

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Berbicara

1. Definisi Berbicara

Keterampilan berbicara sangat penting bagi pembelajar bahasa karena hakikatnya manusia berkomunikasi dengan berbicara menggunakan bahasa. Haryadi dan Zamzani (2000: 72) dalam Pratiwi (2018: 8) menyatakan bahwa berbicara adalah suatu penyampaian maksud ide, pikiran, isi hati seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami orang lain. Senada dengan pendapat Slamet (2008: 33) menyatakan bahwa berbicara merupakan suatu penyampaian maksud bisa berupa gagasan, pikiran, isi hati seseorang kepada orang lain. Berbicara juga dapat diartikan sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan dan menyampaikan pikiran, gagasan, serta perasaan (Tarigan, 2008: 14).

Berbicara pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi yang dalam proses itu terjadi pemindahan pesan dari satu pihak (komunikator) ke pihak lain (komunikan). Pesan yang akan disampaikan kepada komunikan lebih dahulu diubah ke simbol-simbol yang dipahami oleh kedua belah pihak (Abd. Gofur dalam Saddhono & Slamet, 2012: 6). Brown (2001) dalam

Saddhono & Slamet (2012: 57), mengungkapkan bahwa berbicara sebagai salah satu aspek kemampuan berbahasa yang berfungsi untuk menyampaikan informasi secara lisan.

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa berbicara diawali dari pikiran, gagasan dan isi hati yang lalu disampaikan dengan lisan sehingga dapat dipahami orang lain.

2. Tujuan Berbicara

Tujuan utama dari berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, sebaiknya pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan (Tarigan, 2008: 16). Senada dengan pendapat Saddhono & Slamet (2012: 36), mengungkapkan bahwa berbicara dapat dimanfaatkan untuk mengkomunikasikan ide, perasaan, dan kemauan, serta untuk lebih menambahkan pengetahuan dan cakrawala pengetahuan. Berbicara pada dasarnya mempunyai maksud umum yang ingin disampaikan. Terdapat tiga maksud umum dalam berbicara, yaitu: (1) memberitahu dan melaporkan (*to inform*), (2) menjamu dan menghibur (*to entertain*), dan (3) membujuk, mengajak, mendesak, serta meyakinkan (*to persuade*) (Tarigan, 2008: 16-17). Sedangkan menurut Mudini dan Purba (2009: 4), tujuan umum berbicara sebagai berikut:

- a. Mendorong dan menstimulasi, apabila pembicara berusaha memberi semangat dan gairah hidup kepada pendengar. Reaksi yang diharapkan adalah menimbulkan inspirasi atau membangkitkan emosi para pendengar.
- b. Meyakinkan, apabila pembicara berusaha mempengaruhi keyakinan, pendapat atau sikap para pendengar. Alat yang paling penting dalam uraian itu adalah argumentasi. Reaksi yang diharapkan adalah adanya persesuaian keyakinan, pendapat atau sikap atas persoalan yang disampaikan.
- c. Menggerakkan, apabila pembicara menghendaki adanya tindakan atau perbuatan dari para pendengar.
- d. Menginformasikan, apabila pembicara ingin menginformasikan tentang sesuatu agar para pendengar dapat mengerti dan memahaminya.
- e. Menghibur, apabila pembicara bermaksud menggembirakan atau menyenangkan para pendengarnya. Reaksi atau respon yang diharapkan adalah timbulnya rasa gembira, senang, dan bahagia pada hati pendengar.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan utama dalam berbicara yaitu untuk berkomunikasi dengan lawan bicara tetapi dalam berbicarapun terdapat tujuan umum di mana untuk mendorong semangat lawan bicara, untuk meyakinkan lawan bicara, untuk menggerakkan, menginformasikan serta menghibur lawan bicara.

3. Jenis Berbicara

Berbicara memiliki beberapa jenis, menurut Tarigan (2008: 24-25).

a. berbicara di muka umum pada masyarakat (*public speaking*) yang mencakup empat jenis, yaitu:

- 1) berbicara dalam situasi-situasi yang bersifat memberitahukan atau melaporkan; yang bersifat informative (*informative speaking*),
- 2) Berbicara dalam situasi-situasi yang bersifat kekeluargaan, persahabatan (*fellowship speaking*),
- 3) Berbicara dalam situasi-situasi yang bersifat membujuk, mengajak, mendesak, dan meyakinkan (*persuasive speaking*), serta
- 4) Berbicara dalam situasi-situasi yang bersifat merundingkan dengan tenang dan hati-hati (*deliberative speaking*).

b. berbicara pada konferensi (*conference speaking*) yang meliputi:

- 1) diskusi kelompok (*group discussion*), yang dapat dibedakan atas:
 - a) tidak resmi (*informal*), dan masih dapat diperinci lagi atas:
 - (1) Kelompok studi (*study groups*)
 - (2) kelompok pembuat kebijaksanaan (*policy making groups*)

(3) Komik

b) resmi (*formal*), yang mencakup pula:

(1) konferensi

(2) diskusi panel

(3) simposium

2) prosedur parlementer (*parliamentary procedure*) debat.

Saddhono & Slamet (2012: 38) berpendapat bahwa berbicara dapat ditinjau berdasarkan seni dan ilmu. Tinjauan tersebut dijelaskan sebagai berikut :

“Berbicara dapat ditinjau sebagai seni dan sebagai ilmu. Berbicara sebagai seni menekankan penerapannya sebagai alat komunikasi dalam masyarakat, dan yang menjadi perhatiannya antara lain (1) berbicara di muka umum, (2) diskusi kelompok, dan (3) debat. Berbicara sebagai ilmu menelaah hal-hal yang berkaitan dengan (1) mekanisme berbicara dan mendengar, (2) latihan dasar tentang ujaran dan suara, (3) bunyi-bunyi bahasa, dan (4) patologi ujaran.”

Sedangkan menurut Santosa, dkk. (2011: 6.35), berbicara dapat dikulifikasikan berdasarkan tujuan, situasi, cara penyampaian, serta jumlah pendengarnya. Pembagian kuliafikasi tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. Berbicara berdasarkan tujuannya.

