

BAB IV

ANALISIS DATA

A. Observasi

Pada pelaksanaan observasi, peneliti melaksanakan lima kali pertemuan pada kegiatan observasi yang dilaksanakan pada setiap hari rabu selama pengajar menerapkan teknik drama dengan media boneka tangan dalam mata kuliah *Chukyu Kaiwa*.

1. Hasil Data Observasi

a. Pertemuan Pertama

Hari, Tanggal : Rabu, 27 Februari 2019

Tempat : Gedung K.H. Ibrahim Ruang 403

Waktu : 09.00-10.30 & 13.10-15.00

Presensi Mahasiswa : 17 Mahasiswa (kelas A); 20 Mahasiswa (kelas B) dari 22 Mahasiswa

Materi : Perkenalan Boneka

Pada pertemuan pertama observasi yang dilakukan peneliti, dosen membuka kegiatan belajar mengajar dengan menanyakan kabar kepada semua mahasiswa yang hadir pada mata kuliah *Chukyu Kaiwa*. Dosen pun menyampaikan kepada semua mahasiswa bahwa kegiatan belajar mengajar seperti apa yang akan dilaksanakan pada hari tersebut.

Pada kegiatan penyampaian materi atau kegiatan inti, dosen menyampaikan proyek dari model perkuliahan yang akan dilakukan dengan cara memperlihatkan media boneka tangan terlebih dahulu kepada mahasiswa. Dosen meminta kepada mahasiswa untuk mengambil boneka sesuai dengan keinginnya masing-masing dengan bergiliran secara tertib atau tidak berebutan. membuat nama pada boneka tersebut. Lalu, dosen meminta kepada mahasiswa untuk membuat nama dan karakter pada boneka tangan yang sudah dipilih oleh masing-masing individu dengan point 名前 (*namae* : nama); どこから来ましたか (*doko kara kimashitaka* : dari mana asalnya); 家族 (*kazoku* : keluarga); 趣味 (*shuumi* : hobi); 夢は何ですか (*yume ha nandesuka* : cita-cita); キャラクター (*kyarakutaa* : karakter); 何歳ですか (*nansai desuka* : usia).

Setelah menjelaskan point-point tersebut kepada mahasiswa, dosen memberikan contoh perkenalan boneka tangan yang dipilih oleh dosen tersebut dengan menjawab poin-poin tersebut kepada mahasiswa agar mahasiswa lebih mengerti yang dijelaskan oleh dosen tersebut. Dosen meminta kepada mahasiswa untuk memikirkan poin-poin tersebut, lalu diperkenalkan kepada mahasiswa lainnya. Dosen memberikan waktu kepada mahasiswa untuk memikirkan poin-poin yang akan diperkenalkan sekaligus dosen memperhatikan setiap mahasiswa dengan cara berkeliling kelas untuk memastikan setiap mahasiswa dapat mengerti yang dijelaskan oleh dosen. Lalu, dosen meminta kepada semua mahasiswa untuk memperkenalkannya didepan dengan cara satu persatu mahasiswa maju kedepan untuk memperkenalkannya. Setelah semua mahasiswa maju satu

persatu untuk memperkenalkan boneka mereka, dosen membagi kelompok 4 orang tiap kelompoknya untuk saling berdiskusi dengan tema 昨日、何をしましたか (*kinou, nani wo shimashitka* : kemarin, hal apa saja yang dilakukan) dengan menggunakan bahasa Jepang. Ketika semua anggota dari 4 orang/kelompok tersebut sudah berdiskusi, dosen menukar anggota dengan kelompok lainnya untuk mendiskusikan hal yang sama dengan yang sebelumnya.

Setelah kegiatan berdiskusi antar kelompok selesai, dosen menutup kegiatan belajar mengajar dengan cara menyimpulkan kegiatan belajar mengajar dan memuji semua mahasiswa bahwa semua mahasiswa sangat pandai berbahasa Jepang dan pandai menggunakan boneka tangan serta menyampaikan kepada mahasiswa kegiatan yang akan dilaksanakan pada minggu depan. Pada akhir penutup, dosen memberikan kesempatan kepada semua mahasiswa untuk bertanya kepadanya, tetapi tidak ada yang bertanya.

Dosen langsung menutup kelas dengan dengan ucapan お疲れ様でした、また来週 (*otsukaresamadeshita, mata raishuu* : terimakasih atas kerjasamanya, sampai jumpa minggu depan).

b. Pertemuan Kedua

Hari, Tanggal : Rabu, 6 Maret 2019

Tempat : Gedung K.H. Ibrahim Ruang 403

Waktu : 09.00-10.30 & 13.10-15.00

Presensi Mahasiswa : 21 Mahasiswa (kelas A); 16 Mahasiswa (kelas B) dari 22 Mahasiswa

Materi : Drama Mengekspresikan Perasaan

Pada pertemuan kedua dimulainya kegiatan drama dengan menggunakan boneka tangan. Pada awal kegiatan atau pembukaan, dosen mereview kegiatan minggu lalu dengan cara mengingat nama dan karakter dari boneka tangan yang mahasiswa pegang. Lalu, dosen menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari tersebut bahwa kegiatan hari tersebut adalah membuat drama mini dengan tema 気持ちの表現 (*kimochi no hyougen* : ungkapan perasaan).

Pada kegiatan inti pembelajaran, dosen menjelaskan poin-poin dari tema 気持ちの表現 (*kimochi no hyougen* : ungkapan perasaan) yaitu, よろこぶ (*yorokobu* : ungkapan bahagia/senang/syukur), おこる (*okoru* : ungkapan marah), かなしい (*kanashii* : ungkapan kesedihan), たのしい (*tanoshii* : ungkapan kesenangan).

Setelah menjelaskan poin dari tema tersebut, dosen mencontohkan mini drama hanya dengan bonekanya saja atau solo drama dengan mengungkapkan salah satu poin dari 気持ちの表現 (*kimochi no hyougen* : ungkapan perasaan). Kemudian, dosen meminta kepada mahasiswa untuk membuat mini drama dari salah satu poin tema tersebut dan menyangkutkannya kepada poin ばめん (*bamen* : situasi) yaitu, なに (*nani* : apa), いつ (*itsu* : kapan), だれ (*dare* : siapa), どこ (*doko* : di mana). Disini dosen menekankan bahwa mini drama yang dibuat harus memiliki keempat poin tersebut. Setelah menjelaskan semuanya, dosen kembali mencontohkan mini drama

tersebut dengan salah satu mahasiswanya agar semua mahasiswa lebih mengerti maksud dari dosen yang telah disampaikan.

Dosen membagi kelompok untuk membuat mini drama yang beranggotakan tiap kelompoknya 2 orang. Lalu, dosen memberikan waktu untuk membuat mini drama kepada tiap kelompoknya. Setelah semua mahasiswa siap untuk maju menampilkan drama, dosen meminta tiap kelompok untuk maju secara bergiliran. Kemudian, dosen mengevaluasi setiap penampilan drama dari tiap kelompok dengan cara menanyakannya kepada penonton. Poin evaluasi tersebut adalah suara, ungkapan, intonasi dan jalan cerita. Ketika ada salah satu kelompok yang belum menguasai poin dari evaluasi tersebut maka kelompok tersebut harus menampilkan ulang dramanya.

