

BAB IV

ANALISIS DATA

A. Analisis Data

Data yang didapatkan dalam penelitian ini merupakan data yang diambil melalui observasi, angket dan wawancara.

1. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti dengan cara mengikuti langsung kegiatan pembelajaran *shokyuu dokkai*. Observasi dilakukan agar peneliti dapat langsung melihat dan mengetahui bagaimana proses penerapan media pembelajaran yang diberikan kepada subjek penelitian secara alami atau tanpa rekayasa. Observasi dilakukan sebanyak lima kali, yaitu dua kali di kelas A dan tiga kali di kelas B. Observasi dilaksanakan setiap hari Selasa pada jam 07.15 sampai jam 08.40 WIB. Pada kelas A, observasi dilaksanakan di gedung K.H. Ibrahim E6. 401, sedangkan observasi kelas B dilaksanakan di gedung K.H. Ibrahim E6. 402 Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Observasi pertama dilaksanakan pertama kali di kelas B pada tanggal 26 Februari 2019 dan terakhir dilaksanakan di kelas A pada tanggal 09 April 2019.

a. Observasi Pertama

Observasi pertama dilaksanakan pada hari Selasa, 29 Februari 2019 di kelas B dengan dosen pengampu Dedi *Sensei*. Observasi ini

merupakan pertemuan ke-tiga pada mata kuliah *shokyuu dokkai*. Observasi dilaksanakan pada pukul 07.15–08.40 WIB dengan jumlah mahasiswa sebanyak 22 orang. Adapun materi pembelajaran yang diajarkan adalah cerita bergambar dalam *website hukumusume* yang berjudul “ごちそうに招かれたイヌ”.

1) Alur Pembelajaran

Kegiatan proses pembelajaran dimulai dengan kegiatan membaca Al-Qur'an secara bersama-sama. Setelah itu, pengajar memberitahu tentang materi apa yang akan diajarkan pada pertemuan hari tersebut. Setelah mengenalkan dan menjelaskan tentang materi dan media yang akan digunakan menggunakan *proyektor*, mahasiswa dibagi menjadi enam kelompok yang terdiri dari tiga sampai empat orang. Lalu, mahasiswa diberikan bahan materi cerita dan diberi waktu untuk membaca dan berdiskusi secara bersama-sama mengenai kosakata, isi dan makna dalam teks cerita bergambar tersebut. Setelah itu, tiap perwakilan kelompok diperintahkan untuk membaca teks cerita secara bergantian. Setelah perwakilan kelompok selesai membaca, pengajar dan mahasiswa berdiskusi secara bersama tentang kosakata, isi dan makna yang terdapat dalam teks cerita tersebut, karena waktu yang tidak mencukupi, pengajar memberikan tugas kepada mahasiswa untuk menyelesaikan diskusi mereka mengenai isi teks cerita dan akan dilanjutkan kembali pada pertemuan selanjutnya.

Sebelum kegiatan pembelajaran selesai, pengajar menerangkan sekali lagi bagaimana cara menggunakan dan mengakses media belajar *website* “*hukumusume*”. Lalu menanyakan kepada mahasiswa apakah ada hal yang ingin ditanyakan. Setelah itu kegiatan pembelajaran ditutup salam oleh pengajar.

2) Kendala dalam Pembelajaran

Selama observasi pertama dilaksanakan, peneliti tidak menemukan adanya kendala apapun dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran *shokyuu dokkai* dengan materi cerita bergambar berjudul “*ごちそうに招かれたイヌ*” dalam *website* “*hukumusume*” berjalan dengan baik dan lancar.

b. Observasi Kedua

Observasi kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 05 Maret 2019 di gedung K.H. Ibrahim E6.402. Observasi dilaksanakan pada pukul 07.15-08.40 WIB dengan jumlah mahasiswa sebanyak 25 orang. Materi yang diajarkan masih menggunakan materi pertemuan sebelumnya, yaitu cerita bergambar dalam *website hukumusume* yang berjudul “*ごちそうに招かれたイヌ*”

1) Alur Pembelajaran

Kegiatan proses pembelajaran dimulai dengan kegiatan membaca Al-Qur'an secara bersama-sama. Setelah itu pengajar memberitahukan tujuan pembelajaran hari ini dan membahas

sedikit tentang pertemuan sebelumnya. Lalu, mahasiswa di perintahkan untuk duduk bersama dengan kelompok mereka dipertemuan sebelumnya. Kemudian, pengajar menampilkan materi teks cerita bergambar dalam bentuk *power point* yang telah dibuat oleh peneliti menggunakan proyektor. Sebelum menanyakan isi dan makna cerita bergambar tersebut, pengajar meminta mahasiswa untuk membaca kembali isi cerita bergambar secara bergantian, sekaligus menanyakan arti kosakata dan kalimat secara satu persatu. Setelah kegiatan membaca selesai, di bagian akhir *power point* terdapat beberapa kosakata baru dan pertanyaan yang telah disediakan. Mahasiswa pun mulai menjawab pertanyaan secara bersama-sama.

Sebelum kegiatan pembelajaran berakhir, pengajar kembali mengajarkan dan menjelaskan bagaimana cara menggunakan atau mengakses media *website* "*hukumusume*" sekaligus memperlihatkan cerita-cerita apa saja yang terdapat dalam *website* tersebut. Terakhir, pengajar memberitahukan kegiatan apa yang akan dilaksanakan dipertemuan selanjutnya dan kegiatan ditutup dengan salam.

2) Kendala dalam Pembelajaran

Selama observasi kedua dilaksanakan, kegiatan pembelajaran *shokyuu dokkai* dengan materi cerita bergambar berjudul “ごちそうに招かれたイヌ” dalam *website* "*hukumusume*" berjalan

dengan cukup baik dan lancar. Walaupun ada beberapa kendala, yaitu pada awal kegiatan pembelajaran ada beberapa mahasiswa yang terlambat, dan pada saat sesi menjawab pertanyaan, masih ada beberapa mahasiswa yang kurang memahami kesimpulan isi cerita yang telah dipelajari. Hal tersebut dikarenakan jawaban para mahasiswa sedikit berbeda dengan apa yang terdapat dalam cerita. Adanya berbagai perbedaan persepsi mahasiswa mengenai makna cerita tersebut, membuat jawaban sedikit berbeda. Walaupun begitu, mahasiswa masih bisa memahami kosakata dan menjawab pertanyaan yang telah disediakan.

c. Observasi Ketiga

Observasi ketiga dilaksanakan pada hari Selasa, 12 Maret 2019 di gedung K.H. Ibrahim E6.402 Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Dengan jumlah mahasiswa sebanyak 24 orang. Observasi masih dilakukan dikelas B dengan materi baru yaitu cerita bergambar berjudul “ネズミ経”.

1) Alur Pembelajaran

Kegiatan proses pembelajaran dimulai dengan kegiatan membaca Al-Qur'an secara bersama-sama. Setelah itu, pengajar memberitahukan materi baru apa yang akan dipelajari, yaitu cerita bergambar berjudul “ネズミ経”. Sebelum kegiatan inti pembelajaran dimulai, pengajar memerintahkan mahasiswa untuk

duduk dengan kelompok mereka masing-masing. Setelah itu, tiap kelompok diberikan selembar teks isi cerita bergambar untuk dibaca dan didiskusikan secara bersama-sama. Disaat para mahasiswa sedang berdiskusi dengan kelompoknya, pengajar mencoba memperdengarkan audio cerita yang terdapat dalam *website* “*hukumusume*” untuk mengetahui bagaimana cara pengucapan cerita “ネズミ経” yang benar. Setelah kegiatan diskusi selesai, mahasiswa diperintahkan untuk membaca dan mengartikan isi makna cerita tersebut, kemudian menjawab pertanyaan yang telah disediakan di *power point*.

Sebelum kegiatan pembelajaran selesai, pengajar menanyakan kepada mahasiswa apakah ada hal yang tidak dimengerti atau ingin ditanyakan. Setelah itu, pengajar memberitahukan kegiatan apa yang akan dilaksanakan dipertemuan selanjutnya dan memberikan tugas kepada masing-masing kelompok untuk membuat kelompok presentasi materi cerita bergambar lain yang berada di *website* “*hukumusume*”. Terakhir, pengajar kembali menjelaskan bagaimana cara mengakses *website* “*hukumusume*” dan bagian cerita mana yang akan digunakan untuk tugas mereka dipertemuan selanjutnya. Setelah itu kegiatan pembelajaran ditutup dengan salam.

2) Kendala dalam Pembelajaran

Selama observasi ketiga, kegiatan pembelajaran *shokyuu dokkai* dengan materi cerita bergambar berjudul “ネズミ経” dalam *website* “*hukumusume*” berjalan dengan baik dan lancar. Adapun kendala yang terjadi adalah pengajar terlambat datang memasuki kelas. Kegiatan pembelajaran yang seharusnya dimulai pukul 07.15, harus dimulai pada pukul 07.25. Walaupun kegiatan pembelajaran sedikit terlambat, kegiatan pembelajaran tetap terlaksana dengan baik.

d. Observasi Keempat

Observasi keempat dilaksanakan pada hari Selasa, 26 Maret 2019 di gedung K.H. Ibrahim E6.401. Observasi ini merupakan observasi pertama yang dilaksanakan di kelas A dengan dosen pengampu Arsyil Sensei. Observasi dilaksanakan pada pukul 07.15 – 08.30 WIB dengan jumlah mahasiswa sebanyak 21 orang. Adapun materi yang diajarkan adalah cerita bergambar berjudul “ネズミ経”.