1) Berbicara memberitahukan, melaporkan, dan menginformasikan.

2) Berbicara menghibur.

- 3) Berbicara membujuk, mengajak, meyakinkan atau menggerakkan.
- b. Berbicara berdasarkan situasinya.
 - 1) Berbicara formal.
 - 2) Berbicara informal.
 - c. Berbicara berdasarkan cara penyampaiannya.
 - 1) Berbicara mendadak.
 - 2) Berbicara berdasarkan catatan.
 - 3) Berbicara berdasarkan hafalan.
 - 4) Berbicara berdasarkan naskah.
 - d. Berbicara berdasarkan jumlah pendengarnya.
 - 1) Berbicara antarpribadi.
 - 2) Berbicara dalam kelompok kecil.
 - 3) Berbicara dalam kelompok besar.

Menurut Purba (2009: 5) berbicara dapat dibedakan berdasarkan formal dan informal, berbicara berdasarkan formal yaitu: (1) diskusi, (2) ceramah, (3) pidato, (4) wawancara, dan (5) bercerita (dalam situasi formal). Sedangkan berbicara informal menurut Mudini Salam Purba (2009: 5) terdiri atas: (1) bertukar pikiran, (2) percakapan, (3) penyampaian berita, (4) bertelepon, dan (5) memberi petunjuk.

Jenis-jenis berbicara menurut Keraf (1977) dalam Saddhono & Slamet (2012: 38), membedakan jenis berbicara ke dalam tiga macam, yaitu persuasif, instruktif, dan rekreatif. Jenis persuasif adalah perkataan yang mengajak, mendorong, membujuk dan menyakinkan. Jenis instruktif adalah perkataan yang menunjukkan, mengarahkan dan memerintah. Sedangkan jenis rekreatif adalah perkataan yang menyenangkan.

4. Kegiatan Berbicara

Menurut Brooks (1964) dalam Tarigan (2008: 17-18), menyatakan bahwa kegiatan berbicara memiliki prinsip umum kegiatan berbicara, yaitu :

- a. Membutuhkan paling sedikit dua orang.
- b. Mempergunakan suatu sandi linguistik yang dipahami bersama.
- c. Menerima atau mengakui daerah referensi umum.
- d. Merupakan suatu pertukaran antara partisipan.
- e. Menghubungkan setiap pembicaraan dengan yang lainnya dan kepada lingkungannya.
- f. Berhubungan atau berkaitan dengan masa kini.
- g. Hanya melibatkan aparat atau perlengkapan yang berhubungan dengan suara/bunyi bahasa dan pendengaran (*vocal and auditory apparatus*).
- h. Secara tidak pandang bulu menghadapi serta memperlakukan apa yang nyata dan apa yang diterima sebagai dahlil.

Kegiatan berbicara memerlukan lawan berbicara dengan jumlah paling sedikit dua orang agar komunikasi terjalin dengan baik dan kegiatan berbicara berjalan dengan lancar, ketika berkomunikasi tidak memandang bulu atau menerima dengan siapa saja untuk diajak berbicara, serta dapat menerima referensi atau perkataan dari lawan bicara agar tidak menimbulkan kesalah pahaman antar pembicara dan lawan bicara.

5. Langkah-langkah Berbicara

Dalam menjalin komunikasi, berbicara merupakan hal yang dominan untuk dipelajari. Berbicara memiliki tahapan dalam kegiatan untuk mempelajari suatu bahasa, maka dari itu dalam berbicara memerlukan langkah-langkah dalam berbicara yang baik dan benar. Menurut Tarigan (2008: 32) yaitu:

- 1) memilih pokok pembicaraan yang menarik,
- 2) membatasi pokok pembicaraan,
- 3) mengumpulkan bahan, dan
- 4) menyusun bahan, yang terdiri atas: (a) pendahuluan, (b) isi, serta (c) simpulan.

Dari pendapat ahli tersebut, terdapat pendapat yang sejalan. Menurut Arsjad & Mukti (1993: 26-30), langkah-langkah berbicara yaitu: (1) memilih

topik pembicaraan, (2) menentukan tujuan, (3) mengumpulkan bahan, dan (4) menyusun kerangka.

Sedangkan menurut Saddhono dan Slamet (2012: 6) langkah-langkah berbicara adalah :

- 1) memilih topik, minat pembicara, kemampuan berbicara, minat pendengar, kemampuan mendengar, waktu yang disediakan,
- 2) memahami dan menguji topik, memahami pendengar, situasi, latar belakang pendengar, tingkat kemampuan, sarana.
- 3) Menyusun kerangka pembicaraan, pendahuluan, isi serta penutup.

Dalam kegiatan berbicara harus memperhatikan beberapa hal yang dapat mempengaruhi kelancaran dalam berkomunikasi. Menurut Arsjad & Mukti (1993: 31-32) hal yang harus diperhatikan dalam berbicara adalah :

- 1) Menguasai masalah yang dibicarakan
- 2) Mulai berbicara kalau situasi sudah mengizinkan
- 3) Pengarahan yang tepat akan dapat memancing perhatian pendengar
- 4) Berbicara harus jelas dan tidak terlalu cepat
- 5) Pandangan mata dan gerak-gerik yang membantu
- 6) Pembicara sopan, hormat, dan melihsatkan rasa persaudaraan
- 7) Dalam komunikasi dua arah, mulailah berbicara kalau sudah dipersilakan
- 8) Nyaringan suara (Intonasi)

9) Pendengar akan lebih terkesan kalau ia dapat menyaksikan pembicara sepenuhnya.

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam berbicara yaitu, dapat menemukan topik yang menarik untuk dibicarakan, dapat memahami topik yang dibicarakan, memiliki tujuan, serta dapat menyusun kerangka seperti pendahuluan, isi dan penutup. Sedangkan dalam hal yang harus diperhatikan yaitu, dapat menguasai masalah atau mengerti topik yang dibicarakan sehingga dapat terjalin komunikasi yang baik antara pembicara dan lawan bicara, lawan bicara mampu memahami situasi untuk menjawab atau merespon lawan bicara lainnya dan berbicara dengan jelas atau tidak terburu-buru sehingga memudahkan lawan bicara untuk merespon kembali apa yang disampaikan oleh pembicara, serta pembicara mengatur tinggi rendahnya berbicara agar lawan bicara dapat menyaksikan pembicaraan sepenuhnya sehingga tidak menimbulkan kesalah pahaman atas apa yang disampaikan sebelumnya.