Pada kegiatan penutup, dosen menyimpulkan kegiatan belajar mengajar pada hari tersebut dan memberikan kesempatan kepada semua mahasiswa untuk bertanya, tetapi tidak ada bertanya. Lalu, dosen menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan minggu depan. Setelah itu, dosen menutup kegiatan belajar mengajar dengan mengucapkan *お疲れ様でしたまた来週* (*otsukaresamadeshita, mata raishuu* : terimakasih atas kerjasamanya, sampai jumpa minggu depan).

c. Pertemuan Ketiga

Hari, Tanggal : Rabu, 13 Maret 2019

Tempat : Gedung K.H. Ibrahim Ruang 403

Waktu : 09.00-10.30 & 13.10-15.00

Presensi Mahasiswa : 20 Mahasiswa (kelas A); 17 Mahasiswa (kelas B) dari 22 Mahasiswa

Materi : UMY の PBJ

Pada pertemuan ketiga dikelas Chukyu Kaiwa, dosen mengawali pembukaan dengan menyapa semua mahasiswa dengan cara menanyakan kabar dan menanyakan berapa mata kuliah yang dilaksanakan pada hari tersebut. lalu pada kegiatan inti, dosen menjelaskan hal yang akan dilakukan, dan menjelaskan tema mini drama yang akan dilakukan. Tema yang diambil dosen untuk pertemuan ketiga teknik drama dengan media boneka tangan adalah “UMY の PBJ”.

Setelah menjelaskan tentang tema, dosen mencontohkan mini drama menggunakan tema tersebut untuk dicontohkan sekaligus menjelaskan agar mahasiswa lebih paham maksud dari dosen/pengajar tersebut. Lalu, dosen menambahkan poin yang dinilai dari tema tersebut di mana poin itu adalah :

1. 話のはじめ (*Hanashi no hajime* : Pembukaan/Prolog)
2. 話 (*Hanashi* : Dialog)
3. 話のさいご (*Hanashi no saigo* : Penutup/epilog)

Setelah menjelaskan poin tersebut, dosen membagi kelompok dengan jumlah anggota 2 orang pada setiap kelompok, tetapi ada satu kelompok yang jumlah anggotanya 3 orang. Lalu, dosen mempersilahkan kepada

semua mahasiswa untuk memilih boneka tangan yang sudah disediakan oleh dosen. Dosen membebaskan mahasiswa untuk memilih karakter dari boneka tangan tersebut agar mahasiswa lebih bebas dalam memilih perannya pada permianan drama tersebut. Dosen menjelaskan bahwa setiap naskah drama harus memiliki ぼめん (*bamen* : suasana, latar,dll) dengan poin, いつ (*itsu* : kapan), どこ (*doko* : di mana), だれ(*dare* : siapa), dan なに (*nani* : apa). Setelah menjelaskan semua hal yang harus diperhatikan pada pembuatan naskah drama, dosen memberikan waktu kepada setiap kelompok untuk membuat naskah drama dengan tempat kelompoknya. Setelah semua kelompok siap untuk melakukan pementasan drama, dosen mempersilahkan setiap kelompok untuk mementaskan atau menampilkan drama nya kepada semua mahasiswa yang hadir. Pada setiap penampilan tiap kelompok, dosen mengevaluasi setiap kelompok dengan poin, suara (besar/kecil), naskah drama (terdapat poin penilaian/tidak), bahasa Jepang yang digunakan (banyak/tidak), alur (dimengerti/tidak), dan ungkapan/表現 (banyak/tidak). Jika terdapat poin evaluasi yang kurang, maka kelompok tersebut mengulang bermain drama sampai semua poin pada evaluasi terpenuhi.

Pada bagian penutup, dosen menyimpulkan penilaian semua kegiatan drama yang sudah dilakukan pada tiap kelompok dan menyarankan serta menyemangati agar lebih baik lagi dalam melakukan kegiatan bermain

drama. Lalu, dosen melanjutkan dengan cara memuji semua mahasiswa bahwa semuanya telah melakukan yang terbaik dan semuanya hebat dalam berbahasa Jepang. Dalam kegiatan terakhir, dosen memberi tahu kegiatan yang akan dilakukan pada minggu depan sekaligus memberi ucapan お疲れ様でした、また来週 (*otsukaresamadeshita, mata raishuu* : terimakasih atas kerjasamanya, sampai jumpa minggu depan).

d. Pertemuan Keempat

Hari, Tanggal : Rabu, 20 Maret 2019
Tempat : Gedung K.H. Ibrahim Ruang 403
Waktu : 09.00-10.30 & 13.10-15.00
Presensi Mahasiswa : 22 Mahasiswa (kelas A); 20 Mahasiswa (kelas B) dari 22 Mahasiswa
Materi : UMY の PBJ

Pada pertemuan keempat, dosen melanjutkan kegiatan dari minggu lalu dan melanjutkan tema dari minggu lalu. Pada bagian pembukaan, dosen menanyakan kabar kepada semua mahasiswa sebelum memasuki kegiatan belajar mengajar. Saat memasuki kegiatan belajar mengajar, menjelaskan bahwa kegiatan yang akan dilakukan pada hari tersebut adalah melanjutkan kegiatan dari kemarin, tetapi ada perbedaan kegiatan hari tersebut dengan kegiatan minggu lalu, yaitu mahasiswa bermain drama tidak dengan teman

kelompok tetapi hanya dengan boneka tangan yang sudah dipilihnya (solo drama).

Pada bagian inti pembelajaran, dosen memberikan contoh bermain drama solo dengan tema yang sama seperti minggu kemarin, yaitu “*UMY の PBJ*”. Penilaian pun sama dengan minggu yang lalu, hanya saja perbedaannya pada tokoh permainan dramanya. Setelah dosen selesai menjelaskan dan mencontohkan kegiatan bermain solo drama, dosen memberikan waktu kepada mahasiswa untuk berlatih dan membuat naskah solo drama sebelum dipertunjukkan kepada mahasiswa lainnya. Setelah semua mahasiswa siap untuk menampilkan solo dramanya, dosen mempersilahkan satu-persatu mahasiswa maju untuk menampilkan solo dramanya kepada mahasiswa lainnya yang menonton. Setelah semua mahasiswa sudah maju satu-persatu untuk menampilkan solo dramanya, dosen mengevaluasi setiap mahasiswa dengan poin yang sama seperti minggu lalu, yaitu suara (besar/kecil), naskah drama (terdapat poin penilaian/tidak), bahasa Jepang yang digunakan (banyak/tidak), alur (dimengerti/tidak), dan ungkapan/表現 (banyak/tidak). Jika terdapat salah satu yang belum terpenuhi dalam penilaian evaluasi tersebut, dosen meminta mahasiswa tersebut untuk mengulangi bermain solo dramanya, tetapi tidak hanya dosen saja yang menilai, mahasiswa yang sebagai penonton pun dipersilahkan oleh dosen untuk menilai dari poin yang

diberikan oleh dosen tersebut. Setelah masa evaluasi selesai, dosen menutup pembelajaran.

