

Implementasi Model *Problem Based Learning* dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Bidang Perhotelan di Universitas Triatma Mulya

A.A.Ratih Wijayanti¹, Putu Cicilia Septipani²

¹Perhotelan Diploma IV, Universitas Triatma Mulya, Badung Bali

²Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Buleleng, Singaraja Bali
e-mail: ratih.wijayanti@triatmamulya.ac.id, putucicilia@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi model *problem based learning* yang diterapkan pada pembelajaran Bahasa Jepang bidang Perhotelan di Universitas Triatma Mulya serta untuk mengetahui kendala yang dihadapi dalam proses implementasi model pembelajaran tersebut. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Diploma IV Perhotelan semester 3 yang mengikuti mata kuliah Bahasa Jepang Perhotelan 3 (BJP 3) sejumlah 26 orang Tahun Akademik 2021-2022. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi dan wawancara. Observasi dilakukan untuk mengetahui penerapan model *problem based learning* dalam pembelajaran Bahasa Jepang Perhotelan 3 (BJP 3) secara daring melalui media *zoom* dan *google classroom*. Wawancara dilakukan kepada 7 orang mahasiswa untuk mengetahui kendala yang dihadapi mahasiswa dalam pembelajaran. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah penerapan model *problem based learning* dilakukan dengan pemberian *mondai* (masalah) untuk dapat melatih keterampilan berpikir kritis mahasiswa menggunakan bahasa Jepang. Kendala yang dihadapi mahasiswa adalah diperlukan penyelidikan dalam menentukan solusi pemecahan masalah, dan adanya kesalahan dalam penggunaan ragam hormat (*keigo*) dan tata bahasa Jepang.

Kata kunci: Model *Problem Based Learning*, Perhotelan, Bahasa Jepang

Abstract

*This study aims to knowing the implementation of the problem based learning model which applied to Japanese language learning in Hospitality at Triatma Mulya University and to find out the obstacles faced in the process of implementing the learning model. The subjects of this research are 3rd semester Diploma IV Hospitality students who get the Japanese Language Hospitality 3 (BJP 3) subject, total respondent of this research is 26 people in Academic Year 2021-2022. Data collection techniques in this study using observation and interview techniques. Observations were made to determine the application of the problem based learning model in learning Japanese Language Hospitality 3 (BJP 3) online with using zoom media and google classroom. Interviews were conducted to 7 students to find out the obstacles faced by students in learning. The results obtained in this study are the application of the problem based learning model by giving *mondai* (problems) to be able to training students'critical thinking skills using Japanese. The obstacles faced by students are that an investigation is needed in determining problem solving solutions, and there are errors in the use of various forms of respect (*keigo*) and Japanese language grammar.*

Keywords : *Problem Based Learning Model, Hospitality, Japanese Language*

1. Pendahuluan

Pelaksanaan pendidikan yang berkualitas merupakan suatu upaya meningkatkan kemajuan bangsa dan Negara. Pendidikan sebagai cara dalam memperoleh pengetahuan yang dapat bermanfaat bagi kehidupan manusia. Perkembangan teknologi dan informasi menuntut peserta didik meningkatkan keterampilannya untuk dapat bersaing dalam dunia global. Pengetahuan yang diperoleh peserta didik tidak lagi hanya diperoleh dari tenaga pendidik yang ada di lingkungan pendidikan formal seperti sekolah, perguruan tinggi maupun institusi pendidikan lainnya. Pada era digital, pengetahuan dapat diperoleh peserta didik dari berbagai sumber yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja melalui penelusuran di dunia maya. Namun, kemudahan hal tersebut diibaratkan dengan pisau bermata dua yang

dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pengetahuan secara luas ataupun terperangkap dalam pengetahuan dan informasi yang tidak dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya. Hal tersebut diperlukan keterampilan abad 21 yang dapat melatih peserta didik untuk menerima informasi dan pengetahuan yang terdapat pada dunia maya. Keterampilan abad 21 meliputi keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas dan inovasi, komunikasi, dan kolaborasi.