1) Alur Pembelajaran

Kegiatan proses pembelajaran dimulai dengan kegiatan membaca Al-Qur'an secara bersama-sama. Setelah itu pengajar menjelaskan tujuan dan materi pembelajaran yang akan dipelajari di hari tersebut. Kemudian, mahasiswa dibagi menjadi lima kelompok yang terdiri dari empat sampai lima orang. Sebelum

kegiatan inti dimulai, pengajar memerintahkan mahasiswa untuk mengeluarkan kamus yang telah diperintahkan pengajar untuk dibawa pada pertemuan sebelumnya. Setelah itu, pengajar memberikan teks isi cerita bergambar “ネズミ経” ke tiap kelompok untuk didiskusikan secara bersama-sama. Setelah kegiatan diskusi kelompok selesai, pengajar membahas kosakata, isi, makna serta pertanyaan cerita tersebut secara bersama-sama.

Sebelum kegiatan pembelajaran berakhir, pengajar menanyakan kepada mahasiswa apakah ada hal yang tidak dimengerti atau ingin ditanyakan. Setelah itu, pengajar memberitahukan rencana untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya. Lalu, kegiatan pembelajaran ditutup dengan salam.

2) Kendala dalam Pembelajaran

Selama observasi keempat ini, kegiatan pembelajaran *shokyuu dokkai* dengan materi cerita bergambar berjudul “ネズミ経” dalam *website “hukumusume”* berjalan dengan cukup baik dan lancar. Walaupun ada beberapa kendala yang dialami, yaitu banyak mahasiswa yang datang terlambat, lalu bagaimana cara menggunakan dan mengakses *website “hukumusume”* secara langsung didepan mahasiswa belum dilakukan, hal itu dikarenakan pada saat kegiatan pembelajaran laptop pengajar mengalami sedikit kesalahan, sehingga tidak bisa mengakses *website “hukumusume”*.

e. Observasi Kelima

Observasi kelima dilaksanakan pada hari Selasa, 09 April 2019 dengan jumlah total mahasiswa sebanyak 22 orang. Observasi dilaksanakan pada pukul 07.25-08.40 WIB di gedung K.H Ibrahim E6.401 Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Adapun materi yang digunakan adalah media belajar cerita bergambar dalam *website hukumusume* berjudul “うそつき”.

1) Alur Pembelajaran

Kegiatan proses belajar mengajar dimulai dengan kegiatan pembacaan Al-Qur'an secara bersama-sama. Kemudian disambut dengan salam dan pemberitahuan materi yang akan dilakukan pada hari tersebut oleh pengajar. Setelah itu, pengajar membagikan teks cerita kepada mahasiswa dan meminta mahasiswa untuk membaca dan mencoba memahami teks cerita tersebut. Pada kegiatan proses belajar hari ini, pengajar tidak membagi mahasiswa menjadi kelompok, tetapi dilakukan secara individu. Setelah mahasiswa selesai membaca dan mencoba memahami teks cerita, pengajar mulai menjelaskan tentang bagaimana cara mengakses dan menggunakan *website "hukumusume"*. Lalu, pengajar dan mahasiswa mulai membahas isi dan makna cerita tersebut secara bersama-sama dan tak lupa menjawab pertanyaan yang telah disediakan. Terakhir, kegiatan proses belajar mengajar ditutup dengan salam oleh pengajar.

2) Kendala dalam Pembelajaran

Selama observasi kelima ini, kegiatan pembelajaran *shokyuu dokkai* dengan materi cerita bergambar berjudul “うそつき” dalam *website “hukumusume”* berjalan dengan cukup baik dan lancar. Walaupun ada beberapa kendala, yaitu pada awal proses pembelajaran, pengajar terlambat datang memasuki kelas. Kegiatan yang seharusnya dimulai pukul 07.15, tetapi malah dimulai pada pukul 07.25. Selain itu, masih ada beberapa mahasiswa yang datang sangat terlambat.

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan melalui observasi, peneliti membagi analisis data observasi menjadi tiga bagian, yaitu alur pembelajaran, penggunaan media dan pembelajar. Berikut adalah analisis data dari hasil observasi :

a) Alur Pembelajaran

Selama kegiatan observasi yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa cara penerapan media belajar cerita bergambar dalam *website “hukumusume”* yang dilakukan oleh pengajar kelas A dan kelas B dalam kelas *shokyuu dokkai* memiliki alur pembelajaran yang sama, yaitu pada awal kegiatan pembelajaran selalu dimulai dengan kegiatan membaca Al-Qur'an secara bersama-sama. Kemudian dilanjutkan dengan pemberitahuan tujuan dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada hari tersebut. Setelah itu,

pengajar menjelaskan info tentang *website "hukumusume"* dan membagi mahasiswa menjadi beberapa kelompok. Setelah itu, pengajar memberikan teks cerita kepada mahasiswa dan memberikan waktu kepada mahasiswa untuk berdiskusi dengan kelompoknya mengenai kosakata dan makna dalam cerita tersebut. Selama kegiatan diskusi kelompok mengenai isi teks cerita, pengajar tidak lupa berkeliling untuk memeriksa sekaligus menanyakan kepada mahasiswa apa ada hal yang tidak dimengerti mengenai teks cerita tersebut, khususnya mengenai kosakata, *kanji*, maupun *bunpou* yang terdapat dalam cerita. Hal tersebut, memudahkan mahasiswa untuk memahami dan mengerti teks cerita. Setelah kegiatan diskusi kelompok selesai, mahasiswa diperintahkan oleh pengajar untuk membaca teks cerita secara bergantian. Setelah itu, pengajar dan mahasiswa mulai membahas *kotoba*, *bunpou* dan makna cerita secara bersama-sama. Terakhir, mahasiswa dan pengajar membahas dan menjawab pertanyaan yang telah disediakan secara bersama-sama.

Selama kegiatan observasi yang telah dilakukan, kegiatan penerapan media belajar cerita bergambar dalam *website "hukumusume"* pada mata kuliah *shokyuu dokkai* berjalan dengan cukup lancar dan baik, walaupun ada beberapa kendala yang terjadi. Salah satunya pada observasi ke-empat, dimana pengajar tidak bisa menampilkan bagaimana cara mengakses dan menggunakan *website "hukumusume"* dikarenakan laptop pengajar tidak bisa mengakses

website pada hari tersebut. Hal itu sangat disayangkan, karena hari itu merupakan hari pertama observasi yang dilakukan di kelas tersebut.

b) Penggunaan Media

Selama pembelajaran berlangsung, pengajar menampilkan cerita bergambar dalam *website* “*hukumusume*” pada layar *proyektor* yang tersedia di dalam kelas. Penggunaan *website* “*hukumusume*” hanya diterapkan dan diakses oleh pengajar, sedangkan mahasiswa hanya diberikan isi cerita berbentuk teks. Hal tersebut dilakukan, karena peraturan kelas yang tidak mengizinkan mahasiswa untuk menggunakan *handpone* selama kegiatan pembelajaran. Tetapi, selama mengakses *website* “*hukumusume*”, pengajar tidak lupa untuk menjelaskan dan memberitahukan kepada mahasiswa bagaimana penggunaan *website* “*hukumusume*”. sehingga, mahasiswa dapat mengetahui bagaimana penggunaan *website* tersebut. Selain itu, pengajar tidak lupa memperdengarkan *audio* yang terdapat dalam cerita *website* “*hukumusume*” untuk memberitahukan kepada mahasiswa bagaimana cara pengucapan dialog cerita yang benar.

c) Pembelajar

Selama observasi yang dilakukan secara langsung oleh peneliti, dimana peneliti bertemu langsung dengan sampel penelitian yaitu mahasiswa semester II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang

Tahun Ajaran 2018 Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang mengikuti kelas mata kuliah *shokyuu dokkai*, peneliti melihat dan mencatat bagaimana sikap dan tanggapan pembelajar terhadap penerapan media yang sedang dilakukan. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut.

Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, pembelajar cukup fokus dan tenang. Mereka memperhatikan dan mendengarkan dengan baik bagaimana pengajar menjelaskan tentang media pembelajaran yang digunakan. Pada saat kegiatan berdiskusi pun, mereka terlihat cukup fokus dan serius. Meski ada beberapa pembelajar yang datang terlambat, tetapi tidak mengganggu atau mengurangi fokus belajar pembelajar-pembelajar yang lain.