6. Model Pembelajaran Berbicara

Pemilihan materi dalam belajar berbicara merupakan hal yang penting untuk pikirkan karena pemilihan materi sangat menentukan keberhasilan keterampilan berbicara. Purba (2009: 19-20) berpendapat bahwa kriteria pemilihan materi atau bahan ajar yaitu :

- a. sesuai dengan jenis keterampilan berbicara yang akan dilatihkan,
- b. bervariasi sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang beragam,
- c. dapat mengembangkan kosa kata sehingga keterampilan berbicara tidak menjemukan,
- d. memberikan contoh ketepatan ucapan, prononsiasi, dan intonasi sehingga siswa mampu berbicara dengan jelas,
- e. dapat mengembangkan wawasan yang lebih luas,
- f. topik kegiatan berbicara harus aktual (tengah menjadi sorotan publik),
- g. bahan diorganisasi secara sistematis dengan mengikuti prinsip-prinsip pembelajaran (dari yang mudah ke yang sukar, dari yang dekat ke yang jauh, dari yang dikenal ke yang tidak dikenal, dari yang sederhana ke yang kompleks),
- h. kegiatan pembelajaran dikemas yang menarik, kadang dilakukan di luar kelas (pembelajaran tidak selalu dibatasi empat dinding kelas),
- i. menggunakan metode dan teknik yang dapat menumbuhkan minat siswa belajar dan tertarik dengan pembelajaran bahasa, serta
- j. memilih sumber dan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan pikiran-pikiran kritis dan kreatif.

Sesuai dengan pendapat ahli tersebut, Pembelajaran keterampilan berbicara memiliki beberapa model atau metode untuk mencapai

keberhasilan keterampilan berbicara yang dapat menumbuhkan minat siswa belajar dan tertarik dengan pembelajaran bahasa. Saddhono & Slamet (2012: 59), menyatakan bahwa cakupan materi atau model pembelajaran berbicara meliputi kegiatan yaitu: ceramah, berdebat, bercakap-cakap, berkhotbah, bertelepon, bercerita, berpidato, bertukar pikiran, bertanya, bermain peran, berwawancara, berdiskusi, berkampanye, menyampaikan sambutan atau selamat serta pesan, melaporkan, menyanggah pendapat, menolak permintaan, tawaran, ajakan, menjawab pertanyaan, menyatakan sikap, menginformasikan, membahas, melisankan (isi drama, cerpen, puisi, bacaan), menguraikan cara membuat sesuatu, menawarkan sesuatu. meminta maaf, memberi petunjuk, memperkenalkan diri, menyapa, mengajak, mengundang, memperingatkan, mengoreksi, dan tanya-jawab.

Tompkins & Horisson (1995) dalam Saddhono & Slamet (2012: 60), berpendapat bahwa terdapat beberapa model atau metode pembelajaran berbicara yang dilakukan, antara lain percakapan, berbicara estetik, berbicara tujuan, dan aktivitas drama. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan salah satu model atau metode yang dikemukakan oleh ahli tersebut. peneliti menggunakan metode aktivitas drama atau metode bermain peran.

Aktivitas drama dapat dilakukan melalui model pembelajaran dengan metode bermain peran, bermain boneka, dan pementasan drama. Bermain peran dapat dilakukan baik dengan naskah yang sudah tersedia atau yang dibuat sendiri oleh siswa. Jika tersedia media boneka, di

sekolah dapat dilakukan kegiatan sandiwara boneka. Sementara itu, pementasan drama dapat juga dilakukan oleh siswa di kelas dengan segala kesederhanaan sesuai dengan situasi kelas (Saddhono & Slamet, 2012: 61).

Dalam penelitian ini, metode drama yang digunakan untuk model pembelajaran berbicara, peneliti menggunakan alat bantu atau media boneka sebagai penunjang keberhasilan keterampilan berbicara.

B. Keterampilan Berbicara

Belajar berbahasa memerlukan tahapan untuk berkomunikasi dengan baik yang memerlukan beberapa aspek. Utami, Dwijastuti, Ismail (2015) menyatakan bahwa untuk belajar berbahasa diperlukan beberapa aspek keterampilan diantaranya (1) keterampilan menyimak, (2) keterampilan berbicara, (3) keterampilan membaca, dan (4) keterampilan menulis. Keterampilan berbicara merupakan aspek kedua untuk belajar berbahasa. Soemarjadi, dkk (1992: 2) menyatakan bahwa kata keterampilan sama dengan kata cekatan. Terampil/cekatan adalah kepandaian melakukan suatu pekerjaan dengan cepat dan tepat. Senada dengan pendapat Gordon (1994) dalam Satria (2008), pengertian keterampilan adalah kemampuan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat. Sedangkan berbicara adalah Nurgiyantoro (2001: 276) berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam tahapan belajar berbahasa, yaitu setelah aktivitas menyimak atau mendengarkan. Setelah melakukan tahapan

menyimak atau mendengarkan, manusia mulai menirukan ucapan-ucapan yang didengar sehingga akhirnya mulai untuk berbicara dan dapat terampil dalam berbicara. Pendapat yang senada juga dikemukakan oleh Muammar (2008: 320) seperti berikut :

“Keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau mengucapkan kata-kata untuk menceritakan, mengekspresikan, menyatakan pikiran, gagasan, dan perasaan kepada orang lain dengan kepercayaan diri untuk berbicara secara wajar, jujur, benar, dan bertanggung jawab, serta dengan menghilangkan masalah psikologis seperti rasa malu, rendah diri, ketegangan, berat lidah, dan lain-lain.”

Penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara merupakan tahapan pembelajaran bahasa yang kedua di mana manusia dapat berbicara setelah mendengar atau menyimak orang lain. Keterampilan merupakan kepandaian seseorang dalam melakukan hal yang tepat dan cepat. Manusia dapat dikatakan terampil berbicara jika mampu menyatakan atau menyampaikan gagasan dengan kepercayaan diri dan menghilangkan masalah psikologis.

Kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Arsjad dan Mukti, 1988: 17). Dengan kata lain, seseorang mampu berbicara atau mampu mengucapkan bunyi-bunyi yang menyampaikan atau mengutarakan tentang perasaan, pendapat, dan gagasan. Kemampuan berbicara memiliki faktor yang dapat dijadikan sebagai acuan.

Menurut Nurbiana (2008: 36) ada beberapa faktor yang dapat dijadikan ukuran kemampuan berbicara seseorang yaitu dari aspek kebahasaan dan non kebahasaan.

1) Aspek kebahasaan meliputi:

- a. Ketepatan ucapan.
- b. Penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai.
- c. Pilihan kata.
- d. Ketepatan sasaran pembicaraan.

2) Aspek non kebahasaan meliputi:

- a. Sikap tubuh, pandangan, bahasa tubuh, dan mimik yang tepat.
- b. Kesiapan menghargai pembicaraan maupun gagasan orang lain.
- c. Kenyaringan suara dan kelancaran dalam berbicara.
- d. Relevansi, penalaran dan penguasaan terhadap topik tertentu.

Senada dengan pendapat (Arsjad & Mukti, 1993: 17-22).

Faktor yang dapat dijadikan ukuran atau dijadikan sebagai penunjang keefektifan berbicara sebagai berikut :

1) Faktor-faktor kebahasaan sebagai penunjang keefektifan berbicara, seperti berikut.

- a. Ketepatan ucapan.
- b. Penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai.
- c. Pilihan kata (Diksi)

- d. Ketepatan sasaran pembicaraan.
- 2) Faktor-faktor nonkebahasaan sebagai penunjang keefektifan berbicara, seperti berikut :
- a. Sikap yang wajar, tenang, dan tidak kaku.
 - b. Pandangan harus diarahkan kepada lawan berbicara.
 - c. Kesiediaan menghargai pendapat orang lain.
 - d. Gerak-gerik dan mimik yang tepat.
 - e. Kenyaringan suara juga sangat menentukan.
 - f. Kelancaran.
 - g. Relevansi atau penalaran

Dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara dapat diukur dengan dua aspek diantaranya adalah aspek kebahasaan dengan bagaimana seseorang memilih kata, ketepatan dalam berucap, intonasi dan ketepatan bahasa dengan lawan bicara. Pada aspek kedua di mana aspek non kebahasaan yang meliputi gestur atau bahasa tubuh, penalaran topik pembicaraan serta kelancaran dalam berbicara. Seseorang dapat dikatakan mampu berbicara jika sudah memiliki kedua aspek tersebut.

Keterampilan berbicara memerlukan latihan agar komunikasi yang terjalin dengan baik. Menurut Saddhono & Slamet (2012: 36), hal yang perlu untuk dilatih adalah pelafalan, pengucapan, pengontrolan suara, pengendalian diri, pengontrolan gerak-gerik tubuh, pemilihan kata, kalimat

dan intonasinya, penggunaan bahasa yang baik dan benar, dan pengaturan atau pengorganisasian ide. Menurut pendapat tersebut pelafalan merupakan hal yang penting untuk dipelajari karena jika pembicara tidak menggunakan pelafalan yang baik maka akan mengakibatkan kesalahan pahaman yang fatal, begitu pula pada intonasi berbicara. Intonasi merupakan hal yang penting pula untuk dilatih karena intonasi sangat berpengaruh untuk pembelajaran bahasa. Bagaiman intonasi berbicara ketika bertanya, menjelaskan, marah, sedih, senang, dan sebagainya. Intonasi merupakan salah satu ekspresi berbicara dengan menggunakan nada keras lembutnya ketika berbicara.

Keterampilan berbicara memiliki konsep dasar yang disampaikan oleh Tarigan (2008: 23) yang menyatakan bahwa konsep dasar berbicara yaitu (1) hal-hal yang berkenaan dengan hakikat atau sifat dasar ujaran, (2) hal-hal yang menyatakan proses-proses intelektual yang diperlukan untuk mengembangkan kemampuan berbicara dengan baik, dan (3) hal-hal yang memudahkan seseorang untuk mencapai keterampilan-keterampilan berbicara.

Senada dengan pendapat Saddhono & Slamet (2012: 38) yang menyatakan bahwa konsep dasar pendidikan berbicara yaitu, (1) hal-hal yang berkenaan dengan hakikat dan sifat-sifat dasar ujaran, (2) hal-hal yang berhubungan dengan proses intelektual yang diperlukan untuk mengembangkan kemampuan berbicara, dan (3) hal-hal yang memudahkan

seseorang untuk mencapai keterampilan berbicara. Dalam penelitian ini untuk memudahkan seseorang mencapai keterampilan berbicara dengan menggunakan metode drama atau bermain peran dengan menggunakan boneka tangan sebagai media atau alat bantu.

C. Teknik Drama

1. Pengertian Teknik Drama

Ahmadi (1997: 52) berpendapat bahwa teknik atau metode adalah suatu pengetahuan tentang cara cara mengajar yang dipergunakan oleh guru atau instruktur. Sudjana (2005: 76) mengemukakan bahwa Metode pembelajaran adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan mahasiswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Sanjaya (2010:126) Metode juga dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Senada dengan pendapat Ahmadi dan Prasty (2005: 52) yang mengatakan bahwa metode pembelajaran merupakan teknik penyajian yang dikuasai oleh seorang guru untuk menyajikan materi pelajaran kepada murid di dalam kelas baik secara individual atau secara kelompok agar materi pelajaran dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh murid dengan baik. Dapat disimpulkan bahwa teknik atau metode adalah cara pembelajaran yang digunakan oleh

pengajar untuk menerapkan materi atau bahan ajar yang sudah disiapkan dan diterapkan dengan menggunakan teknik atau metode agar tercapainya tujuan pengajaran dan dapat dimanfaatkan dengan baik.