Pandemi Covid-19 menyebabkan keterampilan abad 21 semakin diperlukan untuk upaya memecahkan permasalahan yang berasal dari perubahan pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran tatap maya (*virtual*). Keterampilan abad 21 diharapkan dapat meminimalisir hambatan dan rintangan yang terjadi dalam pembelajaran pada masa pandemi. Hal ini sesuai dengan peranan pendidikan sebagai sistem yang mengembangkan misi secara luas yang terkait dengan perkembangan fisik, keterampilan, pikiran, perasaan, kemampuan, sosial hingga masalah keimanan (Warkintin dan Mulyadi, 2019). Dengan adanya keterampilan abad 21, generasi muda diharapkan dapat menjadi generasi yang dapat menggunakan teknologi, mampu berinovasi dan beradaptasi dalam situasi apapun.

Model *problem based learning* sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan keterampilan abad 21. Dalam perkembangan zaman menuntut adanya kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah dalam era globalisasi. Kemampuan berpikir kritis dapat dilatih melalui pembelajaran menggunakan model *problem based learning*. Menurut Trianto (2010), model *problem based learning* adalah model pembelajaran yang didasarkan pada adanya permasalahan yang membutuhkan penyelidikan autentik dengan penyelesaian nyata dari permasalahan yang nyata. Model *problem based learning* sebagai model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk aktif dan mandiri dalam mengembangkan kemampuan memecahkan masalah melalui pencarian data sehingga memperoleh solusi yang rasional dan autentik (Riyanto, 2009).

Pembelajaran menggunakan model *problem based learning* berpusat pada peserta didik (*student center learning*). Peserta didik diharapkan dapat aktif dalam proses pembelajarannya dengan aktif menyatakan pendapat, bertanya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan kritis yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Selain itu, peserta didik diharapkan aktif dalam melakukan penyelidikan dengan mengumpulkan solusi-solusi terbaik yang sesuai dengan masalah yang berkaitan materi yang menjadi topik pembahasan. Model *problem based learning* memiliki karakteristik dengan selalu menggunakan permasalahan dalam dunia nyata. Selain itu, dalam pembelajaran difokuskan untuk menemukan solusi dalam penyelesaian masalah. Dalam model ini, tenaga pendidik berperan sebagai fasilitator bagi peserta didik. Tenaga pendidik memfasilitasi diskusi yang dilakukan peserta didik serta memberikan kesempatan bagi peserta didik mengemukakan pendapatnya sendiri.

Langkah-langkah pembelajaran model *problem based learning* menurut Arends (2008: 55) terdiri dari (1) orientasi mahasiswa terhadap masalah, (2) mengorganisasi mahasiswa dalam belajar, (3) membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, (4) mengembangkan hasil karya, serta (5) analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah. Pada tahap pertama, tenaga pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran serta memberikan masalah sesuai dengan materi pembelajaran. Pada tahap ini peserta didik diharapkan memiliki pemahaman terhadap masalah yang diberikan tenaga pendidik. Tahap kedua dilakukan dengan mengorganisir peserta didik dalam belajar. Tenaga pendidik mengkoordinir peserta didik untuk membentuk kelompok atau individu dalam mendefinisikan tugas-tugas yang berhubungan dengan masalah tersebut. Tahap ketiga, tenaga pendidik membimbing penyelidikan individu maupun kelompok. Peserta didik diharapkan dapat menentukan solusi yang dipilih dari masalah yang terkait dengan materi pembelajaran. Solusi yang diharapkan adalah solusi yang berdasarkan pada bukti otentik yang dapat relevan digunakan pada situasi nyata.

Tahap keempat, peserta didik mengembangkan dan menyajikan hasil karya maupun solusi yang telah dipilih untuk memecahkan masalah tersebut. Pada tahap ini, tenaga pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang relevan, melaksanakan eksperimen, dan penjelasan dalam pemecahan masalah. Peserta didik diharapkan dapat menyampaikan solusi yang telah dibuatnya sebagai bentuk melatih keterampilan berpikir