2. Angket

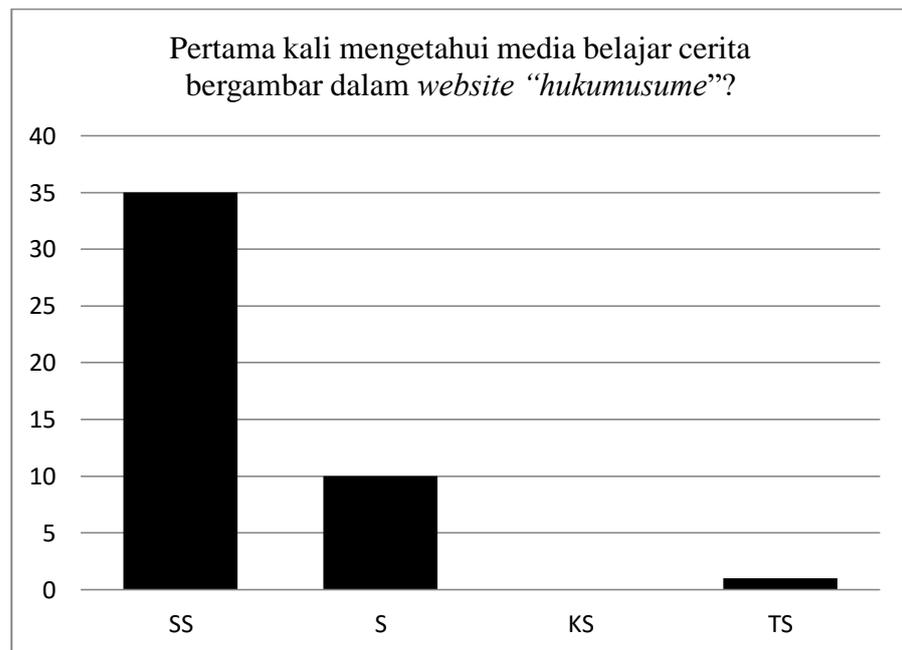
Pembagian instrumen penelitian angket dilakukan sebanyak dua kali, yaitu pada hari Selasa, 12 Maret 2019 di kelas B dan pada hari Selasa, 09 April 2019 di kelas A dengan jumlah total responden sebanyak 46 orang. Sebelum pembagian angket, angket telah melalui tahap konsultasi dan validasi sebelum dibagikan. Adapun data yang dikumpulkan melalui angket, yaitu berisi mengenai tanggapan pembelajar terhadap penggunaan media belajar cerita bergambar dalam *website "hukumusume"* pada mata kuliah *shokyuu dokkai*. Angket yang dibuat peneliti adalah angket tertutup dan terbuka, dimana pertanyaan 1 sampai 15 merupakan angket

pertanyaan tertutup, sedangkan untuk pertanyaan nomor 16 dan 17 merupakan angket pertanyaan terbuka. Berikut adalah data yang telah didapatkan melalui angket :

a. Angket Nomor 1

Grafik 4.1

Hasil Angket Nomor 1

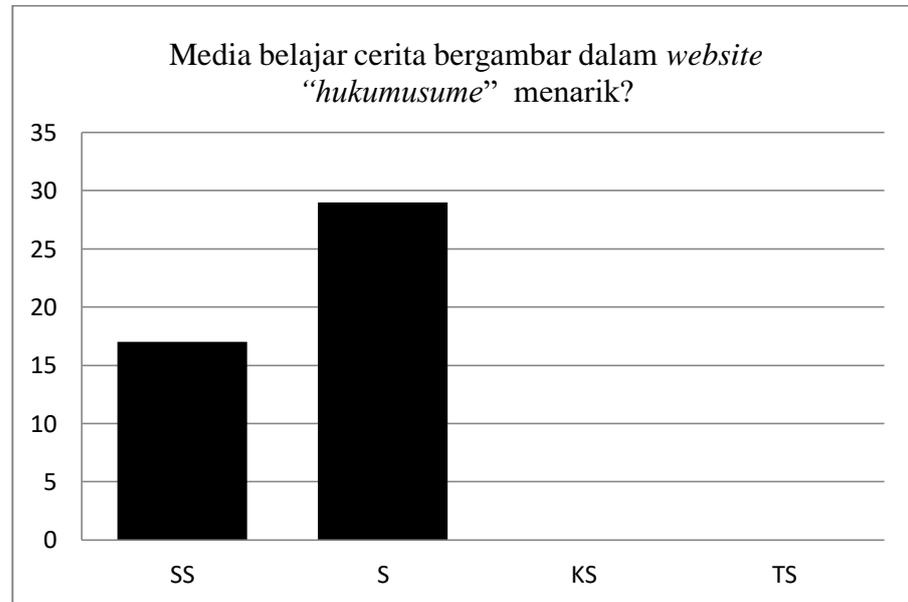


Berdasarkan tabel tersebut, diketahui sebanyak 35 responden memilih jawaban SS (Sangat Setuju), 10 responden memilih jawaban S (Setuju), 0 responden memilih jawaban KS (Kurang Setuju), dan terakhir 1 responden memilih jawaban TS (Tidak Setuju). Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden sangat setuju bahwa mereka pertama kalinya mengetahui media cerita bergambar *website "hukumusume"*.

b. Angket Nomor 2

Grafik 4.2

Hasil Angket Nomor 2

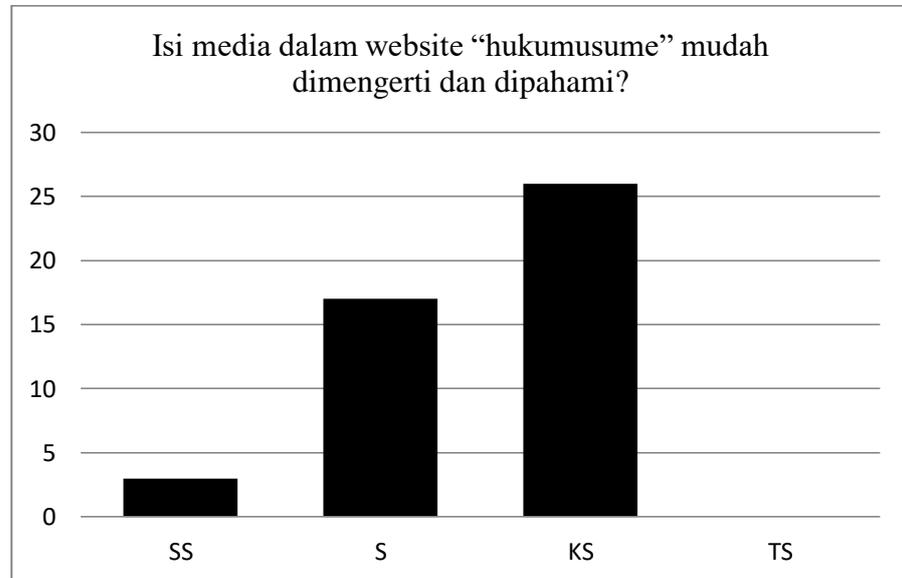


Berdasarkan tabel tersebut, diketahui sebanyak 17 responden memilih jawaban SS (Sangat Setuju), 29 responden memilih jawaban S (Setuju), 0 responden memilih jawaban KS (Kurang Setuju), dan terakhir 0 responden memilih jawaban TS (Tidak Setuju). Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa lebih dari setengah responden setuju bahwa media belajar dalam website "hukumusume" menarik.

c. Angket Nomor 3

Grafik 4.3

Hasil Angket Nomor 3

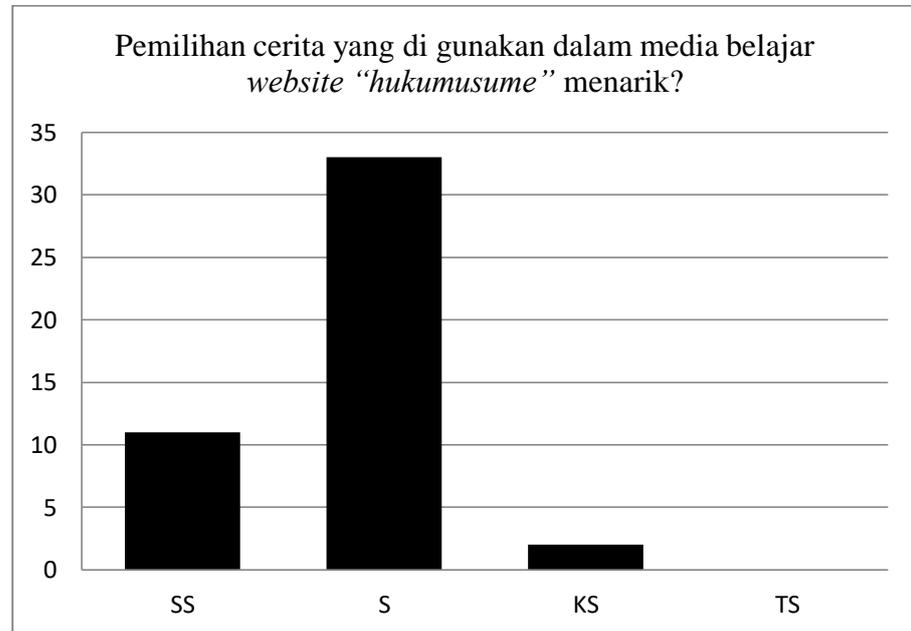


Berdasarkan tabel tersebut, diketahui sebanyak 3 responden memilih jawaban SS (Sangat Setuju), 17 responden memilih jawaban S (Setuju), 26 responden memilih jawaban KS (Kurang Setuju), dan terakhir 0 responden memilih jawaban TS (Tidak Setuju). Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa lebih dari setengah responden kurang setuju bahwa isi media dalam *website* "hukumusume" mudah untuk dimengerti dan dipahami.