Kata "drama" berasal dari bahasa Yunani "*draomai*" yang berarti berbuat, berlaku, bertindak, atau beraksi. Drama berarti perbuatan tindakan atau reaksi. Drama berarti perbuatan tindakan action (Waluyo 2002:2). Menurut Suratmi (2014) drama adalah bentuk karya sastra yang menggambarkan kehidupan dengan menyampaikan perselisihan atau permasalahan dan emosi atau perasaan melalui perbuatan dan dialog. Sedangkan menurut Menurut Fauzi (2011:81) drama adalah cerita yang menggambarkan kehidupan dan watak setiap tokohnya, melalui tingkah laku dan dialog atau percakapan yang di pentaskan. Dapat disimpulkan bahwa drama merupakan salah satu karya sastra yang menggambarkan watak tokoh dengan menyampaikan permasalahan, perasaan dan emosi yang dipentaskan.

Bermain peran (*role play*) menurut Zaini, dkk. (2007: 101) adalah suatu aktivitas pembelajaran yang terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. Supriono dan Sapari (2001: 137) mengungkapkan bahwa bermain peran adalah tindakan di luar peranan yang ditentukan sebelumnya, karena tujuannya adalah menciptakan kembali gambaran histori masa silam, peristiwa yang mungkin terjadi pada masa mendatang, peristiwa-peristiwa sekarang atau situasi-situasi bayangan pada

suatu tempat serta waktu tertentu, sehingga siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang pribadi dan motivasi yang mendorong tingkah lakunya. Pendapat tersebut didukung oleh pendapat dari Soeparno (2008: 101) yang mengatakan, bahwa main peran atau *role playing* merupakan suatu kegiatan berupa penampilan tingkah laku, sifat, watak, dan perangai suatu peran tertentu untuk menciptakan suatu imajinasi yang dapat melukiskan peristiwa yang sebenarnya.

Menurut Joyce, dkk. yang diterjemahkan oleh Fawaid & Mirza, 2011: 328), *role playing* (bermain peran) merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok sosial.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa bermain peran dapat membantu siswa untuk menemukan makna pribadi yang menampilkan tingkah laku, watak, dan sifat yang terjadi pada masa lampau atau masa yang akan mendatang, sehingga mampu memperoleh pemahaman yang lebih baik.

2. Tujuan Teknik Drama

Metode atau teknik drama memiliki tujuan yang ingin di capai dalam kegiatan pembelajaran. Uno (2010: 26), berpendapat bahwa bermain peran mempunyai tujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Hal ini mempunyai arti bahwa melalui kegiatan bermain peran siswa dapat belajar menggunakan konsep peran, menyadari perannya, serta melatih perilaku sesuai peranan individu yang berbeda-beda. Uno (2010: 26) juga menambahkan pendapatnya, yaitu proses bermain peran dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna bagi siswa untuk: (1) menggali perasaannya, (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

Djamarah & Zain (2010: 88-89), mengemukakan bahwa tujuan penggunaan metode bermain peran yaitu (a) agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, (b) dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab, (c) dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok spontan, dan (d) merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah. Senada dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sudjana (2011: 84-85), tujuan bermain peran yaitu (a) agar siswa dapat

menghayati dan menghargai perasaan orang, (b) dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab, (c) dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, dan (d) merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Pendapat lain tentang tujuan bermain peran dikemukakan oleh Soeparno (2008: 101) yang diantaranya : (1) memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih kemampuan berbicara menggunakan kalimat yang sesuai dengan pola yang telah diajarkan; (2) memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih memahami kalimat- kalimat yang diucapkan orang lain secara tepat sesuai dengan apa yang dimaksudkan; (3) melatih siswa untuk menghadapi situasi yang terjadi di dalam masyarakat yang sebenarnya; (4) mengembangkan dan menanamkan sikap serta tingkah laku yang baik serta dapat mengoreksi sikap serta tingkah laku yang kurang baik.

Metode drama juga memiliki fungsi yang di mana fungsi drama tersebut dikemukakan oleh Huda (2014: 116) yang menyatakan bahwa memberikan gambaran mengenai fungsi dari metode bermain peran yaitu, (1) mengeksplorasi perasaan siswa; (2) mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai, dan persepsi siswa; (3) mengembangkan *skill* pemecahan masalah dan tingkah laku; (4) mengeksplorasi pelajaran dengan cara yang berbeda.

3. Langkah-langkah Teknik Drama

Dalam menjalankan sebuah metode pembelajaran terdapat langkah-langkah yang harus dilaksanakan agar tercapainya suatu tujuan. Adapun metode pembelajaran yang salah satunya adalah metode atau teknik drama yang diterapkan. Berikut langkah-langkah metode atau teknik drama menurut Fawaid & Mirza (2011: 332) yaitu: (1) memanaskan suasana kelompok, (2) memilih partisipan, (3) mengatur *setting* tempat kejadian, (4) menyiapkan peneliti, (5) pemeranan, (6) diskusi dan evaluasi, (7) memerankan kembali, (8) berdiskusi dan mengevaluasi, serta (9) saling berbagi dan mengembangkan pengalaman. Senada dengan pendapat tersebut, langkah-langkah teknik drama yaitu : (1) membangkitkan semangat, (2) pemilihan peserta, (3) menentukan arena panggung, (4) mempersiapkan pengamat, (5) melaksanakan kegiatan, (6) mendiskusikan dan mengevaluasi, (7) melakukan pemeranan lagi, (8) mendiskusikan dan mengevaluasi lagi, (9) mengamati dan melakukan generalisasi (Shaftel dalam Sumantri & Permana, 1998/1999: 67-68).