Pada bagian penutup, dosen menyimpulkan kegiatan hari tersebut dan memuji setiap mahasiswa karena sudah berusaha sekuat tenaga untuk membuat naskah solo drama pada waktu yang singkat dan mampu menampilkan yang terbaik pada penampilan solo dramanya. Lalu, dosen menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan pada minggu yang akan datang bahwa kegiatan minggu depan adalah kegiatan bermain drama dengan media boneka tangan yang terakhir, maka dosen meminta kepada mahasiswa untuk membuat naskah drama yang matang untuk ditampilkan yang terakhir bersama dengan boneka tangan serta dosen membebaskan kepada setiap mahasiswa untuk memilih tampil solo atau kelompok untuk penilaian terakhir dengan media boneka tangan sebagai alat bantu dalam kegiatan bermain drama.

e. Pertemuan kelima

Hari, Tanggal : Rabu, 27 Maret 2019

Tempat : Gedung K.H. Ibrahim Ruang 403

Waktu : 09.00-10.30 & 13.10-15.00

Presensi Mahasiswa : 16 Mahasiswa (kelas A); 18 Mahasiswa (kelas B) dari 22 Mahasiswa

Materi : さようなら (*sayounara* : selamat tinggal)

Pada pertemuan kelima sekaligus pertemuan terakhir dengan boneka tangan dalam bermain drama. Pada kegiatan pembukaan, dosen langsung menulis pada papan tulis dengan tulisan tema yang akan dilaksanakan pada kegiatan bermain drama dengan media boneka tangan ini, tema tersebut adalah さようなら (*Sayounara* : selamat tinggal). Lalu, dosen langsung mengaitkannya dengan ばめん (*Bamen* : situasi, latar,dll) dan menjelaskan tema tersebut. Dosen mencontohkan dengan drama solo sekaligus mencontohkan dari tema tersebut dalam kegiatan bermain drama dengan media boneka tangan.

Pada inti pembelajaran, dosen meminta kepada semua mahasiswa untuk membuat drama dengan tema tersebut sekaligus mengucapkan selamat tinggal kepada boneka tangan. Lalu, dosen memberikan waktu untuk berlatih agar lebih siap untuk ditampilkan kepada semua mahasiswa yang hadir. Setelah semua mahasiswa sudah siap untuk menampilkan drama kelompok dan drama solonya, dosen mempersilahkan maju. Dosen mempersilahkan maju kepada drama yang berkelompok terlebih dahulu, lalu dilanjut dengan drama solo sampai semua mahasiswa sudah menampilkan dramanya. Setelah semua mahasiswa maju untuk menampilkan dramanya, baik drama kelompok maupun drama solo, dosen mengevaluasi semua kelompok dengan dibantu mahasiswa yang menjadi penonton. Poin evaluasi atau pencapaian pembelajaran tersebut adalah :

1. 場面はできていますか (*bamen ha dekiteimasuka* : Apakah terdapat situasi atau latar belakang?)
2. 話を聞いた人は話がわかりますか (*hanashi no kiita hito ha hanashi ga wakarimasuka* : Apakah penonton memahami cerita drama tersebut?)
3. 会話たくさんありますか、少しですか (*kaiwa takusan arimasuka, sukoshidesuka* : Apakah jumlah percakapan sedikit atau banyak?)
4. 表現はありますか (*hyougen ha arimasuka* : Apakah ungkapan yang terdapat pada drama banyak?)
5. ストーリの中でのコミュニケーションはどうですか (*sutoori no naka de no komyunikeeshon ha doudesuka* : bagaimana komunikasi didalam cerita tersebut?)

Pada kegiatan evaluasi tersebut, dosen mengevaluasi bersama dengan mahasiswa yang menonton kegiatan drama tersebut. Pada poin evaluasi tersebut dapat disimpulkan bahwa pada kegiatan bermain drama tersebut situasi yang sudah dosen jelaskan sebelum pembelajaran di mulai ada atau tidak, cerita pada permainan tersebut dapat dimengerti atau tidak, ungkapan pada cerita drama tersebut ada atau tidak, dialog yang digunakan pada cerita drama tersebut banyak atau tidak, dan komunikasi (percakapan antar pemain) dalam cerita tersebut bagaimana (sesuai/tidak). Jika mahasiswa yang melakukan kegiatan drama tersebut tidak memenuhi kelima poin evaluasi tersebut, maka dosen meminta mahasiswa untuk mengulanginya lagi sampai kesemua poin tersebut dapat dilaksanakan dengan baik.

Pada bagian penutup, dosen menyimpulkan evaluasi semua mahasiswa yang melakukan bermain drama serta dosen menyimpulkan pembelajaran dari awal penggunaan teknik drama dengan media boneka tangan dan mengucapkan banyak terima kasih kepada semua mahasiswa bahwa kegiatan bermain drama dengan media boneka tangan tidak mudah tetapi semuanya mampu menjalankannya dengan baik dari awal hingga akhir. Lalu, dosen mempersilahkan kepada semua mahasiswa apabila ada pertanyaan yang perlu untuk dijawab. Setelah kegiatan tanya jawab selesai, dosen menutup kegiatan belajar mengajar dengan mengucapkan kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya.

2. Hasil Analisis Data Observasi

a. Alur Pembelajaran

1) Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, pengajar dari mata kuliah Chukyu Kaiwa menyampaikan tujuan pembelajaran pada setiap pertemuannya, membentuk kelompok dengan jumlah masing-masing kelompok 2 orang perkelompok, lalu menjelaskan tema yang akan digunakan dalam setiap pertemuan, pengajar mencontohkan mini drama sebelum dimulainya pembuatan naskah drama, lalu pengajar memberikan waktu kepada setiap kelompok untuk berdiskusi

membuat naskah drama, dan yang terakhir pada tahap ini yaitu, pengajar mempersilahkan setiap kelompok untuk menampilkan dramanya.

2) Penampilan Drama

Pada tahap ini, seluruh siswa dipersilahkan untuk menampilkan drama yang sudah dibuat oleh setiap masing-masing kelompok. Penentuan penampilan drama ditentukan oleh pengajar, sehingga kelas menjadi terkendali dan berjalan dengan lancar. Ketika salah satu kelompok maju untuk menampilkan dramanya, kelompok lainnya menjadi penonton sekaligus mengevaluasi kegiatan bermain drama pada tiap kelompok.

3) Evaluasi

Evaluasi dilaksanakan setelah permainan drama selesai pada tiap kelompok yang maju, tahap evaluasi ini dilakukan oleh pengajar dan siswa yang menjadi penonton. Poin dari evaluasi ini adalah :

- a) 場面はできていますか (*bamen ha dekiteimasuka* : situasi/tempat kejadian ada/tidak)
- b) 話を聞いた人は話しが分かりますか (*hanashi no kiita hito ha hanashi ga wakarimasuka* : adakah percakapan yang tidak dimengerti)

- c) 会話たくさんありますか、少しですか (*kaiwa takusan arimasuka, sukoshidesuka* : percakapannya banyak/sedikit)
- d) 表現はありますか (*hyougen ha arimasuka* : ungkapannya ada/tidak)
- e) ストーリの中でのコミュニケーションはどうですか (*sutoori no naka de no komyunikeeshon ha doudesuka* : bagaimana komunikasi didalam cerita tersebut)

Setelah tiap kelompok dievaluasi dan masih dianggap kurang memenuhi kriteria dari poin evaluasi oleh pengajar, maka pengajar meminta kepada kelompok tersebut untuk mengulangi permainan drama sampai memenuhi kriteria dari poin evaluasi tersebut.

b. Penerapan Teknik Drama dengan Media Boneka Tangan

Pada setiap pertemuan, pengajar menjelaskan tema drama yang akan digunakan pada pembelajaran dan memberikan instruksi yang jelas kepada mahasiswa, serta pengajar memberikan contoh mini drama sebelum kegiatan belajar mengajar di mulai agar penerapan teknik drama dengan media boneka tangan tersebut berjalan dengan lancar.