d. Angket Nomor 4

Grafik 4.4

Hasil Angket Nomor 4

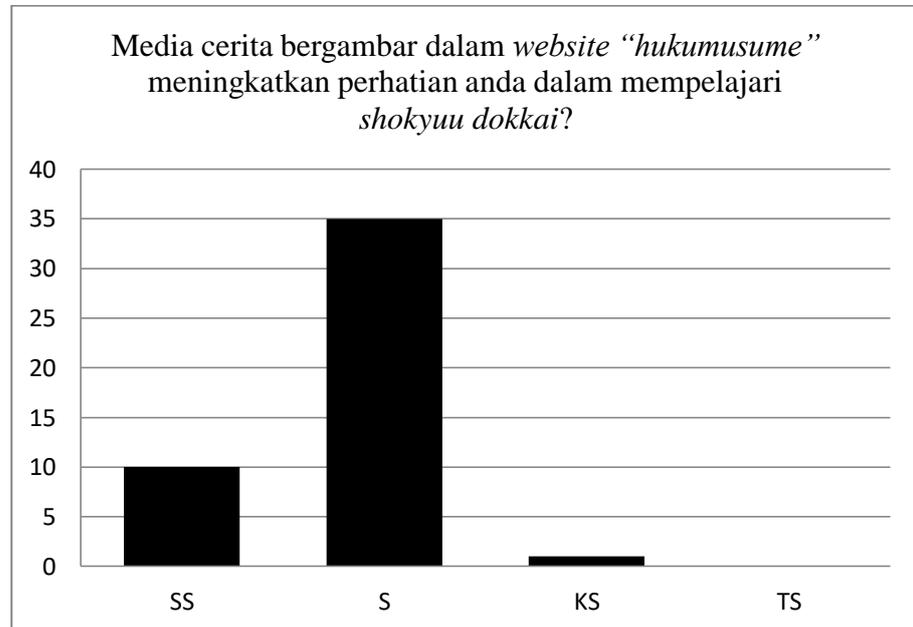


Berdasarkan tabel tersebut, diketahui sebanyak 11 responden memilih jawaban SS (Sangat Setuju), 33 responden memilih jawaban S (Setuju), 2 responden memilih jawaban KS (Kurang Setuju), dan terakhir 0 responden memilih jawaban TS (Tidak Setuju). Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden setuju bahwa pemilihan cerita yang digunakan dalam media belajar *website "hukumusume"* menarik.

e. Angket Nomor 5

Grafik 4.5

Hasil Angket Nomor 5

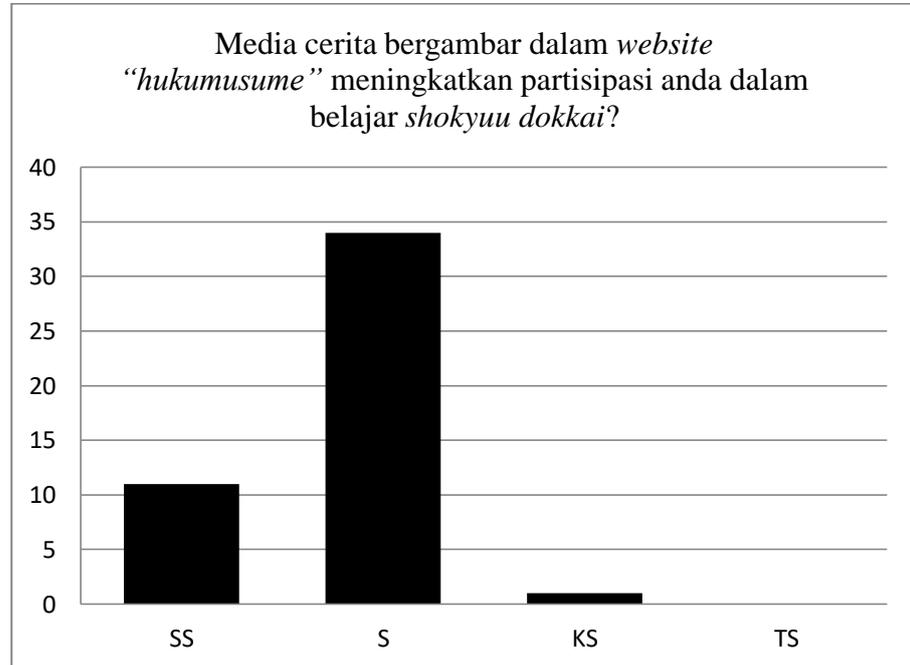


Berdasarkan tabel tersebut, diketahui sebanyak 10 responden memilih jawaban SS (Sangat Setuju), 35 responden memilih jawaban S (Setuju), 1 responden memilih jawaban KS (Kurang Setuju), dan terakhir 0 responden memilih jawaban TS (Tidak Setuju). Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa lebih dari setengah responden setuju bahwa media cerita bergambar dalam *website* “*hukumusume*” dapat meningkatkan perhatian mereka dalam mempelajari *shokyuu dokkai*.

f. Angket Nomor 6

Grafik 4.6

Hasil Angket Nomor 6

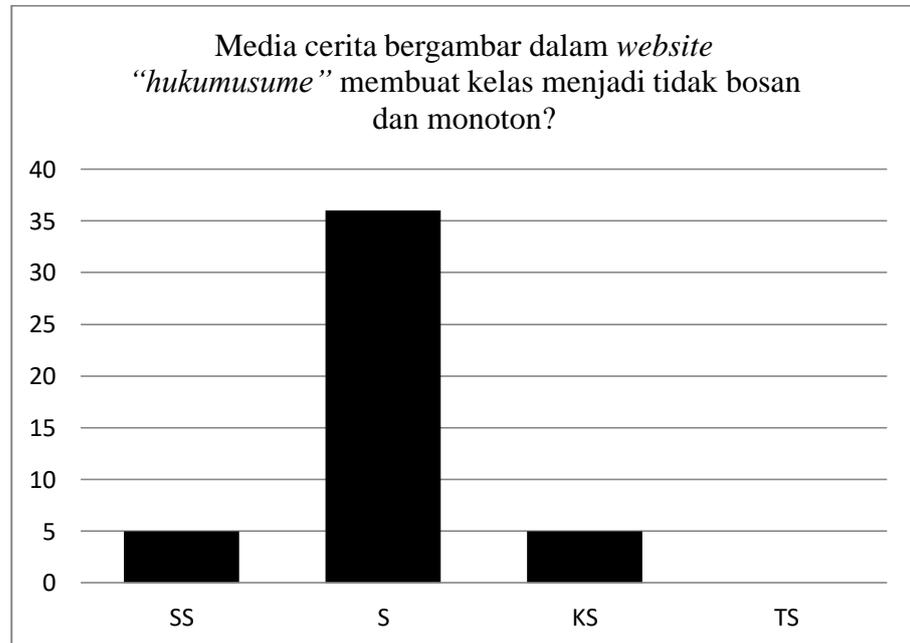


Berdasarkan tabel tersebut, diketahui sebanyak 11 responden memilih jawaban SS (Sangat Setuju), 34 responden memilih jawaban S (Setuju), 1 responden memilih jawaban KS (Kurang Setuju), dan terakhir 0 responden memilih jawaban TS (Tidak Setuju). Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden setuju bahwa media cerita bergambar dalam *website* “*hukumusume*” dapat meningkatkan partisipasi mereka dalam mempelajari *shokyuu dokkai*.

g. Angket Nomor 7

Grafik 4.7

Hasil Angket Nomor 7

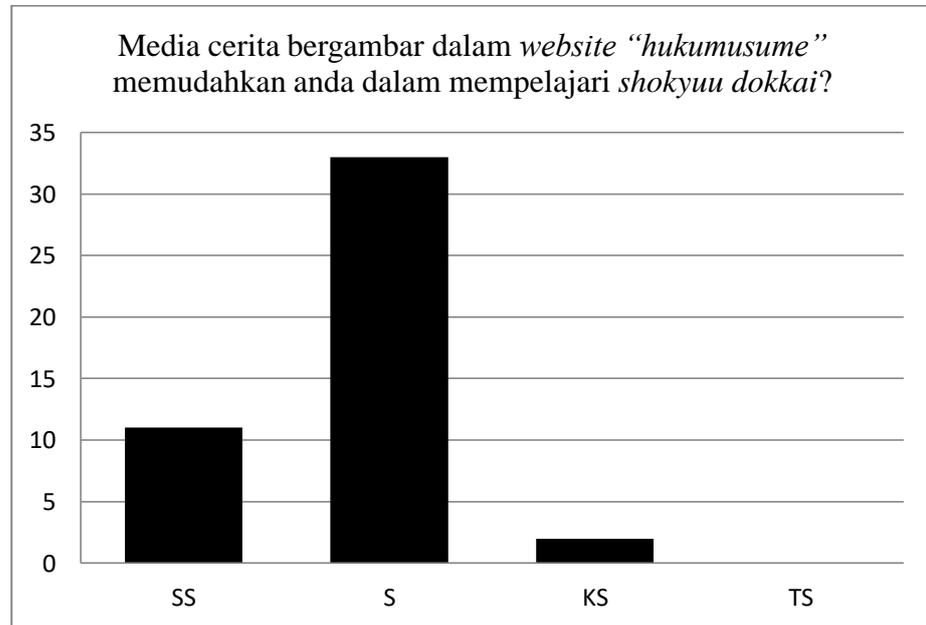


Berdasarkan tabel tersebut, diketahui sebanyak 5 responden memilih jawaban SS (Sangat Setuju), 36 responden memilih jawaban S (Setuju), 5 responden memilih jawaban KS (Kurang Setuju), dan terakhir 0 responden memilih jawaban TS (Tidak Setuju). Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa lebih dari setengah responden setuju bahwa media cerita bergambar dalam *website* “*hukumusume*” membuat kelas menjadi tidak bosan dan monoton.