kritis. Tahap kelima, peserta didik menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah yang telah dilakukan. Pada tahap ini tenaga pendidik dan peserta didik secara bersama-sama merefleksikan proses penyelidikan yang telah dilakukan. Tenaga pendidik dan peserta didik diharapkan dapat memberikan *feedback* positif dan negatif terhadap proses penyelidikan dan penyelesaian masalah yang telah dilakukan. *Feedback* yang diberikan tidak hanya dari tenaga pendidik, dapat pula berasal dari masing-masing peserta didik. Hal ini bertujuan melatih sejauhmana keterampilan berpikir masing-masing peserta didik yang telah mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran bahasa Jepang dalam bidang perhotelan bertujuan melatih kemampuan komunikasi menggunakan bahasa Jepang sesuai bidang perhotelan. Model *problem based learning* diterapkan dalam perkuliahan Bahasa Jepang Perhotelan 3 (BJP 3) bertujuan untuk dapat melatih keterampilan abad 21. Penerapan model tersebut bermanfaat untuk dapat melatih keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui permasalahan dalam bidang perhotelan yang dibahas menggunakan bahasa Jepang. Selain itu, model *problem based learning* yang diterapkan dapat melatih kemampuan komunikasi dan kolaborasi mahasiswa satu sama lain dalam penggunaan bahasa Jepang tersebut. Penelitian ini bertujuan mengetahui implementasi model *problem based learning* dalam pembelajaran Bahasa Jepang bidang Perhotelan di Universitas Triatma Mulya, serta mengetahui kendala yang ditemukan dalam implementasi model *problem based learning*.

2. Metode

Dalam penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang menggunakan metode yang digunakan untuk meneliti kondisi alamiah dengan menjadikan peneliti sebagai instrumen utama dengan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada dan menggambarkan secara apa adanya. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa program studi Perhotelan Diploma IV semester 3 Tahun Akademik 2021/2022 sejumlah 26 mahasiswa. Subjek dalam penelitian ini dipilih karena mahasiswa yang mengikuti perkuliahan Bahasa Jepang Perhotelan 3 (BJP 3). Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pengumpulan data kualitatif yaitu metode observasi dan metode wawancara.

Metode observasi sebagai alat pengumpulan data yang banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku dan proses terjadinya suatu kegiatan yang diamati (Sugiyono, 2009). Metode observasi yang digunakan dalam penelitian ini sebagai bentuk pengamatan dan pencatatan data secara sistematis terhadap gejala yang terjadi pada objek penelitian. Pada penelitian ini, metode observasi yang digunakan untuk mengamati proses pembelajaran dengan menerapkan model *problem based learning* dalam perkuliahan Bahasa Jepang Perhotelan 3 (BJP 3). Model *problem based learning* yang diamati mulai dari tahap awal pemberian masalah, orientasi masalah, membimbing mahasiswa dalam diskusi pemecahan masalah, hingga evaluasi dari proses pemecahan masalah. Metode observasi bertujuan mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh dosen pengampu mata kuliah yang menggunakan model *problem based learning* serta memperhatikan keaktifan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan tersebut. Pada masa pandemi Covid-19, perkuliahan BJP 3 dilakukan secara daring (*online*) menggunakan media *zoom* dan *google classroom*, sehingga proses pengamatan pembelajaran dilakukan melalui media tersebut. Sebelum pandemi, perkuliahan dilaksanakan secara luring dalam perkuliahannya dengan menerapkan model *problem based learning*.

Metode wawancara yang digunakan pada penelitian ini bertujuan mengetahui respon mahasiswa terhadap implementasi model *problem based learning* dalam perkuliahan BJP 3. Metode wawancara merupakan suatu metode pengumpulan data dengan mengadakan percakapan antara dua pihak yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban tersebut (Moleong, 2011:186). Narasumber yang diwawancarai pada penelitian ini berjumlah 7 orang mahasiswa yang telah mengikuti perkuliahan BJP 3 menggunakan model *problem based learning*. Metode ini bertujuan menggali informasi yang lebih mendalam terkait respon mahasiswa yang telah mengikuti perkuliahan, untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan proses pembelajaran dengan

menerapkan model *problem based learning* yang telah dilaksanakan. Instrumen penelitian ini menggunakan pedoman wawancara kepada mahasiswa.