B. Angket

Pada tahap pertama yang dilakukan dalam menganalisis data hasil angket adalah memeriksa dan menyeleksi data yang terkumpul dari responden. Instrumen angket yang telah disebarakan kepada mahasiswa yang belajar pada mata kuliah *Chukyu Kaiwa* pada tanggal 1 April 2019.

Angket yang disebar kepada mahasiswa telah melalui tahap validasi expert judgement dengan dosen dan konsultasi dengan dosen pembimbing sebelum pembagian. Hal ini penting dilakukan untuk meyakinkan bahwa data-data yang telah terkumpul telah memenuhi syarat untuk diolah. Data yang dikumpulkan melalui angket yaitu responden mahasiswa terhadap penerapan teknik drama dengan media boneka tangan pada mata kuliah *Chukyu Kaiwa*. Angket yang disebar sebanyak 44 responden. Adapun pengolahan data angket dilakukan dengan cara (Arikunto, 2016:86) :

$$p = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

Berdasarkan hasil angket, didapatkan data mahasiswa yang menjawab Sangat Tidak Setuju, Tidak Setuju, Setuju dan Sangat Setuju sesuai tabel berikut :

1. Hasil Data Angket

Tabel 4.1
Hasil Persentase Keseluruhan Data Angket

No	Pertanyaan	Persentase			
		SS	S	TS	STS

1	Bermain drama dengan boneka tangan merupakan hal yang baru	45,5%	50,0%	4,5%	0,0%
2	Bermain drama dengan boneka tangan mudah untuk dilakukan dalam mata kuliah <i>Chukyu Kaiwa</i>	18,2%	40,9%	38,6%	2,3%
3	Instruksi permainan drama yang diarahkan dosen jelas	34,1%	43,2%	22,7%	0,0%
4	Tema yang sudah ditentukan dosen mudah untuk dijadikan naskah drama berupa dialog	31,8%	61,4%	6,8%	0,0%
5	Pemilihan boneka tangan untuk melakukan kegiatan bermain drama memudahkan saya untuk memilih peran	22,7%	61,4%	13,6%	2,3%
6	Boneka tangan merupakan media pembelajaran yang mendukung berjalannya kegiatan bermain drama	36,4%	56,8%	4,5%	2,3%
7	Boneka tangan mudah untuk digunakan dalam kegiatan bermain drama	22,7%	59,1%	18,2%	0,0%
8	Boneka tangan dapat menambah variasi kegiatan bermain drama	38,6%	52,3%	6,8%	2,3%
9	Bentuk-bentuk dari boneka tangan menarik untuk dijadikan sebagai media ajar	47,7%	45,5%	6,8%	0,0%
10	Pembelajaran menggunakan teknik drama dengan boneka tangan merupakan hal yang menarik	47,7%	50,0%	2,3%	0,0%

11	Penggunaan teknik drama dengan media boneka tangan dapat memotivasi mahasiswa dalam belajar bahasa Jepang	40,9%	52,3%	6,8%	0,0%
12	Penggunaan teknik drama dengan media boneka tangan berbahasa jepang pada pelajaran <i>Chukyu Kaiwa</i> menjadikan mahasiswa lebih percaya diri	22,7%	56,8%	20,5%	0,0%
13	Penggunaan teknik drama dengan media boneka tangan dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi	22,7%	75,0%	2,3%	0,0%
14	Teknik drama dengan media boneka tangan dapat melatih saya untuk berpikir inisiatif dan kreatif	29,5%	61,4%	6,8%	0,0%
15	Dengan menggunakan teknik drama dengan media boneka tangan dapat melatih pelafalan saya dalam berbicara berbahasa Jepang	31,8%	61,4%	6,8%	0,0%
16	Dengan menggunakan teknik drama dengan media boneka tangan pada pelajaran <i>Chukyu Kaiwa</i> memudahkan saya untuk mengekspresikan gestur tubuh	15,9%	52,3%	31,8%	0,0%
17	Dengan menggunakan teknik drama dengan media boneka tangan pada pelajaran <i>Chukyu Kaiwa</i> memudahkan	18,2%	52,3%	29,5%	0,0%

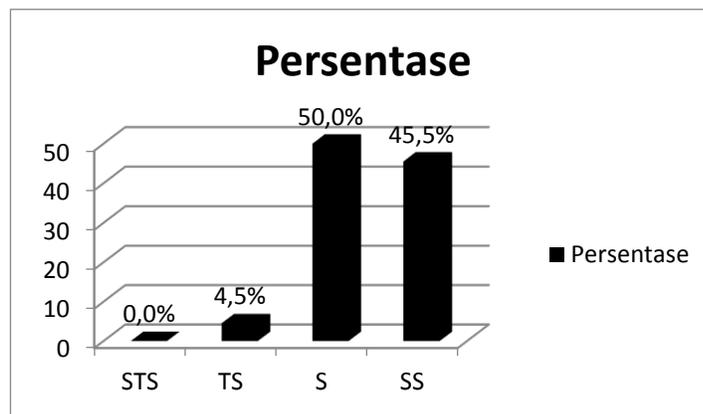
	saya untuk mengekspresikan mimik muka				
--	---------------------------------------	--	--	--	--

a. Angket nomor 1

Berdasarkan hasil angket nomor 1 dengan pertanyaan “Bermain drama dengan boneka tangan merupakan hal yang baru” persentase responden dapat dilihat pada diagram di bawah yang telah di hitung melalui rumus persentase.

Grafik 4.1

“Respon mahasiswa terhadap penggunaan teknik drama dengan media boneka tangan sebagai hal yang baru”



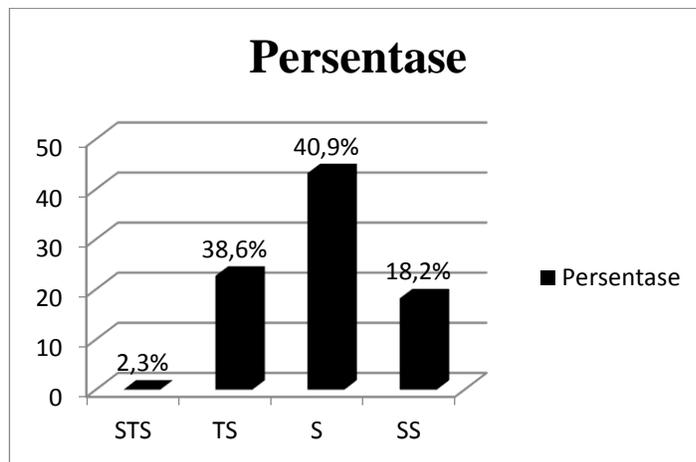
Berdasarkan grafik respon tersebut peneliti menyimpulkan bahwa sebagian besar responden setuju bahwa penggunaan teknik drama dengan media boneka tangan sebagai hal yang baru dengan jawaban dari Setuju dan Sangat Setuju dengan jumlah 95,5% dan hampir tidak ada menjawab tidak setuju bahwa penggunaan teknik

drama dengan media boneka tangan sebagai hal yang baru dengan jumlah jawaban 4,5%.

b. Angket nomor 2

Berdasarkan hasil angket nomor 2 dengan pertanyaan “Bermain drama dengan media boneka tangan merupakan hal yang mudah untuk dilakukan” persentase responden dapat dilihat pada diagram di bawah yang telah di hitung melalui rumus persentase.

