

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keterampilan berbicara sangat penting bagi pembelajar pada bidang Bahasa. Salah satunya bagi pembelajar bahasa Jepang. Pada program studi pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta mempunyai Mata kuliah *Chukyu Kaiwa* yang menawarkan pembelajaran untuk penguasaan keterampilan berbicara bahasa Jepang. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta adalah Program Studi Bahasa Jepang yang berbasis pendidikan. Pada program pendidikan bahasa Jepang ini banyak digunakan metode beserta media pendukung untuk melakukan kegiatan belajar mengajar, salah satunya pada mata kuliah *Chukyu Kaiwa*.

Chukyu Kaiwa adalah mata kuliah yang mengasah pada kemampuan berbicara dan berkomunikasi menggunakan bahasa Jepang yang diampu oleh *native speaker* Jepang. Mata kuliah tersebut diajarkan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta pada tingkat II semester genap. Pada mata kuliah *Chukyu Kaiwa* diterapkan metode pembelajaran dengan menggunakan metode drama atau bermain peran (*roleplaying*).

Drama digunakan untuk menceritakan sebuah legenda, mengkreasikan sebuah peristiwa dan kejadian yang mungkin terjadi. Senada dengan pendapat Sanjaya (2010: 161) drama adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Metode drama memiliki kesan yang bagus untuk dijadikan sebuah metode atau cara ajar agar suasana kelas menjadi hidup dan melatih siswa untuk berpikir kreatif dan inspiratif dan dapat menghayati setiap adegan atau dialog cerita yang dibuat. Hal ini juga didukung oleh pendapat Djamarah dan Zain (2010:89-90) dalam Rahayu (2013) yang menyatakan bahwa kelebihan metode bermain peran (*roleplaying*) adalah siswa dapat melatih dirinya untuk memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain drama, siswa harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan. Terutama untuk materi yang diperankannya, siswa akan lebih terlatih untuk berpikir inisiatif dan kreatif.

Metode drama yang diterapkan pada mata kuliah *Chukyu Kaiwa* menggunakan media boneka tangan sebagai alat bantu atau sebagai alat peraga dalam drama. Penggunaan media pada pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat anak dalam belajar. Hal ini senada dengan pendapat Hamalik (1997: 103) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, minat yang

baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Penggunaan media boneka tangan ini dapat menambah variasi dalam bercerita pada metode drama atau bermain peran.

Tomkins dan Hoskisson dalam Mariana (2014: 49) mengungkapkan bahwa jenis media yang dapat menambah variasi pada cerita adalah dengan media gambar, papan flannel, boneka atau wayang, dan objek. Sejalan dengan pendapat tersebut, Sudarmadji (2010: 21) mengungkapkan bercerita dengan alat peraga dapat menggunakan media boneka tangan, boneka jari, *flannel*, wayang, dan lain lain. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media boneka tangan adalah salah satu alat peraga yang dapat digunakan untuk pembelajaran teknik drama. Penggunaan media boneka tangan pada pembelajaran tersebut memiliki keunggulan yang dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi dan dapat mengembangkan bahasa anak. Hal tersebut didukung oleh pendapat Eliyawati (2005: 71) yang menyatakan bahwa keunggulan boneka tangan yaitu dapat membantu pengembangan bahasa anak, mempertinggi keterampilan dan kreatifitas anak, belajar bersosialisasi dan bergotong-royong, juga melatih keterampilan jari jemari tangan.

Pada Hasil penelitian Rahayu (2013) dengan penelitian yang berjudul “Efektivitas Metode Bermain Peran terhadap Kemampuan Mengekspresikan Dialog dalam pementasan Drama pada Siswa Kelas XI SMA Laksamana

