaluasi keterampilan siswa secara menyeluruh, termasuk aspek linguistik, budaya, dan soft skill.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu membantu siswa memahami lebih dalam terkait metode *role play* yang mereka lakukan dan menjadi wadah siswa untuk menyalurkan pendapatnya tentang kendala terkait metode *role play* yang telah dilakukan. Membantu siswa meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan bahasa Jepang di dunia kerja.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengalaman dan wawasan mengenai implementasi metode *role play* dalam pembelajaran bahasa asing. Menambah pengetahuan mengenai tantangan dan keberhasilan penerapan metode

interaktif dalam pendidikan vokasi. Memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan strategi pembelajaran bahasa Jepang yang inovatif.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian lebih lanjut mengenai metode *role play* yang interaktif dalam pendidikan vokasi. Memberikan data yang dapat digunakan untuk mengevaluasi dan mengembangkan metode *role play* di bidang lain. Memperkaya literatur mengenai implementasi metode *role play* dalam konteks pendidikan bahasa Jepang dan vokasi.