3. Hasil dan Pembahasan

Data Hasil Observasi

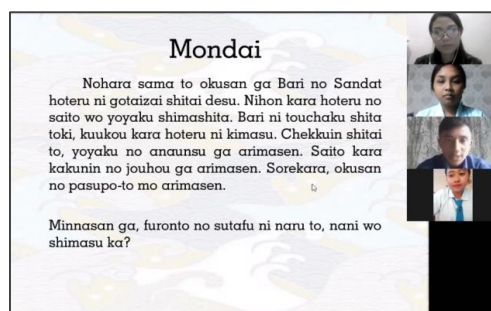
Berdasarkan hasil observasi, penelitian ini menerapkan model *problem based learning* dalam perkuliahan Bahasa Jepang Perhotelan 3 (BJP 3) dengan menggunakan topik *check in* yang dilaksanakan menggunakan media *zoom*. Langkah-langkahnya menyesuaikan dengan langkah pembelajaran sesuai model Arends (2008) dalam model *problem based learning* yang terdiri dari orientasi mahasiswa terhadap masalah, mengorganisasi mahasiswa dalam belajar, membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, mengembangkan hasil karya, serta analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah. Sebelum adanya Pandemi Covid-19, pembelajaran dilaksanakan secara luring (luar jaringan) dengan membentuk kelompok diskusi dalam penerapan model *problem based learning*. Namun, Pandemi Covid-19 menyebabkan penerapan model *problem based learning* dilakukan menggunakan media *zoom* dan *google classroom*.

Pada tahap pertama orientasi mahasiswa terhadap masalah, seminggu sebelum melaksanakan aktivitas pembelajaran mahasiswa diberikan *mondai* atau masalah terkait dengan menangani *check in* melalui *google classroom*. Pada *mondai* tersebut, dibuat dalam bahasa Jepang yang menyatakan adanya permasalahan pada tamu yang kesulitan saat proses *check in* karena reservasinya tidak terdaftar pada *website*. Masalah tersebut juga memuat adanya tamu yang tidak membawa *passport* yang kemungkinan hilang dalam perjalanan menuju hotel. Perkuliahan dilaksanakan menggunakan media *zoom* dengan membahas *mondai* yang telah diberikan sebelumnya. Pada tahap awal perkuliahan diawali dengan apersepsi menggunakan media gambar yang ditampilkan oleh dosen pengampu mata kuliah. Hal ini bertujuan sebagai stimulus bagi mahasiswa yang akan mempelajari bahasa Jepang bidang perhotelan dengan topik *check in*.



Gambar 1. Apersepsi dalam Perkuliahan BJP 3 Topik Check In

Pada apersepsi, mahasiswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan interpretasinya terhadap gambar yang ditampilkan oleh dosen pengampu. Tahap ini, mahasiswa secara bergantian menyampaikan tanggapannya terhadap gambar tersebut. Pada tahap orientasi dilanjutkan dengan dosen pengampu mata kuliah mengarahkan mahasiswa untuk dapat menyampaikan interpretasi dari *mondai* yang telah diberikan sebelumnya. Pada tahap ini mahasiswa secara bergantian menyampaikan interpretasinya terhadap *mondai* dalam bahasa Jepang yang telah diberikan sebelumnya.



Gambar 2. Diskusi Mondai dalam Perkuliahan BJP 3

Dalam diskusi yang membahas *mondai* dalam bahasa Jepang, mahasiswa saling menyatakan interpretasinya terhadap pokok permasalahan yang terjadi pada *mondai* tersebut. Pada tahap ini dosen mengorganisir mahasiswa untuk belajar mengatasi masalah pada *mondai* tersebut. Mahasiswa diberikan kesempatan yang sama dalam menyatakan interpretasi terhadap permasalahan pada topik *check in*. Selain itu, mahasiswa diminta untuk dapat aktif menyampaikan solusi dari permasalahan tersebut. Berdasarkan hasil diskusi dalam perkuliahan, diperoleh hasil bahwa permasalahan utama dalam *mondai* tersebut adalah reservasi tamu yang tidak diterima pihak *front office*, serta istri dari tamu yang kehilangan *passport*. Pada tahap ini juga, dosen membimbing mahasiswa melakukan penyelidikan terhadap penyebab terjadinya masalah tersebut. Mahasiswa memberikan solusi yang berbeda-beda, mulai dari meminta tamu menyerahkan bukti reservasi yang dimiliki, meminta tamu *check in* ulang, hingga membantu tamu untuk dapat melaporkan kehilangan *passport* melalui kepolisian ataupun kedutaan negaranya.