Grafik 4.2
“Respon Mahasiswa terhadap teknik drama dengan media boneka tangan mudah untuk dilakukan”



Pada penelitian ini terdapat 44 responden. Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat bahwa lebih dari setengah jumlah responden menjawab setuju bahwa teknik drama dengan media boneka tangan mudah untuk dilakukan dengan jumlah respon 59,1% dari gabungan jawaban setuju (S) dan sangat setuju (SS), dan hampir setengah dari jumlah responden menjawab tidak setuju bahwa teknik drama dengan

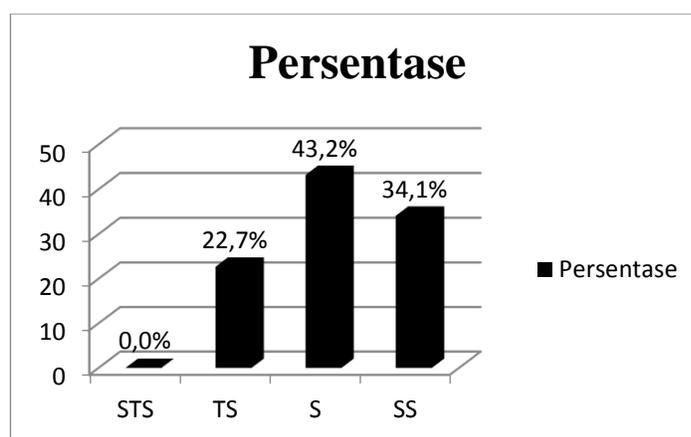
media boneka tangan mudah untuk dilakukan hal tersebut di karenakan menggunakan boneka tangan cukup melelahkan pada bagian jari tangan. Sehingga pada grafik tersebut dapat disimpulkan bahwa lebih dari setengah responden setuju bahwa teknik drama dengan media boneka tangan mudah untuk dilakukan.

c. Angket nomor 3

Berdasarkan hasil angket nomor 3 dengan pertanyaan “Instruksi permainan drama yang diarahkan dosen jelas” persentase responden dapat dilihat pada diagram di bawah yang telah di hitung melalui rumus persentase.

Grafik 4.3

“Respon Mahasiswa terhadap instruksi permainan drama yang diarahkan dosen jelas”



Berdasarkan grafik tersebut dapat di lihat bahwa sebagian besar responden menjawab setuju bahwa instruksi permainan drama yang diarahkan oleh dosen jelas dari persentase gabungan antara setuju (S)

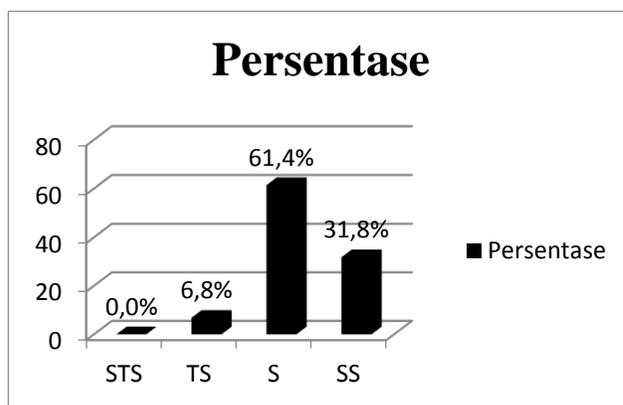
dan sangat setuju (SS) dengan jumlah respon 77,3%. Hal tersebut terlihat ketika peneliti mengobservasi kelas bahwa pengajar menjelaskan dan menginstruksikan permainan dengan secara jelas dan detail, serta pengajarpun memberikan contoh permainan drama dengan menggunakan boneka tangan tersebut. Sedangkan sebagian kecil responden menjawab tidak setuju bahwa instruksi permainan drama yang diarahkan dosen jelas. Hal tersebut dikarenakan responden yang menjawab tidak setuju, tidak mengerti maksud dari penjelasan dosen yang menggunakan bahasa Jepang asli.

d. Angket nomor 4

Berdasarkan hasil angket nomor 4 dengan pertanyaan “Tema yang sudah ditentukan dosen mudah untuk dijadikan naskah drama berupa dialog” persentase responden dapat dilihat pada diagram di bawah yang telah di hitung melalui rumus persentase.

Grafik 4.4

“Respon Mahasiswa terhadap tema yang sudah ditentukan oleh dosen mudah untuk jadikan naskah”



Berdasarkan grafik tersebut dapat dilihat sebagian besar responden menjawab setuju bahwa tema yang sudah ditentukan oleh dosen mudah untuk dijadikan naskah drama dengan jumlah respon 93,2% dari jawaban setuju (S) dan sangat setuju (SS). Hal tersebut terlihat ketika peneliti mengobservasi kelas tersebut bahwa pengajar menjelaskan tema secara detail dan pengajarpun memberitahu tema yang akan dilaksanakan pada pembelajaran pada pertemuan sebelumnya, sehingga siswa dapat mempersiapkan diri. Sedangkan sebagian kecil menjawab tidak setuju bahwa tema yang sudah ditentukan oleh dosen mudah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden setuju dengan soal nomor 4 bahwa tema yang sudah ditentukan oleh dosen mudah untuk dijadikan naskah drama berupa dialog.

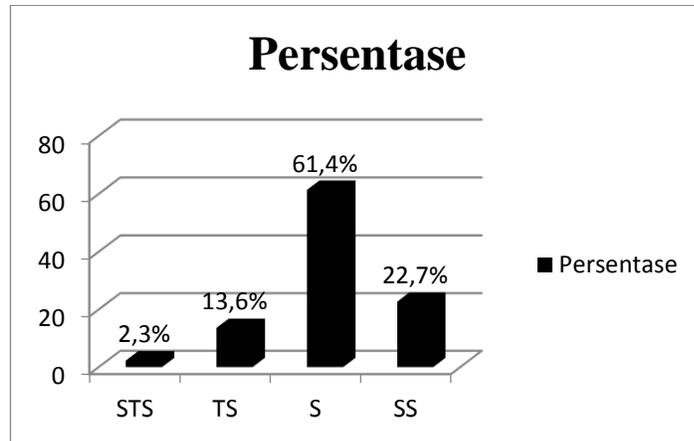
e. Angket nomor 5

Berdasarkan hasil angket nomor 5 dengan pertanyaan “Pemilihan boneka tangan memudahkan saya untuk memilih peran”

persentase responden dapat dilihat pada diagram di bawah yang telah di hitung melalui rumus persentase.