Dalam bermain peran atau drama memiliki fase untuk mempersiapkan, menampilkan dan diakhiri dengan evaluasi, pernyataan tersebut didukung oleh pendapat ahli menurut Zaini, dkk., (2007: 101) yang menyatakan bahwa bermain peran dibagi menjadi tiga fase yang berbeda, yaitu : (1) perencanaan dan persiapan, (2) interaksi, (3) refleksi dan evaluasi. Fase tersebut dijelaskan oleh pendapat ahli yang dikaitkan dengan menjelaskan langkah-langkah

penerapan bermain peran atau drama. Sanjaya (2009: 161) menyatakan bahwa langkah-langkah penerapan metode bermain peran, yaitu :

1) Tahap persiapan, meliputi:

- a. Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh bermain peran (*role playing*);
- b. Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan diperankan;
- c. Guru menetapkan pemain yang terlibat bermain peran (*role playing*), peranan yang dimainkan oleh para pemeran, waktu yang disediakan;
- d. Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bertanya khususnya pada peserta didik yang terlibat dalam pemeranan bermain peran (*role playing*).

2) Tahap pelaksanaan, meliputi:

- a. Bermain peran (*role playing*) dimainkan oleh kelompok pemeran;
- b. Para peserta didik lainnya mengikuti jalannya bermain peran (*role playing*) dengan mengikuti jalan cerita yang diperankan dengan penuh perhatian;
- c. Guru memberi bantuan kepada pemeran yang mengalami kesulitan;
- d. Bermain peran (*role playing*) hendaknya dihentikan pada saat puncak agar peserta didik berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang dimainkan perankan.

- 3) Tahap penutup, meliputi: melakukan diskusi baik tentang jalannya bermain peran (*role playing*) maupun materi cerita yang dimainkan. Guru harus mendorong peserta didik untuk dapat memberikan kritik dan tanggapan. Proses diskusi digunakan untuk merumuskan kesimpulan.

Dalam penelitian, peneliti menggunakan langkah-langkah seperti yang dijelaskan oleh para ahli tersebut di mana langkah-langkah penerapan teknik drama tersebut pada fase persiapan, meliputi : menentukan topik atau tema, pembagian kelompok peran, dan berdiskusi untuk penampilan drama. Pada fase interaksi drama, meliputi : peserta didik memainkan peran yang sudah ditentukan, dan penonton menyimak kelompok yang sedang berperan. Pada fase evaluasi, yaitu : memberikan tanggapan atas pemeran drama, dan melakukan pemeranan drama lagi.

4. Unsur-unsur Drama

Drama mempunyai unsur pembangun. Unsur-unsur pembangun tersebut, yaitu:

- 1) Tema

Waluyo (2002: 24), tema merupakan gagasan pokok yang dikandung dalam drama dan berhubungan dengan nada dasar dari sebuah drama dan sudut pandang yang dikemukakan oleh pengarang. Adapun menurut Hamzah (1985: 108), tema merupakan pokok pikiran yang hendak diutarakan pengarang lewat skenario. Dari kedua pendapat

ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa tema merupakan gagasan pokok atau pokok pikiran yang ingin dikemukakan atau utarakan oleh pengarang. Dalam penelitian ini, tema besar ditentukan oleh pengajar tetapi untuk judul peserta didik bebas menentukannya.

2) Penokohan

Waluyo (2002: 8) kekuatan alur terletak dalam penggambaran watak (penokohan), sebaliknya kekuatan watak pelaku hanya hidup dalam alur yang meyakinkan. Penokohan erat kaitannya dengan perwatakan. Kedua hal tersebut merupakan hal yang penting dalam unsur pembangun drama karena dalam drama memiliki berbagai watak yang ada pada manusia. Klasifikasi tokoh dalam drama dibagi menjadi 3, yaitu : (1) tokoh protagonis, yaitu tokoh yang biasanya menjadi tokoh utama dalam sebuah cerita atau drama. Tokoh protagonis memiliki watak yang baik, sopan, dan sifat terpuji lainnya yang biasanya didukung oleh pemeran pembantu; (2) tokoh antagonis, yaitu tokoh yang menentang tokoh protagonis yang biasanya memiliki watak angkuh, jahat, dan sifat tercela lainnya; (3) tokoh tritagonis, yaitu tokoh yang membantu tokoh protagonis dalam cerita atau drama. Dalam penelitian ini, sebelum memulai penerapan teknik drama, pengajar meminta peserta didik memperkenalkan karakter kepada peserta didik lainnya.

3) Dialog

Harymawan (1993: 58) dialog dilihat dari segi estetis merupakan faktor litera (juga filosofis) yang mempengaruhi struktur keindahan sebuah lakon. Senada dengan pendapat tersebut, Waluyo (2002: 21) juga mengemukakan bahwa dialog juga harus bersifat estetis, artinya memiliki keindahan bahasa. Kadang-kadang juga dituntut agar bersifat filosofis. Sedangkan menurut Hamzah (1985: 116) menyatakan bahwa dialog berisikan kata-kata. Kata merupakan alat komunikasi yang paling penting antara orang dengan sesamanya. Dari ketiga pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa dialog merupakan sebuah kata-kata yang memiliki keindahan bahasa.

4) *Setting*

Menurut Waluyo (2002: 23) *setting* biasanya meliputi tiga dimensi, yaitu: tempat, ruang, dan waktu. Secara sederhana *setting* merupakan salah satu unsur pembangun dalam drama yang menunjukkan tempat, waktu, dan ruang kejadian dalam ceirta drama.

5) Alur

Waluyo (2002: 8), berpendapat bahwa alur merupakan jalinan cerita atau kerangka dari awal hingga akhir yang merupakan jalinan konflik antara dua tokoh yang berlawanan. Dapat disimpulkan bahwa

alur atau plot merupakan jalinan cerita atau serangkaian peristiwa yang dibangun oleh sebab akibat dari awal sampai akhir cerita.

6) Amanat

Waluyo (2002: 28) mengemukakan bahwa amanat erat kaitannya dengan makna (*significance*) dari karya yang dihasilkan. Amanat bersifat kias, subjektif, dan umum. Setiap orang dapat menafsirkan amanat atau pesan moral dalam kandungan cerita yang berbeda-beda. Amanat merupakan pesan moral yang terkandung dalam cerita yang disampaikan secara tersirat kepada penonton atau pembaca cerita dalam drama.