h. Angket Nomor 8

Grafik 4.8

Hasil Angket Nomor 8

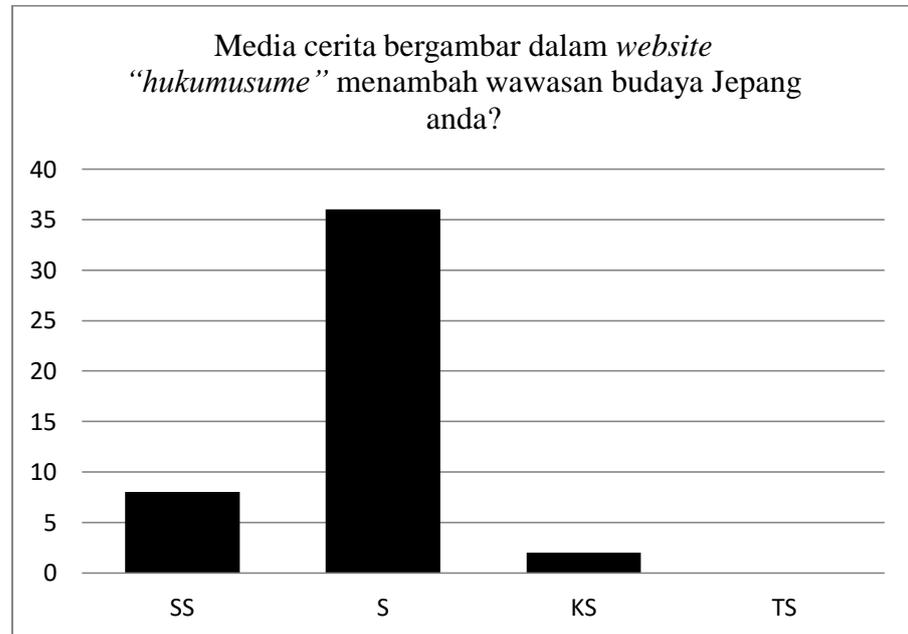


Berdasarkan tabel tersebut, diketahui sebanyak 11 responden memilih jawaban SS (Sangat Setuju), 33 responden memilih jawaban S (Setuju), 2 responden memilih jawaban KS (Kurang Setuju), dan terakhir 0 responden memilih jawaban TS (Tidak Setuju). Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden setuju bahwa media cerita bergambar dalam *website* "hukumusume" memudahkan mereka dalam mempelajari *shokyuu dokkai*.

i. Angket Nomor 9

Grafik 4.9

Hasil Angket Nomor 9

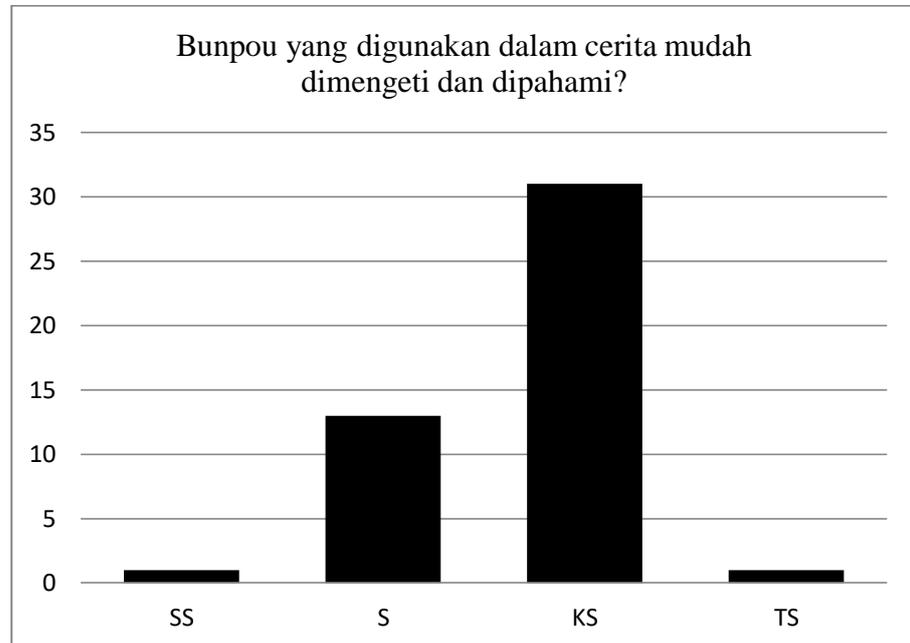


Berdasarkan tabel tersebut, diketahui sebanyak 8 responden memilih jawaban SS (Sangat Setuju), 36 responden memilih jawaban S (Setuju), 2 responden memilih jawaban KS (Kurang Setuju), dan terakhir 0 responden memilih jawaban TS (Tidak Setuju). Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa lebih dari setengah responden setuju bahwa media cerita bergambar dalam *website* “*hukumusume*” menambah wawasan Jepang mereka

j. Angket Nomor 10

Grafik 4.10

Hasil Angket Nomor 10

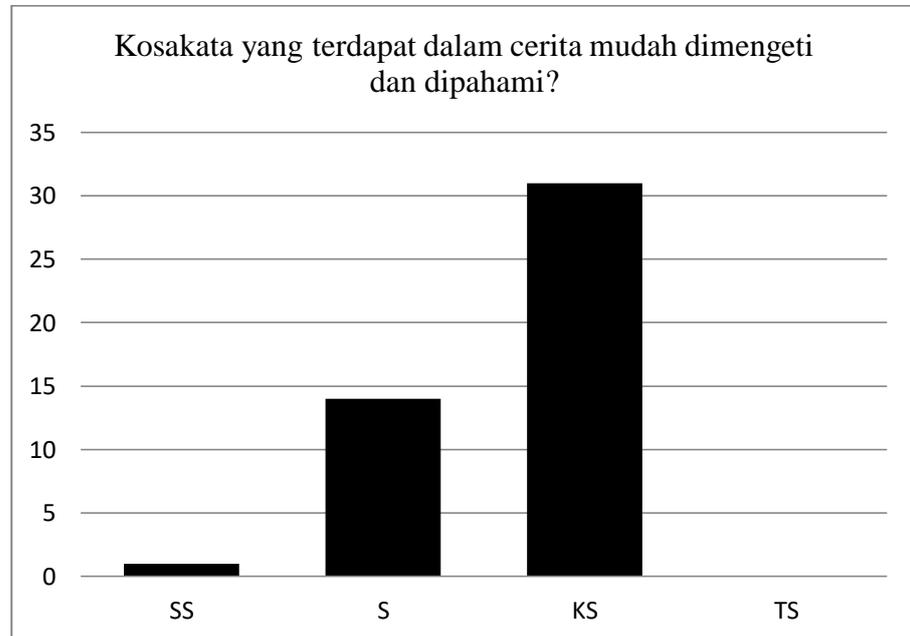


Berdasarkan tabel tersebut, diketahui sebanyak 1 responden memilih jawaban SS (Sangat Setuju), 13 responden memilih jawaban S (Setuju), 31 responden memilih jawaban KS (Kurang Setuju), dan terakhir 1 responden memilih jawaban TS (Tidak Setuju). Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa lebih dari setengah responden kurang setuju bahwa *bunpou* yang digunakan dalam cerita mudah dimengerti dan dipahami.