Grafik 4.5

“Respon Mahasiswa terhadap pemilihan media boneka tangan memudahkan bermain drama”



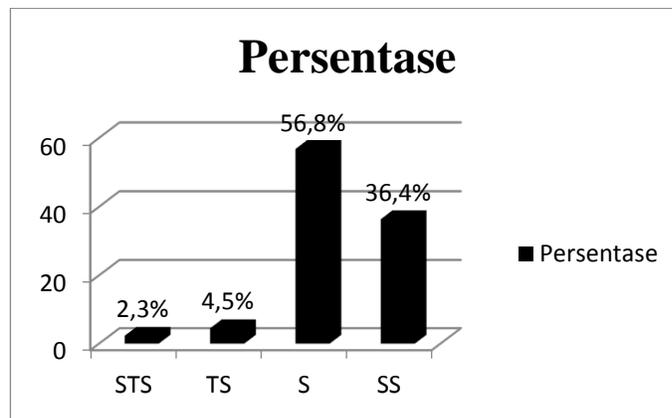
Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat bahwa sebagian besar sepakat menjawab setuju bahwa pemilihan media boneka tangan memudahkan bermain drama dengan jumlah respon 84,1% dari jawaban setuju (S) dan sangat setuju (SS). Hal tersebut di dukung oleh jawaban angket nomor 3 bahwa instruksi permainan drama yang dijelaskan oleh pengajar jelas. Sehingga pemilihan media boneka tangan mudah untuk digunakan pada permainan drama. Sedangkan sebagian kecil responden menjawab tidak setuju bahwa media boneka tangan mudah digunakan pada permainan drama dengan jumlah respon 15,9%. Dengan hasil yang dominan, dapat disimpulkan bahwa

pemilihan boneka tangan mempermudah responden untuk memilih peran saat bermain drama.

f. Angket nomor 6

Berdasarkan hasil angket nomor 6 dengan pertanyaan “Boneka tangan merupakan medai pembelajaran yang mendukung berjalannya kegiatan bermain drama” persentase responden dapat dilihat pada diagram di bawah yang telah di hitung melalui rumus persentase.

Grafik 4.6
“Respon Mahasiswa terhadap media boneka tangan mendukung berjalannya kegiatan bermain drama”



Berdasarkan grafik tersebut dapat dilihat sebagian besar responden sepakat menjawab setuju bahwa media boneka tangan mendukung berjalannya kegiatan bermain drama dengan jumlah respon 93,2% dari gabungan jawaban antara setuju (S) dan sangat setuju (SS). Hal tersebut didukung dengan jawaban angket nomor 5 bahwa 84,1% dari jawaban responden menyatakan bahwa pemilihan media boneka

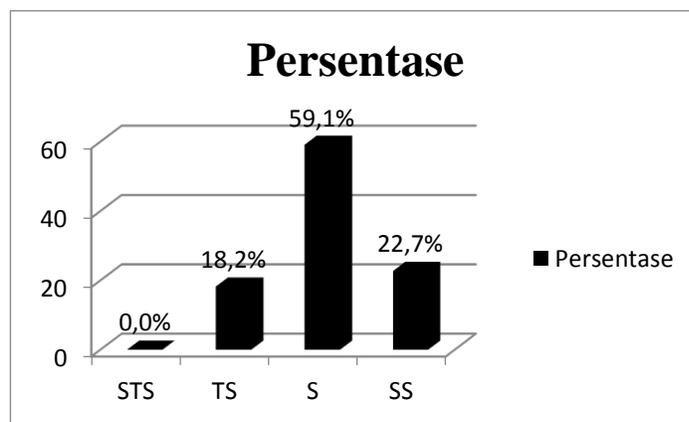
tangan memudahkan bermain drama. Sehingga dapat mendukung berjalannya kegiatan permainan drama. Sedangkan 6,8% menjawab tidak setuju bahwa boneka tangan mendukung berjalannya permainan drama. Dari jawaban responden tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden menjawab bahwa boneka tangan merupakan media yang mendukung untuk kegiatan bermain drama.

g. Angket nomor 7

Berdasarkan hasil angket nomor 7 dengan pertanyaan “Boneka tangan mudah untuk digunakan dalam kegiatan bermain drama” persentase responden dapat dilihat pada diagram di bawah yang telah di hitung melalui rumus persentase.

Grafik 4.7

“Respon Mahasiswa terhadap boneka tangan mudah untuk digunakan dalam kegiatan bermain drama”



Berdasarkan grafik diatas dapat di lihat bahwa sebaagian besar responden menjawab setuju dengan jumlah respon 81,8% yang artinya

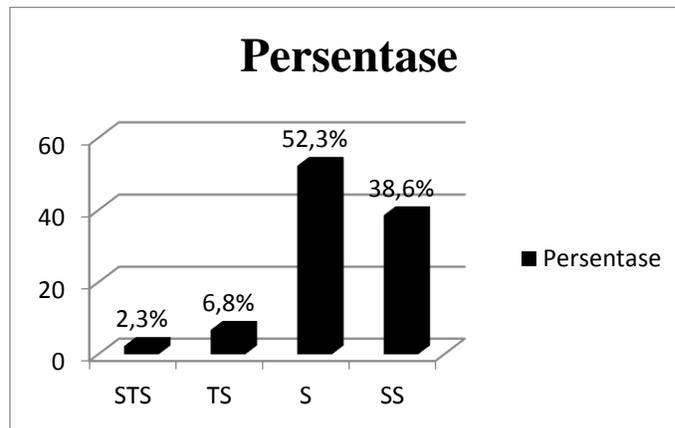
boneka tangan mudah untuk digunakan dalam kegiatan bermain drama. Hal tersebut terlihat saat peneliti mengobservasi kelas tersebut bahwa setiap siswa mengerti dengan cepat bagaimana cara menggunakan boneka tangan, sehingga mudah untuk digunakan dalam bermain drama. Sedangkan sebagian kecil menjawab tidak setuju bahwa media boneka tangan mudah untuk digunakan dalam bermain drama dengan jumlah respon 18,2%. Dapat disimpulkan angket nomor 7 ini, sebagian besar responden sepakat bahwa boneka tangan mudah digunakan dalam kegiatan bermain drama.

h. Angket nomor 8

Berdasarkan hasil angket nomor 8 dengan pertanyaan “Boneka tangan dapat menambah variasi kegiatan bermain drama” persentase responden dapat dilihat pada diagram di bawah yang telah di hitung melalui rumus persentase.

Grafik 4.8

“Respon Mahasiswa terhadap boneka tangan dapat menambah variasi dalam kegiatan bermain drama”

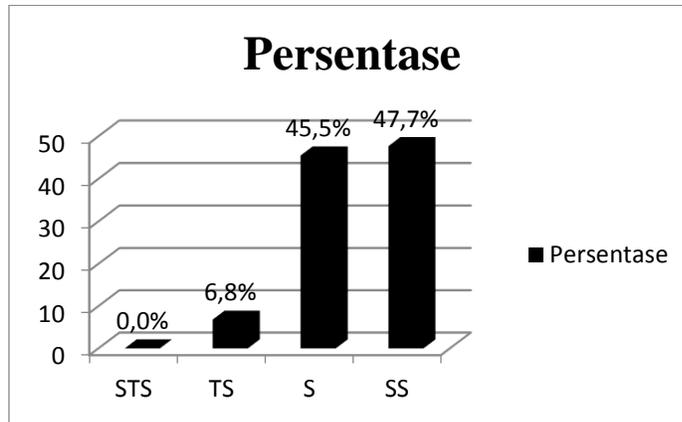


Dari grafik di atas sebagian besar responden menjawab setuju dengan jumlah respon 90,9% dari gabungan jawaban antara setuju (S) dan sangat setuju (SS) yang berarti boneka tangan dapat menambah variasi dalam kegiatan bermain drama. Sedangkan sebagian kecil responden menjawab tidak setuju bahwa boneka tangan menambah variasi dalam kegiatan bermain drama dengan jumlah respon 9,1%. Dari jawaban responden pada grafik tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden sepakat bahwa boneka tangan dapat menambah variasi dalam kegiatan bermain drama.

i. Angket nomor 9

Berdasarkan hasil angket nomor 9 dengan pertanyaan “Bentuk-bentuk dari boneka tangan menarik untuk dijadikan sebagai media ajar” persentase responden dapat dilihat pada diagram di bawah yang telah di hitung melalui rumus persentase.