Martadinata Medan Tahun Ajaran 2013/2014". Menyatakan bahwa kemampuan tes awal siswa atau *pre-test* tanpa menggunakan perlakuan dengan nilai siswa terendah 50 dan setelah diberi perlakuan dengan Metode Pembelajaran Bermain Peran menjadi 65. Kemudian nilai siswa yang nilai prestasinya tinggi sebelum diberi perlakuan adalah 75, dan setelah diadakan perlakuan dengan Metode Pembelajaran Bermain Peran menjadi 95. Selain itu kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata *pre-test* sebesar 63,25 dan nilai rata-rata tes akhir atau *post-test* sebesar 79,5. Hal ini membuktikan adanya peningkatan yang positif dari tes awal bila dibandingkan dengan tes akhir siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis, yaitu ; $t_o > t_{tabel}$ ($10,3 > 2,03$), telah membuktikan bahwa hipotesis alternative (H_a) diterima yaitu Metode Pembelajaran Bermain Peran membawa perbedaan hasil belajar yang positif dalam peningkatan kemampuan mengekspresikan dialog dalam pementasan drama siswa kelas XI SMA Laksamana Martadinata Medan tahun ajaran 2013/2014.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik drama dapat memancing atau memacu kreatifitas dan inisiatif siswa dalam penggunaan teknik drama tersebut sehingga menimbulkan hal yang positif bagi pembelajaran. Sehingga teknik drama dapat dikembangkan dengan menggunakan media yang mendukung untuk melaksanakan kegiatan tersebut. Media boneka tangan dapat digunakan sebagai sebagai alat bantu atau alat

pendukung dalam kegiatan bermain drama yang dapat menarik perhatian lebih dari siswa karena terdapat variasi dalam metode atau teknik drama tersebut.

Sehubungan dengan penggunaan metode atau teknik drama dalam penelitian terdahulu positif, peneliti tertarik untuk menelaah lebih jauh tentang penerapan teknik drama. Teknik drama tersebut diterapkan juga pada salah satu mata kuliah pada program studi pendidikan bahasa Jepang dengan menggunakan alat bantu atau alat pendukung berupa media boneka tangan. Sehingga, peneliti tertarik untuk meneliti teknik drama dengan media boneka tangan yang diterapkan pada mata kuliah *Chukyu Kaiwa* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Sehingga saya mengajukan judul penelitian saya berupa “Penerapan Teknik Drama dengan Media Boneka Tangan dalam Mata Kuliah *Chukyu Kaiwa* ”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas terdapat tiga rumusan masalah pada penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana teknik drama dengan media boneka tangan diterapkan dalam mata kuliah *Chukyu Kaiwa* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2018-2019?
2. Bagaimana respon mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Tingkat II Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2018-

2019 terhadap penerapan media boneka sebagai media pembelajaran dalam perkuliahan *Chukyu Kaiwa*?

3. Bagaimana tanggapan pengajar terhadap penerapan teknik drama dengan media boneka tangan pada kelas *Chukyu Kaiwa* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2018-2019?

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak keluar dari penelitian yang akan dibahas maka diperlukan batasan masalah yang akan menjadi fokus penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Penerapan yang dimaksud pada penelitian ini adalah sebatas ingin mengetahui bagaimana teknik drama menggunakan boneka tangan diterapkan sehingga peneliti melakukan observasi non partisipan di mana peneliti hanya melihat kegiatan belajar tanpa ikut melaksanakan kegiatan belajar.
2. Teknik drama dengan menggunakan media boneka tangan yang menjadi metode pembelajaran serta alat bantu dalam mata kuliah *Chukyu Kaiwa* yang dilaksanakan pada tingkat II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Tahun Ajaran 2018/2019.

3. Mata kuliah *Chukyu Kaiwa* yang menjadi fokus penelitian ini adalah mata kuliah yang ditawarkan dalam kurikulum Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang untuk penguasaan keterampilan berbicara bahasa Jepang yang diselenggarakan di Tingkat II Tahun Ajaran 2018/2019
4. Pengajar yang dimaksud adalah dosen pengampu mata kuliah *Chukyu Kaiwa* yang dilaksanakan pada tingkat II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Tahun Ajaran 2018/2019.
5. Respon pada penelitian ini hanya sebatas ingin mengetahui persepsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Tahun Ajaran 2018/2019 terhadap teknik drama menggunakan boneka tangan dan manfaat yang dirasakan dari pembelajaran tersebut.
6. Mahasiswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mahasiswa tingkat II program studi pendidikan bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2018-2019.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan penerapan media boneka tangan berbahasa Jepang dalam mata kuliah *Chukyu Kaiwa* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Tingkat II Tahun Ajaran 2018-2019.