k. Angket Nomor 11

Grafik 4.11

Hasil Angket Nomor 11

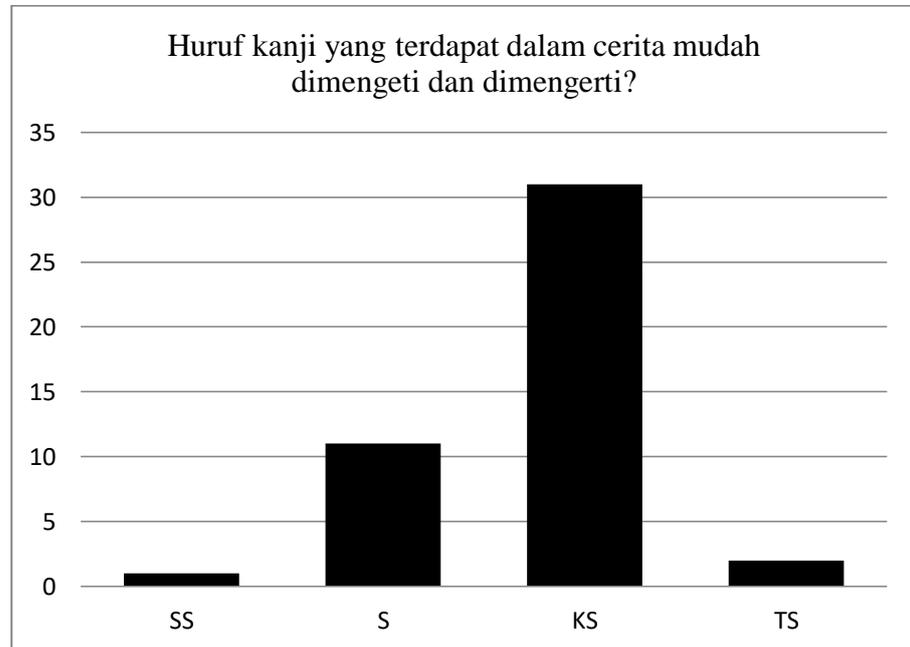


Berdasarkan tabel tersebut, diketahui sebanyak 1 responden memilih jawaban SS (Sangat Setuju), 14 responden memilih jawaban S (Setuju), 31 responden memilih jawaban KS (Kurang Setuju), dan terakhir 0 responden memilih jawaban TS (Tidak Setuju). Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa lebih dari setengah responden kurang setuju bahwa kosakata yang terdapat dalam cerita mudah dimengerti dan dipahami.

1. Angket Nomor 12

Grafik 4.12

Hasil Angket Nomor 12

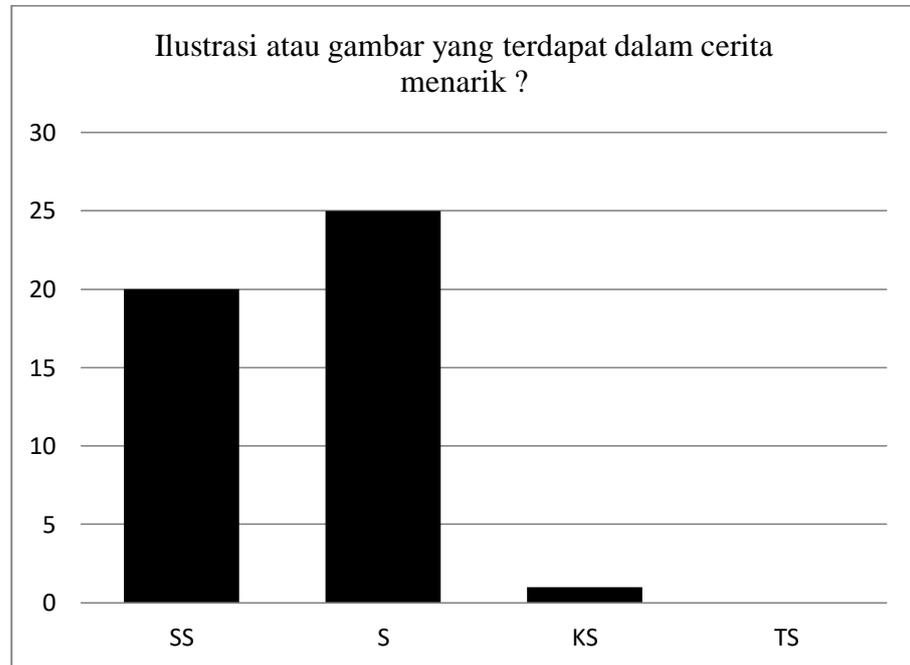


Berdasarkan tabel tersebut, diketahui sebanyak 1 responden memilih jawaban SS (Sangat Setuju), 11 responden memilih jawaban S (Setuju), 31 responden memilih jawaban KS (Kurang Setuju), dan terakhir 2 responden memilih jawaban TS (Tidak Setuju). Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa lebih dari setengah responden kurang setuju bahwa huruf kanji yang terdapat dalam cerita mudah dimengerti dan dipahami.

m. Angket Nomor 13

Grafik 4.13

Hasil Angket Nomor 13

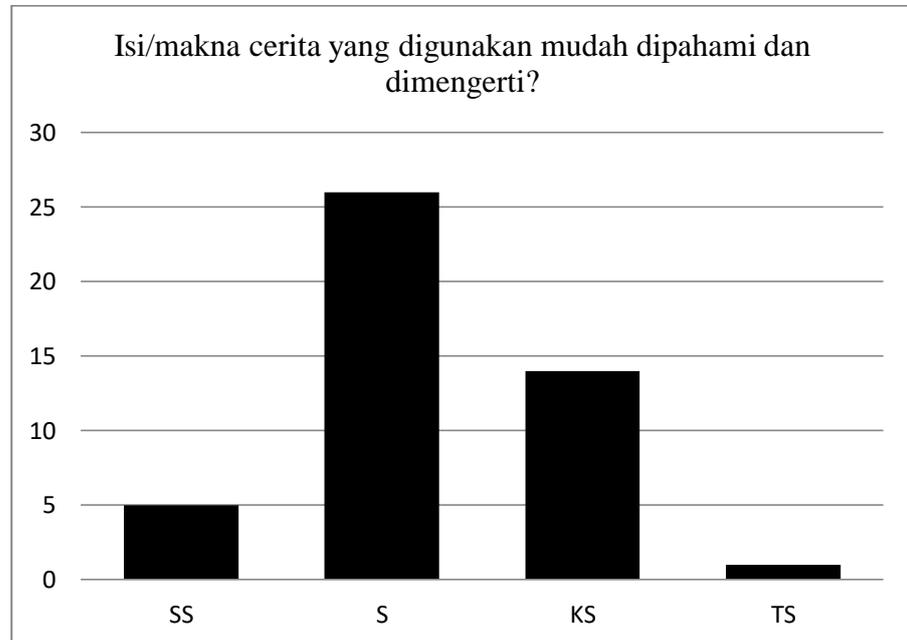


Berdasarkan tabel tersebut, diketahui sebanyak 20 responden memilih jawaban SS (Sangat Setuju), 25 responden memilih jawaban S (Setuju), 1 responden memilih jawaban KS (Kurang Setuju), dan terakhir 0 responden memilih jawaban TS (Tidak Setuju). Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa lebih dari setengah responden setuju bahwa ilustrasi atau gambar yang terdapat dalam cerita menarik.

n. Angket Nomor 14

Grafik 4.14

Hasil Angket Nomor 14

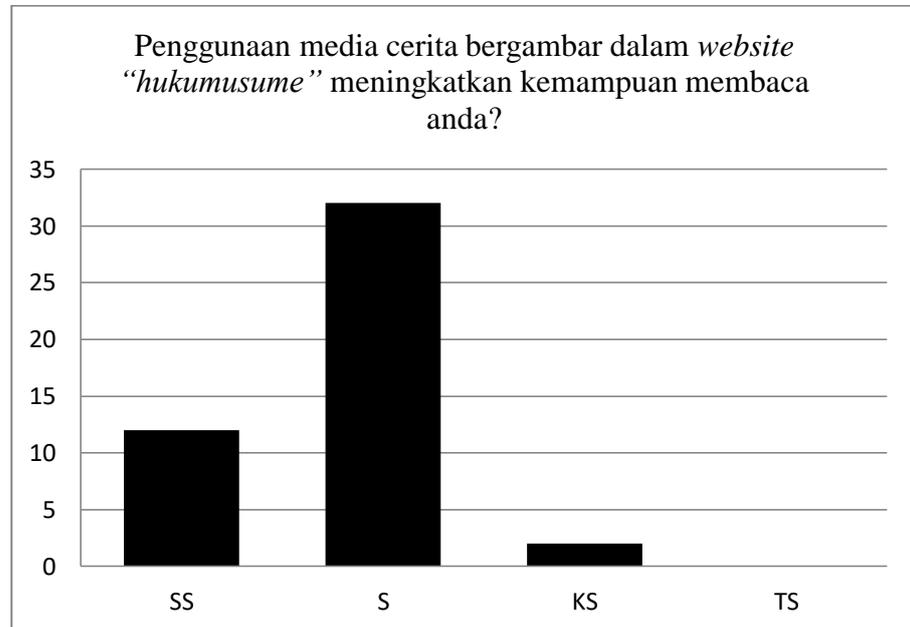


Berdasarkan tabel tersebut, diketahui sebanyak 5 responden memilih jawaban SS (Sangat Setuju), 26 responden memilih jawaban S (Setuju), 14 responden memilih jawaban KS (Kurang Setuju), dan terakhir 1 responden memilih jawaban TS (Tidak Setuju). Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa lebih dari setengah responden setuju bahwa isi/makna cerita yang digunakan mudah dipahami dan dimengerti.