Gambar 3. Latihan Penyelesaian Masalah dalam Perkuliahan BJP 3

Tahap selanjutnya dilakukan dengan mengembangkan hasil diskusi dan pemecahan masalah yang telah didiskusikan sebelumnya. Pada tahap ini mahasiswa diminta untuk mengembangkan percakapan dalam bahasa Jepang yang digunakan dalam menangani masalah yang terjadi dalam penanganan *check in* pada *mondai* tersebut. Dalam pengembangan percakapan tersebut, mahasiswa berperan sebagai staf dan tamu. Mahasiswa mencoba percakapan tersebut dengan bimbingan dosen pengampu mata kuliah. Percakapan tersebut memperhatikan penggunaan *keigo* (ragam hormat) yang umumnya digunakan dalam bidang perhotelan. Percakapan yang terjadi disesuaikan dengan solusi yang telah disepakati sebelumnya. Dalam percakapan tersebut terjadi kesalahan-kesalahan penggunaan bahasa Jepang bidang perhotelan seperti penggunaan kosakata tanpa ada tambahan *o/go* seperti penggunaan *goyoyaku*, *onamae*, *gorenraku*, *gotaizai* dan penggunaan kosakata bahasa Jepang lainnya. Terdapat pula kesalahan dalam menyatakan *permisi* saat meminta identitas tamu, seperti *passport* untuk mengkonfirmasi reservasi *check in* yang telah dilakukan. Mahasiswa banyak menggunakan *sumimasen* pada percakapan tersebut. Hal tersebut dirasa kurang tepat karena pada umumnya ungkapan yang digunakan adalah *osoreirimasu* sebagai ungkapan dengan ragam hormat yang lebih baik digunakan dalam situasi perhotelan.

Kesalahan lainnya terdapat pada penggunaan partikel dalam bahasa Jepang yang tidak tepat penggunaannya yaitu partikel *ga*, *wa*, *ni*, dan *de*. Dalam pembelajaran bahasa Jepang bidang Perhotelan, mahasiswa bersama dosen pengampu mata kuliah bersama-sama menganalisis dan mengevaluasi kesalahan-kesalahan yang terjadi. Selain itu, dosen pengampu memfasilitasi mahasiswa untuk memberikan *feedback* terhadap simulasi percakapan yang telah dilakukan. Pada tahap ini dosen pengampu juga memberikan *feedback* positif dan negatif terhadap pembelajaran yang telah dilakukan menggunakan model *problem based learning*. *Feedback* yang diberikan sebagai bentuk refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, selain itu mahasiswa dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan dalam pembelajaran di kelas.

Data Hasil Wawancara

Setelah diterapkan model *problem based learning* dalam perkuliahan BJP 3, proses pengumpulan data melalui wawancara dilakukan untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap model pembelajaran yang telah diterapkan. Wawancara pada penelitian ini menggunakan pedoman wawancara dengan 5 pertanyaan terkait pembelajaran menggunakan model *problem based learning* dan 1 pertanyaan terkait upaya yang dapat dilakukan terkait pembelajaran bahasa Jepang selanjutnya menggunakan model *problem based learning*. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh hasil bahwa sebagian besar mahasiswa merasa bahwa masalah (*monдай*) yang disampaikan pada pembelajaran bahasa Jepang menggunakan model *problem based learning* relevan dengan situasi perhotelan. Selain itu, mahasiswa menyatakan *monдай* yang dibahas dalam perkuliahan akan membantu mahasiswa untuk berlatih menangani masalah yang mungkin akan dialami mahasiswa saat menjalankan program *training* ataupun dalam dunia pekerjaan bidang perhotelan.

Mahasiswa menyatakan model *problem based learning* dapat menumbuhkan keterampilan berpikir kritis. Hal tersebut karena pembelajaran dengan model *problem based learning* dapat memicu mahasiswa untuk menemukan solusi yang tepat dalam menangani masalah dan dapat menumbuhkan kedewasaan dalam berpikir serta menambah wawasan mahasiswa terhadap masalah-masalah yang mungkin dihadapi dalam lingkungan perhotelan. Beberapa mahasiswa menyatakan keterampilan komunikasi diperlukan untuk dapat menangani masalah karena dalam industri perhotelan berkaitan antara interaksi dengan turis asing khususnya turis dari negara Jepang. Namun beberapa mahasiswa menyatakan kesulitan dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Jepang karena belum memiliki pembendaharaan kosakata yang banyak, sehingga mengalami kesulitan pada saat menerjemahkan solusi tersebut menjadi bahasa Jepang bidang perhotelan.