2. Mengetahui respon mahasiswa terhadap penerapan media boneka tangan berbahasa Jepang dalam mata kuliah *Chukyu Kaiwa* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Tingkat II Tahun Ajaran 2018-2019.
3. Mengetahui tanggapan pengajar terhadap teknik drama menggunakan boneka tangan dalam mata kuliah *Chukyu Kaiwa* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Tingkat II Tahun Ajaran 2018-2019.

E. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan baru tentang pembelajaran *Chukyu Kaiwa* menggunakan teknik penerapan media boneka tangan berbahasa Jepang untuk kemampuan berbicara bahasa Jepang.

b. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagi pengajar, diharapkan dapat menggunakan teknik drama dengan menggunakan media boneka tangan pada kegiatan belajar mengajar khususnya pada kemampuan berbicara.
- 2) Bagi mahasiswa, diharapkan penelitian ini dapat menjadikan mahasiswa lebih termotivasi dalam pembelajaran *Chukyu Kaiwa*.

- 3) Bagi peneliti, diharapkan dapat mengkaji lebih lanjut tentang metode pembelajaran teknik drama yang dapat diterapkan pada mata kuliah lainnya.

F. Definisi Operasional

1. Penerapan

Lukman Ali (1995:1044) penerapan adalah mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.

2. Teknik Drama

Teknik atau Metode Drama adalah salah satu metode pembelajaran bermain peran yang diterapkan dalam mata kuliah *Chukyu Kaiwa* yang dilaksanakan pada tingkat II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Tahun Ajaran 2018/2019.

3. Boneka Tangan

Musfiroh (2005: 115), menyatakan bahwa boneka tangan adalah boneka yang terbuat dari kain yang dibentuk menyerupai wajah dan bentuk tubuh dari berbagai bentuk dengan berbagai macam jenis sifat yang dimainkan dengan menggunakan tangan dan digerakkan menggunakan jari-jari tangan.

4. *Chukyu Kaiwa*

Mata kuliah *Chukyu Kaiwa* yang menjadi fokus penelitian ini adalah mata kuliah yang ditawarkan dalam kurikulum Program Studi Pendidikan

Bahasa Jepang untuk penguasaan keterampilan berbicara bahasa Jepang yang diselenggarakan di Tingkat II Tahun Ajaran 2018/2019

5. Deskriptif

Sugiyono (2013: 21) menyatakan deskriptif adalah suatu teknik untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas.

G. Sistematika Penelitian

Berikut adalah sistematika penelitian :

Pada Bab I berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penelitian. Pada bagian latar belakang masalah terdapat beberapa point yang menjadi dasar pembuatan latar belakang masalah yang berupa penjelasan tentang program studi pendidikan bahasa Jepang, mata kuliah *Chukyu Kaiwa*, penggunaan teknik drama, penggunaan media boneka tangan, kelebihan dari teknik drama dan peneliti terdahulu yang menggunakan teknik drama sebagai bahan penelitiannya. Pada bagian rumusan masalah terdapat tiga rumusan masalah mengenai bagaimana penggunaan teknik drama dengan media boneka tangan pada mata kuliah *Chukyu Kaiwa*, tanggapan mahasiswa dan pengajar terhadap penerapan teknik drama dengan media boneka tangan. Pada bagian tujuan masalah pada penelitian ini yaitu untuk menjawab dari rumusan masalah.

Bab II berisi tentang kajian pustaka di mana bersumber dari beberapa ahli, penelitian terdahulu dan argumen yang menguatkan penelitian. Poin-poin dalam bab II yaitu : keterampilan berbicara, teknik drama, dan media boneka tangan.

Bab III berisi metode penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data. Dalam metode penelitian berisi tentang metode yang digunakan oleh peneliti, yaitu pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, subjek penelitian yang digunakan peneliti adalah mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tingkat II tahun ajaran 2018/2019, teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah observasi, angket, wawancara dan dokumentasi. Instrumen penelitian ini berupa panduan observasi, kisi-kisi angket, panduan wawancara, beserta dokumen-dokumen yang berhubungan dengan penelitian.

Bab IV berisi teknik analisis data dan hasil penelitian. Setelah melakukan observasi, menyebarkan angket dan wawancara, peneliti menganalisis data yang telah didapatkan.

Bab V berisi tentang kesimpulan dan saran, peneliti membuat kesimpulan dari hasil penelitian yang telah di analisis.