o. Angket Nomor 15

Grafik 4.15

Hasil Angket Nomor 15

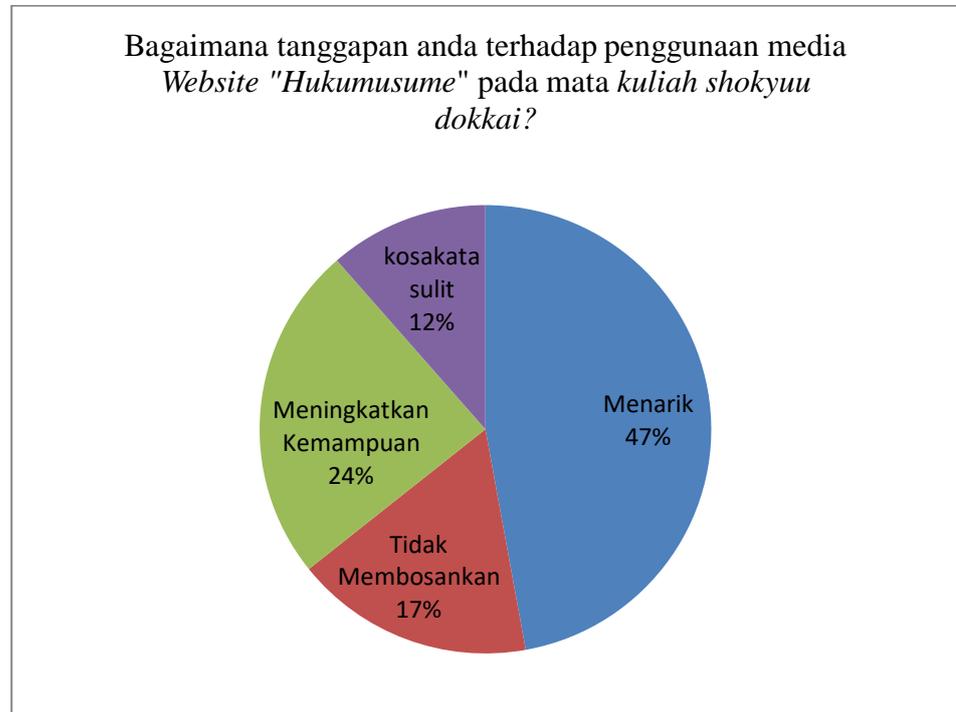


Berdasarkan tabel tersebut, diketahui sebanyak 12 responden memilih jawaban SS (Sangat Setuju), 32 responden memilih jawaban S (Setuju), 2 responden memilih jawaban KS (Kurang Setuju), dan terakhir 0 responden memilih jawaban TS (Tidak Setuju). Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa lebih dari setengah responden setuju bahwa penggunaan media cerita bergambar dalam *website* "hukumusume" meningkatkan kemampuan membaca mereka.

p. Angket Nomor 16

Grafik 4.16

Hasil Angket Nomor 16



Berdasarkan hasil data di atas, diketahui bahwa tanggapan para responden terhadap penggunaan media *website "hukumusume"* pada mata kuliah *shokyuu dokkai* ditemukan empat jawaban yang rata-rata paling banyak disebutkan, yaitu bahwa penggunaan media *website "hukumusume"* menarik dan tidak membosankan, selain itu media tersebut dapat meningkatkan kemampuan mereka, khususnya kemampuan membaca. Walaupun media *website "hukumusume"* menarik, tetapi menurut mereka kosakata yang terdapat dalam cerita cukup sulit, sehingga membuat mereka sedikit kesusahan ketika mencoba memahami isi/makna cerita.

q. Angket Nomor 17

Grafik 4.17

Hasil Angket Nomor 17



Berdasarkan hasil data tersebut, diketahui bahwa kesan-kesan para responden setelah menggunakan media cerita bergambar *website* “*hukumusume*” adalah bahwa penggunaan media cerita bergambar pada mata kuliah *shokyuu dokkai* sangat menyenangkan, karna terdapat ilustrasi dan gambar sehingga membuat mereka mudah mengerti dan memahami isi cerita. Selain itu, cerita bergambar dalam *website* “*hukumusume*” menambah wawasan Jepang mereka, khususnya tentang budaya Jepang. Walaupun cerita bergambar dalam *website* “*hukumusume*” cukup sulit, terutama dalam segi *kotoba*, *bunpou* dan *kanji*, tetapi karna hal tersebut membuat beberapa

responden menjadi tertantang dan penasaran untuk mengetahui *kotoba*, *bunpou* dan *kanji* yang belum mereka ketahui.

Berdasarkan hasil angket di atas, didapatkan data mahasiswa yang menjawab Sangat Setuju, Setuju, Kurang Setuju dan Tidak Setuju yang ditampilkan dalam bentuk presentase, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.1
Hasil Persentase Keseluruhan Data Angket

No	Pernyataan	TS	KS	S	SS
1	Pertama kali mengetahui media belajar cerita bergambar dalam <i>website</i> " <i>hukumusume</i> "?	2%		22%	76%
2	Media belajar cerita bergambar dalam <i>website</i> " <i>hukumusume</i> " menarik?			63%	37%
3	Isi media dalam <i>website</i> " <i>hukumusume</i> " mudah dimengerti dan dipahami?		56%	37%	7%
4	Pemilihan cerita yang di gunakan dalam media belajar <i>website</i> " <i>hukumusume</i> " menarik?		4%	78%	18%
5	Media cerita bergambar dalam <i>website</i> " <i>hukumusume</i> " meningkatkan perhatian anda dalam mempelajari <i>shokyuu dokkai</i> ?			72%	24%
6	Media cerita bergambar dalam <i>website</i> " <i>hukumusume</i> " meningkatkan partisipasi anda dalam belajar <i>shokyuu dokkai</i> ?		2%	76%	22%
7	Media cerita bergambar dalam <i>website</i> " <i>hukumusume</i> " membuat kelas menjadi tidak bosan dan monoton?		2%	74%	24%
8	Media cerita bergambar dalam <i>website</i> " <i>hukumusume</i> " memudahkan anda dalam mempelajari <i>shokyuu dokkai</i> ?		11%	78%	11%

No	Pernyataan	TS	KS	S	SS
9	Media cerita bergambar dalam <i>website</i> “ <i>hukumusume</i> ” menambah wawasan budaya Jepang anda?		4%	72%	24%
10	Bunpou yang digunakan dalam cerita mudah dimengeti dan dipahami?	2%	68%	28%	2%
11	Kosakata yang terdapat dalam cerita mudah dimengeti dan dipahami?		67%	31%	2%
12	Huruf kanji yang terdapat dalam cerita mudah dimengeti dan dimengerti?	5%	69%	24%	2%
13	Ilustrasi atau gambar yang terdapat dalam cerita menarik ?		2%	54%	44%
14	Isi/makna cerita yang digunakan mudah dipahami dan dimengerti?	2%	30%	57%	5%
15	Penggunaan media cerita bergambar dalam <i>website</i> “ <i>hukumusume</i> ” meningkatkan kemampuan membaca anda?		4%	70%	26%

Berdasarkan seluruh data yang telah terkumpul melalui angket, peneliti menarik kesimpulan bahwa sebagian besar responden memberikan jawaban yang positif terhadap penggunaan media cerita bergambar dalam *website* “*hukumusume*” pada mata kuliah *shokyuu dokkai*. Hal tersebut dikarenakan sebagian besar mahasiswa mengatakan bahwa penggunaan media belajar cerita bergambar dalam *website* “*hukumusume*” menarik, dapat meningkatkan perhatian, partisipasi bahkan dapat meningkatkan kemampuan membaca mereka. Selain itu, penggunaan media cerita bergambar dalam *website* “*hukumusume*” dapat membuat susana kelas menjadi lebih menyenangkan. Walaupun banyak juga responden yang merasa kesulitan dengan penggunaan *kotoba*, *bunpou* dan *kanji* yang ada dalam media cerita tersebut.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui bagaimana tanggapan pengajar terhadap penggunaan media belajar cerita bergambar dalam *website "hukumusume"* pada mata kuliah *shokyuu dokkai*. Adapun narasumber dalam wawancara ini adalah pengajar mata kuliah *shokyuu dokkai* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, yaitu Arsyil Sensei sebagai pengajar *shokyuu dokkai* kelas A dan Dedi Sensei sebagai pengajar *shokyuu dokkai* kelas B. Wawancara dilakukan diwaktu yang berbeda. Untuk narasumber pertama wawancara dilaksanakan pada hari Selasa, 02 April 2019 pukul 12.30 WIB sampai selesai. Sedangkan narasumber kedua dilaksanakan pada hari Rabu, 01 Mei 2019 pukul 10.40 WIB sampai selesai.

Wawancara yang dilakukan ini merupakan jenis wawancara tidak terstruktur, sehingga peneliti tidak membuat pedoman wawancara. Adapun pertanyaan wawancara hanya menanyakan tanggapan, pendapat, kesan dan pesan pengajar terhadap penggunaan media belajar cerita bergambar dalam *website "hukumusume"* yang telah mereka terapkan pada mata kuliah *shokyuu dokkai*. Berikut adalah data wawancara yang telah didapatkan.

a. Hasil Wawancara Pengajar 1

Pada hasil wawancara dengan pengajar pertama, pengajar mengatakan bahwa media cerita bergambar *website "hukumusume"* merupakan media yang menarik, karena terdapat gambar/ilustrasi dan

audio yang memudahkan pembelajar untuk memahami isi cerita. Tetapi, dari segi isi cerita dalam *website* “*hukumusume*” tersebut cukup sulit bagi pembelajar tingkat *shokyuu dokkai*, karena penggunaan *bunpou* yang terdapat dalam cerita tersebut adalah jenis *bunpou* “*futsukei*”, sedangkan pada tingkat *shokyuu* sendiri belum mempelajari *bunpou* tersebut.