Grafik 4.9
“Respon Mahasiswa terhadap boneka tangan dapat dijadikan sebagai Media Ajar”



Dari grafik tersebut dapat dilihat hasil persentase jawaban responden sebagian besar menjawab sangat setuju bahwa boneka tangan dapat dijadikan sebagai media ajar dengan jumlah respon 93,2%. Sedangkan sebagian kecil responden menjawab tidak setuju bahwa boneka tangan dapat dijadikan media ajar dengan jumlah respon 6,8%. Pada soal angket nomor 9 ini, hasil yang mendominasi adalah jawaban pada Setuju dan Sangat Setuju yang artinya sebagian besar responden sepakat bahwa boneka tangan dapat dijadikan sebagai media ajar.

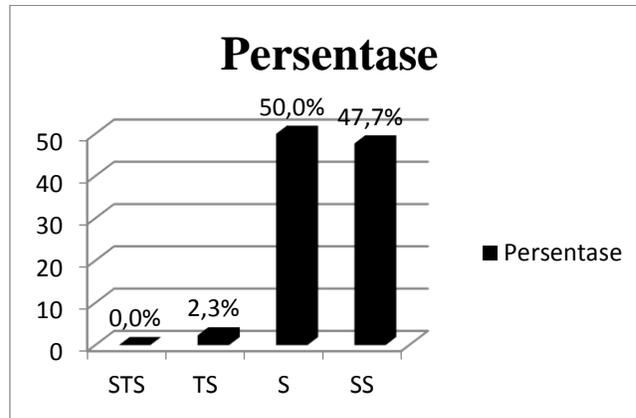
j. Angket nomor 10

Berdasarkan hasil angket nomor 10 dengan pertanyaan “pembelajaran menggunakan teknik drama dengan media boneka tangan merupakan hal yang menarik” persentase responden dapat

dilihat pada diagram di bawah yang telah di hitung melalui rumus persentase

Grafik 4.10

“Respon Mahasiswa terhadap teknik drama dengan media boneka tangan merupakan hal yang menarik”



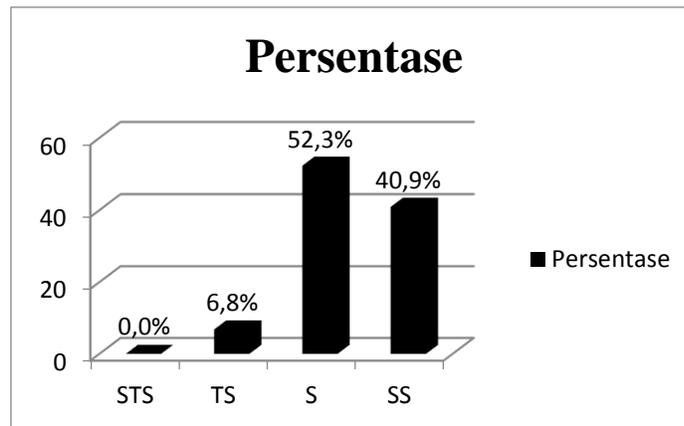
Dari grafik di atas hampir seluruh responden menjawab teknik drama dengan media boneka tangan merupakan hal yang menarik dengan jumlah respon 97,7%. Hal tersebut berkaitan dengan angket nomor 1 bahwa 95,5% responden menjawab teknik drama dengan media boneka tangan merupakan hal yang baru. Sehingga dapat menjadikan hal tersebut menjadi hal yang menarik. Sedangkan 2,3% responden menjawab tidak setuju bahwa teknik drama dengan media boneka tangan merupakan hal yang menarik. Dari jawaban masing-masing responden tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden sepakat bahwa pembelajaran menggunakan teknik drama dengan media boneka tangan merupakan hal yang menarik.

k. Angket nomor 11

Berdasarkan hasil angket nomor 11 dengan pertanyaan “Penggunaan teknik drama dengan media boneka tangan dapat memotivasi mahasiswa dalam belajar bahasa Jepang” persentase responden dapat dilihat pada diagram di bawah yang telah di hitung melalui rumus persentase.

Grafik 4.11

“Respon Mahasiswa terhadap penggunaan teknik drama dengan media boneka tangan dapat memotivasi belajar bahasa Jepang”



Dari garfik di atas sebagian besar responden menjawab setuju bahwa teknik drama dengan media boneka tangan dapat memotivasi belajar bahasa Jepang dengan jumlah respon 93,2%. Hal tersebut dapat dilihat ketika peneliti mengobservasi kelas tersebut bahwa dengan menggunakan teknik drama dengan media boneka tangan, siswa secara aktif berlatih dan berbicara menggunakan bahasa Jepang. Sedangkan sebagian kecil responden menjawab tidak setuju dengan jumlah respon

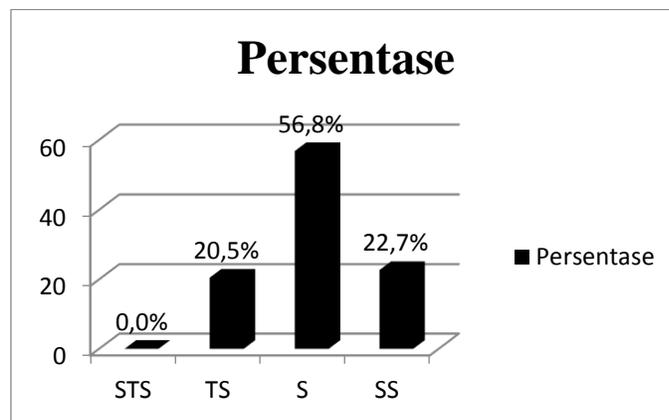
6,8%. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik drama dengan media boneka tangan dapat memotivasi mahasiswa atau responden dalam belajar bahasa Jepang.

1. Angket nomor 12

Berdasarkan hasil angket nomor 12 dengan pertanyaan “Penggunaan teknik drama dengan media boneka tangan berbahasa Jepang dapat menjadikan saya lebih percaya diri” persentase responden dapat dilihat pada diagram di bawah yang telah di hitung melalui rumus persentase.

Grafik 4.12

“Respon Mahasiswa terhadap teknik drama dengan media boneka tangan berbahasa Jepang dapat menjadikan lebih percaya diri”



Berdasarkan grafik tersebut, sebagian besar responden menjawab setuju bahwa teknik drama dengan media boneka tangan berbahasa Jepang dapat menjadikan lebih percaya diri dengan jumlah respon 79,5%. Hal tersebut berkaitan dengan jawaban angket nomor 11

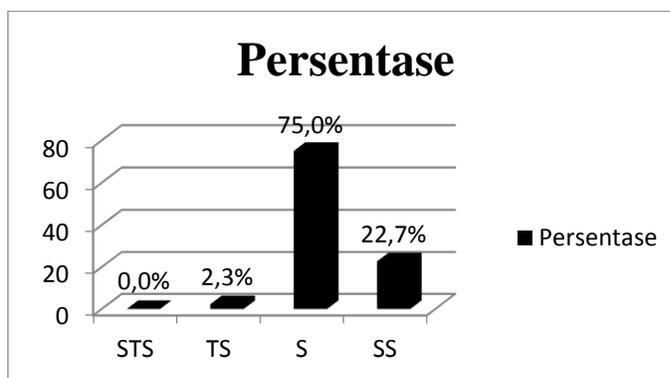
bahwa 93,2% responden menjawab bahwa teknik drama dengan media boneka tangan memotivasi berbicara bahasa Jepang. Sehingga dapat menjadikan lebih percaya diri pada siswa. Sedangkan sebagian kecil menjawab tidak setuju dengan jumlah respon 20,5%. Hal tersebut dikarenakan responden merasa bahwa kurang menguasai bahasa Jepang dengan baik sehingga menimbulkan kurang percaya diri.

m. Angket nomor 13

Berdasarkan hasil angket nomor 13 dengan pertanyaan “Penggunaan teknik drama dengan media boneka tangan dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi” persentase responden dapat dilihat pada diagram di bawah yang telah di hitung melalui rumus persentase.