5. Kelebihan Teknik Drama

kelebihan teknik drama menurut Djamarah dan Zain (2010:89-90) dalam Rahayu (2013) kelebihan metode bermain peran (*roleplaying*) adalah sebagai berikut: Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya, siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Kelebihan bermain peran tergantung kepada kegiatan terutama analisis sebagai tindak lanjutnya, dan juga bergantung kepada persepsi

siswa tentang bermain peran yang menyerupai situasi keadaan yang nyata (Sumantri & Permana, 1998/1999: 67).

Kelebihan metode bermain peran atau teknik drama menurut Zaini (2008: 100) yaitu:

(1) bermain peran dapat membandingkan dan mengkontraskan posisi-posisi yang diambil dalam pokok permasalahan, (2) menerapkan pengetahuan pada pemecahan masalah, (3) menjadikan problem yang abstrak menjadi konkret, (4) melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang langsung dan eksperiensial, (5) mendorong peserta didik memanipulasi pengetahuan dalam cara yang dinamik, (6) memfasilitasi ekspresi sikap dan perasaan peserta didik, (7) mengembangkan pemahaman yang empatik, (8) dan memberikan timbal balik (*feedback*) yang segera bagi pengajar dan peserta didik.

Menurut Hamalik (2008: 214), kelebihan metode bermain peran atau teknik drama, meliputi :

- 1) Siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi.
- 2) Siswa dapat mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan.
- 3) Memungkinkan siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain.
- 4) Siswa memiliki kontrol dan cara yang aman untuk meneliti dan mempertunjukkan masalah-masalah di antara kelompok/individu individu.

6. Kekurangan Teknik Drama

Teknik drama tidak hanya memiliki kelebihan saja tetapi teknik drama pun memiliki kekurangan. Hal tersebut dikemukakan oleh Djamarah dan Zain (2010:89-90) dalam Rahayu (2013) kelemahan metode bermain peran (*role playing*) adalah sebagai berikut: Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif, banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan, memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas. Adapun pendapat lain yang mengemukakan tentang kekurangannya metode bermain peran. Menurut Afroh (2012) dalam Purwandari (33 : 2012) kekurangan metode bermain peran yaitu :

Kekurangan metode Bermain peran, yaitu: (1) bermain peran (*role playing*) memakan waktu yang banyak, (2) peserta didik sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak ditugasi dengan baik (3) bermain peran (*role playing*) tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung, (4) peserta didik yang tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan secara sungguh-sungguh, (5) dan tidak semua materi pelajaran dapat menerapkan metode ini

D. Media Boneka Tangan

1. Pengertian Media Boneka Tangan

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Wibawa dan Farida Mukti (1991: 8)

mengungkapkan bahwa media adalah pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan (yang dapat berupa orang atau benda) kepada penerima pesan. Gagne dalam Sadiman, dkk., (2002: 6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah komponen pembawa pesan yang dapat merangsang siswa untuk belajar. 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.

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan karakteristiknya. Gagne (Daryanto, 2013: 17) mengklasifikasikan media yaitu : benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Sedangkan Bretz (Wibawa dan Mukti, 1991: 20) mengklasifikasikan media atas karakteristik utamanya, yaitu suara, bentuk visual (gambar, garis, dan simbol), gerak, dan juga membedakan media transmisi dan media rekaman.

Media Pembelajaran dalam penelitian ini termasuk kedalam karakteristik gambar diam yang digerakan oleh manusia. Pada penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan adalah media boneka tangan sebagai

alat bantu yang digunakan untuk metode drama atau teknik drama. Daryanto (2013: 33) mengungkapkan boneka merupakan benda tiruan dari bentuk manusia dan atau binatang. Sudjana dan Rivai (2002: 188) menyatakan bahwa boneka tangan adalah boneka yang digerakkan dari bawah oleh seseorang yang tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka tersebut. Musfiroh (115:2015) 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. Dari beberapa pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa boneka tangan adalah boneka yang terbuat dari kain yang berbentuk manusia atau binatang dengan cara memasukan tangan kedalam bawah pakaian boneka dan digerakkan dengan jari-jari tangan.

2. Jenis-jenis Boneka

Boneka memiliki berbagai macam jenis. Menurut Daryanto (2013: 33) mengklasifikasikan boneka menjadi lima jenis sebagai berikut.

- a. Boneka jari, dimainkan dengan jari tangan
- b. Boneka tangan, satu tangan memainkan satu boneka
- c. Boneka tongkat seperti wayang-wayangan

- d. Boneka tali (marionet), cara menggerakkan melalui tali yang menghubungkan kepala, tangan, dan kaki
- e. Boneka bayang-bayang (*shadow puppet*), dimainkan dengan cara mempertontonkan gerak bayang-bayangnya.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media boneka tangan sebagai alat bantu teknik drama dalam mata kuliah Chukyu Kaiwa yang menawarkan pembelajaran untuk mengasah keterampilan berbicara bahasa Jepang.

3. Kelebihan Boneka Tangan

Menurut Daryanto (2013: 33) kelebihan boneka tangan sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Efisien terhadap waktu, tempat, biaya, dan persiapan.
- b. Tidak memerlukan keterampilan yang rumit.
- c. Dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas anak dalam suasana gembira.

Dari penjelasan ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan boneka tangan sebagai media pembelajaran adalah dapat mengefisienkan biaya karena dapat dipakai berulang-ulang, penggunaan media boneka tangan tidak memerlukan keterampilan yang rumit, artinya semua orang mampu menggunakan media tersebut tanpa latihan khusus serta mampu mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak. Senada dengan pendapat

Eliyawati (2005: 71), berpendapat bahwa keunggulan boneka tangan yaitu dapat membantu pengembangan bahasa anak, mempertinggi keterampilan dan kreatifitas anak, belajar bersosialisasi dan bergotong-royong di samping itu melatih keterampilan jari-jemari tangan.