Pada pertanyaan yang terkait dengan upaya pengembangan model *problem based learning* dalam pembelajaran bahasa Jepang Perhotelan selanjutnya, mahasiswa menyatakan diperlukan pembelajaran kosakata-kosakata khusus dalam menangani masalah (*monдай*) dalam pembelajaran bahasa Jepang untuk menunjang penanganan masalah dalam bahasa Jepang. Selain itu, mahasiswa menyarankan agar diberikan lebih banyak permasalahan-permasalahan bidang perhotelan lainnya yang dapat ditampilkan melalui artikel atau berita yang benar-benar terjadi, sehingga mahasiswa dapat berlatih menemukan solusi dari permasalahan bidang perhotelan yang terdapat pada dunia nyata dengan bahasa Jepang.

Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terkait dengan pembelajaran bahasa Jepang Perhotelan dengan model *problem based learning* berpatokan pada langkah pembelajaran yang terdiri dari 5 langkah yaitu (1) orientasi mahasiswa terhadap masalah, (2) mengorganisasi mahasiswa dalam belajar, (3) membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, (4) mengembangkan hasil karya, serta (5) analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah (Arends, 2008). Permasalahan yang digunakan dalam pembelajaran merupakan permasalahan yang nyata dihadapi dalam dunia nyata. Dengan adanya permasalahan nyata yang diterapkan dapat menumbuhkan keterampilan berpikir kritis yang diperoleh melalui pengalaman langsung mahasiswa dalam menghadapi suatu masalah. Selain itu diperlukan

peran dosen yang bertugas merangsang keterampilan berpikir kritis tersebut dengan menciptakan lingkungan belajar yang mendorong mahasiswa menemukan berbagai macam solusi yang relevan dalam mengatasi masalah tersebut. Penyelidikan yang dilakukan oleh mahasiswa menggunakan keterampilan berpikir kritis untuk menyelidiki masalah, menganalisa bukti yang dapat dipertanggung jawabkan, dan menentukan keputusan sesuai hasil penyelidikan tersebut. Selain itu, menurut Nafiah dan Wardan (2014) menyatakan penerapan model *problem based learning* dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran teknik komputer.

Dalam penelitian ini model *problem based learning* diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Jepang Perhotelan 3 (BJP 3) pada kelas Diploma IV semester 3 yang telah memperoleh mata kuliah Bahasa Jepang Perhotelan 1 (BJP 1) dan Bahasa Jepang Perhotelan 2 (BJP 2), sehingga mahasiswa telah memiliki pengalaman dalam pembelajaran sebelumnya. Model *problem based learning* digunakan untuk mahasiswa pada tingkat kemampuan yang lebih tinggi, hal tersebut karena penggunaan model tersebut membutuhkan keterampilan berpikir kritis dan memerlukan penyelidikan dalam menangani masalah tersebut. Hal ini didukung dengan adanya penelitian sebelumnya oleh Ratnaningsih, dkk (2018) yang menyatakan bahwa hasil belajar menggunakan model *problem based learning* lebih efektif digunakan dibandingkan metode ekspositori. Selain itu, hasil pembelajaran menggunakan model *problem based learning* dipengaruhi pula oleh tingkat kepercayaan diri dari mahasiswa tersebut. Semakin tinggi tingkat percaya diri mahasiswa, maka hasil belajarnya akan meningkat menggunakan model *problem based learning*. Terdapat penelitian sebelumnya yang menerapkan model *problem based learning* dalam pembelajaran bahasa Jepang untuk mata kuliah *Bunpou V* (Tata Bahasa V). Pada penelitian tersebut, dengan diterapkannya model *problem based learning* mahasiswa menjadi lebih aktif dalam mengajukan pertanyaan serta meningkatnya partisipasi mahasiswa dalam proses pembelajaran (Pratiwi, dkk). Berdasarkan hal tersebut, model *problem based learning* direkomendasikan untuk dapat memfasilitasi mahasiswa yang memiliki tingkat kepercayaan diri tinggi maupun mahasiswa dengan tingkat percaya diri yang rendah.

Model *problem based learning* diterapkan dalam pembelajaran dengan memberikan kesempatan kepada setiap mahasiswa untuk dapat memberikan pendapatnya dalam upaya mengatasi permasalahan yang dibahas dalam perkuliahan. Selain itu, dalam pembelajaran bahasa asing khususnya bahasa Jepang, model *problem based learning* digunakan sebagai bahasa pengantar permasalahan tersebut. Solusi yang digunakan dapat disampaikan menggunakan bahasa Jepang dengan mengesampingkan kesalahan berbahasa, namun dapat merangsang keterampilan berpikir kritis mahasiswa. Kesalahan berbahasa dapat dibahas setelah mahasiswa menyampaikan solusi dari permasalahan yang dibahas dalam perkuliahan.