Pengajar juga mengatakan bahwa media *website* “*hukumusume*” tidak bisa disebut sebagai media ajar, karena dalam *website* tersebut tidak terdapat pertanyaan-pertanyaan dan pembahasan *kotoba, kanji* dan *bunpou* untuk dijadikan sebagai bahan evaluasi. Sehingga, jika media tersebut ingin dijadikan sebagai media ajar, pengajar harus membuat pertanyaan dan materi pembahasan tentang *bunpou, kotoba* dan *kanji* yang ada dalam cerita tersebut terlebih dahulu.

Selain itu, pengajar juga berpendapat bahwa isi dalam *website* “*hukumusume*” cukup menyulitkan untuk diakses, karena dalam *website* tersebut tidak dijelaskan dengan jelas pembagian jenis level cerita. Sehingga pengguna *website* harus mencari-cari terlebih dahulu level cerita yang sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Selain itu, *audio* yang terdapat dalam *website* tidak semuanya terdapat dalam cerita yang ada. Terakhir, pengajar berpendapat bahwa penggunaan media cerita bergambar dalam *website* “*hukumusume*” sebaiknya tidak diterapkan pada kelas tingkat *shokyuu*, tetapi sebaiknya diterapkan pada kelas di atas tingkat *shokyuu* seperti tingkat

shochukyuu maupun *chukyuu*. Hal itu karena penggunaan *bunpou*, *kotaba* dan *kanji* yang terdapat dalam cerita dirasa sesuai dengan tingkat tersebut.

b. Hasil Wawancara Pengajar 2

Pada hasil wawancara dengan pengajar kedua, pengajar mengatakan bahwa penggunaan cerita bergambar dalam *website* “*hukumusume*” sebagai alternatif media bahan ajar sangat bagus dan menarik, karena tampilan media tersebut menyajikan gambar dan audio yang dapat mengoptimalkan indra pengalaman pembelajar dalam belajar *shokyuu dokkai*. Pengajar juga mengatakan bahwa penggunaan media dalam bentuk media cetak saja sudah menarik, apalagi jika media bahan ajar disuguhkan dalam bentuk *website*.

Penggunaan media belajar dalam bentuk *website* memang menarik, tapi terdapat kendala yang harus dihindari, yaitu tentang masalah sinyal yang dapat mengganggu peralatan seperti Handphone, komputer, maupun laptop yang kadang-kadang tidak dapat tersambung (koneksi) dengan *website*. Jika dilihat dari segi tujuan pembelajaran *shokyuu dokkai* yang terbagi menjadi dua aspek, yaitu aspek pertama untuk melatih membaca dan aspek kedua memahami isi dan makna, penggunaan media cerita bergambar dalam *website* “*hukumusume*” masih cukup relevan untuk memenuhi aspek pertama, sedangkan untuk aspek kedua yaitu memahami isi dan makna, *website*

“*hukumusume*” kurang sesuai. Hal itu dikarenakan dari segi gramatikal bahasa, *kotoba* dan *kanji* yang terdapat dalam cerita *website “hukumusume”* cukup sulit untuk dipahami oleh pembelajar tingkat *shokyuu dokkai*.

Oleh sebab itu, pengajar menyarankan bahwa sebelum penggunaan media belajar cerita bergambar dalam *website “hukumusume”*, pengajar harus menyesuaikan terlebih dahulu cerita apa yang akan dipilih sebagai media bahan ajar. Apakah dari segi gramatikal bahasa, *kotoba* dan *kanji* yang terdapat dalam cerita sudah sesuai dengan tingkat pembelajar terlebih dahulu atau belum.

Berdasarkan data yang telah diperoleh melalui wawancara dengan pengajar, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media belajar cerita bergambar dalam *website “hukumusume”* memang sangat menarik. Hal itu dikarenakan adanya ilustrasi gambar dan audio yang dapat membantu pembelajar untuk lebih memahami makna isi cerita. Meskipun dari segi tampilan cerita tersebut cukup menarik, tetapi dari segi penggunaan gramatikal bahasa, *kotoba* dan *kanji*, cerita dalam *website “hukumusume”* kurang sesuai untuk diterapkan ditingkat *shokyuu dokkai*. Hal itu dikarenakan, penggunaan gramatikal bahasa dalam cerita tersebut cukup sulit bagi pemula tingkat *shokyuu dokkai*. Gramatikal bahasa yang digunakan dalam cerita tersebut adalah bentuk *futsukei*, sedangkan dalam tingkat *shokyuu dokkai* sendiri, bentuk gramatikal tersebut belum diajarkan. Oleh

sebab itu, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media belajar cerita bergambar dalam *website* “*hukumusume*” lebih baik tidak diterapkan ditingkat *shokyuu dokkai*. Walaupun masih ada pembelajar tingkat *shokyuu dokkai* yang mengerti, tetapi lebih baik diterapkan di atas tingkat *shokyuu dokkai*.

B. Hasil Penelitian

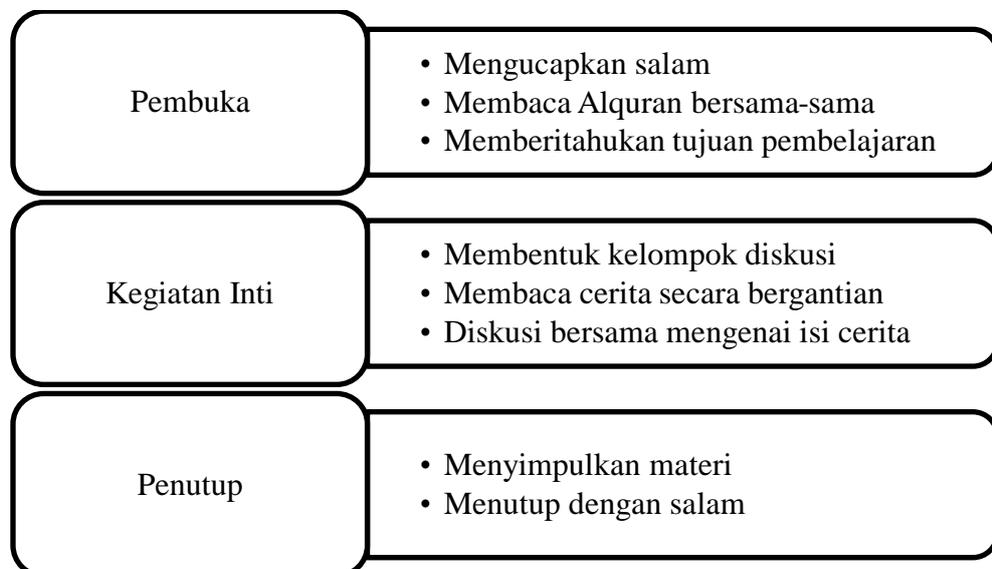
1. Observasi

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh melalui observasi, dapat diketahui alur pembelajaran mata kuliah *shokyuu dokkai* dalam penggunaan media belajar cerita bergambar dalam *website* “*hukumusume*” yaitu sebagai berikut :

Bagan 4.1

Alur Penerapan Media Cerita Bergambar dalam Website

“*Hukumusume*”



2. Angket

Berdasarkan hasil analisis data yang didapatkan melalui angket, peneliti menarik kesimpulan bahwa penggunaan media cerita bergambar dalam *website* “*Hukumusume*” kurang sesuai dijadikan sebagai bahan ajar pada mata kuliah *shokyuu dokkai*. Hal tersebut dikarenakan sebagian besar responden mengatakan bahwa penggunaan *bunpou*, *kotoba*, dan *kanji* yang terdapat dalam cerita cukup sulit bagi mereka.

3. Wawancara

Berdasarkan data yang telah diperoleh melalui wawancara dengan pengajar, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media belajar cerita bergambar dalam *website* “*hukumusume*” kurang cocok untuk diterapkan di kelas *shokyuu dokkai*. Hal itu dikarenakan, penggunaan gramatikal bahasa dalam cerita tersebut cukup sulit bagi pemula tingkat *shokyuu dokkai*. Gramatikal bahasa yang digunakan dalam cerita tersebut adalah bentuk *futsukei*, sedangkan dalam tingkat *shokyuu dokkai* sendiri, bentuk gramatikal tersebut belum diajarkan. Oleh sebab itu, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media belajar cerita bergambar dalam *website* “*hukumusume*” lebih baik tidak diterapkan ditingkat *shokyuu dokkai*. Walaupun masih ada pembelajar tingkat *shokyuu dokkai* yang mengerti, tetapi lebih baik diterapkan di atas tingkat *shokyuu dokkai*.