E. Informasi Mata Kuliah Chukyu Kaiwa

Berdasarkan proses bisnis akademik dan mutu kurikulum serta proses pembelajaran, program studi pendidikan bahasa Jepang pada tahun 2013 telah diterapkan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK). Pada tahun 2015 program studi pendidikan bahasa Jepang melakukan penyesuaian kurikulum yang disahkan oleh Rektor Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Prof. Dr. Bambang Cipto, M.A pada tanggal 26 Mei 2016, dengan nomor 105/S/SK-UMY/V/2016 Tentang Pemberlakuan Kurikulum Perguruan Tinggi Pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Pendidikan Bahasa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta menerapkan Kurikulum Pendidikan Tinggi (KPT) yang mengacu pada ketentuan KKNI (Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia) dan SNPT (Standar Nasional Pendidikan Tinggi). Pada Kurikulum Perguruan Tinggi, capaian pembelajaran sesuai kurikulum Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang tidak hanya berfokus pada *hardskill* namun juga menguatkan *softskill* dan

menguatkan nilai-nilai Islam. Capaian pembelajaran pada mata kuliah *Chukyu Kaiwa*, yaitu :

1. Sikap (S), yaitu Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius.
2. Penguasaan Pengetahuan (PP), yaitu Menguasai konsep teoritis kebahasaan dan teknik berkomunikasi lisan maupun tulisan sesuai dengan JF Standard A2 atau JLPT N3.
3. Keterampilan Umum (KU), yaitu Mampu berkomunikasi dalam bahasa Jepang lisan maupun tulisan sesuai dengan JF Standard A2 atau JLPT N3.
4. Sikap (S), yaitu Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.
5. Kemampuan Umum (KU), yaitu Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.

Selain itu, Bahan kajian utama pada mata kuliah *Chukyu Kaiwa* adalah sebagai berikut:

1. Implementasi nilai-nilai islam dalam drama berbahasa Jepang
2. Introduksi teknik drama berbahasa Jepang
3. Praktik drama berbahasa Jepang dengan tema tertentu
4. Introduksi mimik dan gestur dalam drama berbahasa Jepang

5. Aplikasi drama berbahasa Jepang dengan tahapan prosedural

Mata kuliah *Chukyu Kaiwa* adalah mata kuliah yang menawarkan keterampilan berbicara pada program studi pendidikan bahasa Jepang pada tingkat II Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Mata kuliah *Chukyu Kaiwa* dapat diambil setelah menempuh pembelajaran semester sebelumnya, yaitu *Kaiwa Nyumon*, *Shokyu Kaiwa*, dan *Shochukyu Kaiwa*. Mata kuliah *Chukyu Kaiwa* diampu oleh native speaker Jepang yang bernama Yuriko Ando dan memiliki bobot dua SKS di mana satu SKS nya memiliki 50 menit pembelajaran maka untuk dua SKS setiap pertemuan memiliki durasi waktu 100 menit.

Materi pembelajaran dalam mata kuliah *Chukyu Kaiwa* ini adalah tentang teknik drama tetapi dibagi menjadi dua tahapan di mana tahapan yang pertama yaitu teknik drama dengan menggunakan boneka tangan sebagai alat bantu dan tahapan kedua yaitu teknik drama yang langsung diperankan oleh mahasiswa tanpa alat bantu lainnya. Teknik drama dengan menggunakan boneka tangan ini hanya menceritakan drama-drama mini saja atau drama pendek yang dibuat oleh mahasiswa langsung dengan tema yang sudah diberikan oleh dosen pengampu. Tema-tema yang ditentukan oleh dosen pengampu, yaitu 人形のキャラクター (ningyou no kyarakutaa) ・ 気持ちの表現 (kimochi no hyougen) ・ UMY の PBJ (UMY no PBJ) dan さよなら (sayonara). Teknik drama dengan menggunakan media boneka tangan adalah tahapan awal untuk mempersiapkan drama yang lebih besarnya yang

kemudian akan dilanjutkan dengan tahapan kedua teknik drama di mana mahasiswa yang langsung memerankannya.

F. Penelitian Terdahulu

Hasil Perhitungan pada penelitian Handoko (2016) yang berjudul “Penerapan Metode Bermain Peran (*RolePlaying*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tarikh Islam Kelas X di SMA 1 ‘Aisyiyah Palembang” dengan hasil rumus uji t pada soal *post test* diperoleh harga t_{hitung} sebesar 6,11 kemudian dikonsultasikan dengan harga t_{tabel} dengan taraf signifikan 5% yaitu 1,99. Setelah dikonsultasikan ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $6,11 > 1,99$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil dari penelitian ini bahwa metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh Purwandari (2012) membuktikan adanya perbedaan yang signifikan antara pembelajaran yang menerapkan metode bermain peran (*role playing*) dengan yang menerapkan metode pemberian tugas. Ini dibuktikan dengan penghitungan uji *independent sample t-test* menggunakan SPSS versi 17, nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,515 > 2,005$ serta nilai signifikan yang kurang dari 0,05 yaitu 0,015. Rata-rata aktivitas belajar peserta didik yang menerapkan metode bermain peran (*role playing*) sebesar 80,84%, sedangkan rata-rata aktivitas di kelas kontrol 71,29%. Kedua hasil tersebut dapat disimpulkan, bahwa penerapan

metode bermain peran (*role playing*) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dibandingkan dengan penerapan metode pemberian tugas.

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.

Berdasarkan dari beberapa penelitian terdahulu, ada kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu di mana penelitian tersebut menggunakan teknik drama sebagai metode pembelajaran dalam kelas dan diuji keefektifannya pada kelas yang menggunakan teknik drama tersebut serta berdasarkan penelitian terdahulu tersebut mengungkapkan bahwa penggunaan teknik drama merupakan hal yang positif untuk pembelajaran maka peneliti tertarik untuk meneliti penggunaan teknik drama untuk pembelajaran tetapi pada penelitian ini mempunyai perbedaan dengan penelitian terdahulu di mana penelitian ini menggunakan media boneka tangan sebagai alat bantu atau alat peraga untuk pelaksanaan teknik drama dan peneliti hanya memantau penggunaan teknik drama dengan media boneka tangan tersebut.