Kendala yang dihadapi pada implementasi model *problem based learning* dalam pembelajaran Bahasa Jepang Perhotelan adalah diperlukan adanya keterampilan memecahkan masalah melalui pencarian (*research*) informasi yang relevan dalam penanganan masalah tersebut. Selain itu, diperlukan pengayaan pembelajaran kosakata dalam bidang perhotelan. Pembelajaran bahasa Jepang difokuskan pada upaya penanganan masalah dengan menggunakan bahasa Jepang sebagai pengantar bahasa tersebut. Kendala lainnya adalah adanya kesalahan penggunaan ragam hormat (*keigo*) dalam bidang perhotelan yang digunakan oleh mahasiswa. Kesalahan-kesalahan yang terjadi dapat dibahas pada akhir pembelajaran bahasa Jepang bidang perhotelan. Kendala lainnya dalam penerapan model *problem based learning* adalah proses pembelajaran tidak dilaksanakan secara luring akibat adanya Pandemi Covid-19. Hal ini menyebabkan proses diskusi terkendala koneksi internet sehingga interaksi dalam pembelajaran menjadi terganggu. Mahasiswa telah aktif berpartisipasi dalam mengajukan pendapatnya, namun adanya keterbatasan jaringan bagi beberapa mahasiswa menyebabkan pengulangan dari penyampaian pendapat tersebut. Dalam situasi pandemi, tenaga pengajar diharapkan mampu meminimalisis kendala yang ada dengan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran (Wijayanti & Isa, 2021). Hal ini dapat dilakukan dengan penerapan model *problem based learning* secara daring, sehingga mahasiswa tidak hanya dilatih untuk keterampilan berpikir

kritis namun dapat meningkatkan keterampilan dalam memecahkan masalah sesuai materi pembelajaran.

4. Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan data yang diperoleh dapat disimpulkan sebagai berikut. Implementasi model *problem based learning* yang diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jepang bidang perhotelan dengan menerapkan 5 tahapan pada model *problem based learning*. Penerapan model tersebut melatih keterampilan berpikir kritis dalam pemecahan masalah dalam bidang perhotelan. Bahasa Jepang digunakan dalam menjabarkan masalah dan komunikasi dengan tamu dalam mengatasi masalah tersebut. Pembelajaran bahasa Jepang difokuskan pada komunikasi dalam mengatasi masalah yang dibahas dalam pembelajaran. Kendala yang dihadapi dalam implementasi model *problem based learning* diperlukan penyelidikan yang mendalam terkait solusi masalah yang, penggunaan ragam hormat bahasa Jepang dalam bidang perhotelan, kesalahan-kesalahan kosakata dan pola kalimat dalam bahasa Jepang.

Saran

Penerapan model *problem based learning* pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperhatikan tema yang digunakan dalam model tersebut. Tema yang diterapkan diharapkan sesuai dengan program studi mahasiswa tersebut. Selain itu, model *problem based learning* dapat diterapkan pada pembelajaran bidang studi lainnya sebagai upaya mengembangkan keterampilan berpikir kritis bagi mahasiswa.

Daftar Pustaka

- Arends, R.I. 2008. *Belajar untuk Mengajar*. (Terjemahan Helly Prajitno Soetjipto & Sri Mulyantini Soetjipto). New York: Mc.Graw Hills. (Buku asli diterbitkan tahun 2007).
- Nafiah, Y.N & Suyanto, W. 2014. Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol. 4 No. 1.
- Moleong, L.J. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pratiwi, M.D., dkk. 2018. Analisis Asesmen dalam Pembelajaran Bahasa Mata Kuliah Bunpou V (Tata Bahasa V) dengan Menggunakan Metode Problem Based Learning di Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Ganesha Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang: J 4*(1).
- Ratnaningsih, S., dkk. 2018. The Effect of Problem Based Learning Methods and Self Confidence to English Learning Outcomes in The Elementary School. *TARBIYA : Journal of Education in Muslim Society*: 5(2).
- Riyanto, Y. 2009. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Warkintin, W. & Mulyadi, Y.B. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*: 9(1): 82-92.
- Wijayanti, A.A.R. & Wahjoedi, I. 2021. *Pembelajaran Bahasa Jepang Perhotelan III Berbasis Daring di Masa Pandemi Covid-19*. Chi'e:Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang 9(1).