Grafik 4.13

“Respon Mahasiswa terhadap teknik drama dengan boneka tangan dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi”



Dari grafik di atas hampir seluruh responden menjawab setuju bahwa teknik drama dengan boneka tangan dapat meningkatkan

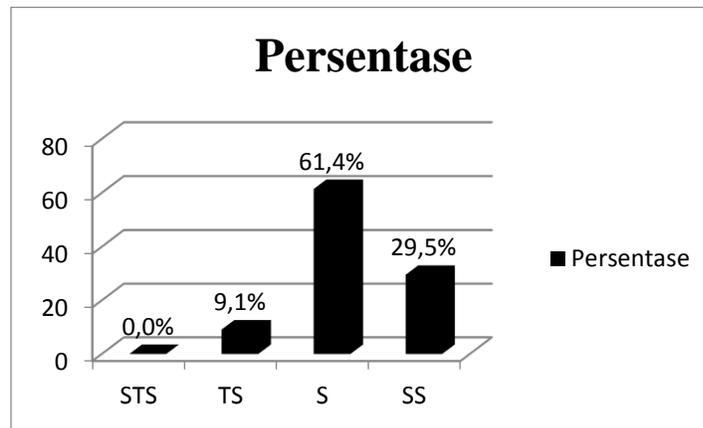
kemampuan bersosialisasi dengan jumlah persentase 97,7%. Hal tersebut dapat di lihat ketika peneliti melakukan observasi pada kelas tersebut, siswa saling berkomunikasi, bersosialisasi, dan bekerjasama dengan siswa lainnya. Sehingga menimbulkan peningkatan kemampuan bersosialisasi yang baik. Sedangkan hampir tidak ada menjawab tidak setuju dengan jumlah persentase 2,3%. Dapat disimpulkan bahwa pada angket nomor 13 ini teknik drama dengan media boneka tangan dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi.

n. Angket nomor 14

Berdasarkan hasil angket nomor 14 dengan pertanyaan “Teknik drama dengan media boneka tangan dapat melatih saya untuk berpikir inisiatif dan kreatif” persentase responden dapat dilihat pada diagram di bawah yang telah di hitung melalui rumus persentase.

Grafik 4.14

“Respon Mahasiswa terhadap teknik drama dengan media boneka tangan dapat melatih berpikir inisiatif dan kreatif”



Berdasarkan grafik tersebut, sebagian besar responden menjawab setuju bahwa teknik drama dengan media boneka tangan dapat melatih berpikir inisiatif dan kreatif dengan jumlah persentase 90,9%. Hal tersebut dapat dilihat ketika peneliti melakukan observasi pada kelas tersebut, siswa dapat membuat cerita berbahasa Jepang dan dapat menggunakan minim properti dengan waktu yang singkat, sehingga siswa mampu berpikir inisiatif dan kreatif pada waktu yang singkat. Sedangkan sebaigian kecil menjawab tidak setuju dengan jumlah presentase 9,1%. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa responden setuju dengan soal angket nomor 14 di mana Teknik drama denga media boneka tangan dapat melatih saya untuk berpikir inisiatif dan kreatif.

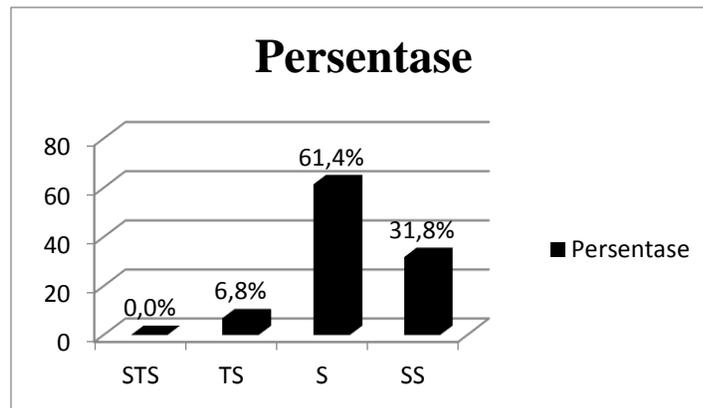
o. Angket nomor 15

Berdasarkan hasil angket nomor 15 dengan pertanyaan “Dengan menggunakan teknik drama dengan media boneka tangan dapat melatih

pelafalan saya dalam berbicara berbahasa Jepang” persentase responden dapat dilihat pada diagram di bawah yang telah di hitung melalui rumus persentase.

Grafik 4.15

“Respon Mahasiswa terhadap teknik drama dengan media boneka tangan dapat melatih pelafalan dalam berbicara bahasa Jepang”



Berdasarkan grafik tersebut, sebagian besar responden menjawab bahwa teknik drama dengan media boneka tangan dapat melatih pelafalan dalam berbicara bahasa Jepang dengan jumlah persentase 93,2%. Sedangkan sebagian kecil menjawab tidak setuju dengan jumlah persentase 6,8%. Dapat disimpulkan bahwa responden sepakat dengan menggunakan teknik drama dengan media boneka tangan dapat melatih pelafalan siswa dalam berbicara berbahasa Jepang.

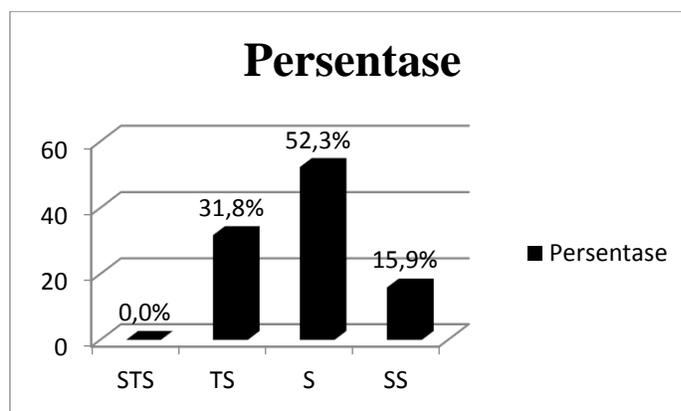
p. Angket nomor 16

Berdasarkan hasil angket nomor 16 dengan pertanyaan “Dengan menggunakan teknik drama dengan media boneka tangan pada

pelajaran *Chukyu Kaiwa* memudahkan saya untuk mengekspresikan gestur tubuh” persentase responden dapat dilihat pada diagram di bawah yang telah di hitung melalui rumus persentase.

Grafik 4.16

“Respon Mahasiswa terhadap teknik drama dengan media boneka tangan dapat memudahkan dalam mengekspresikan gestur tubuh”



Dari grafik di atas, lebih dari setengah responden menjawab setuju bahwa teknik drama dengan media boneka tangan dapat memudahkan dalam mengekspresikan gestur tubuh dengan jumlah persentase 68,2%. Sedangkan hampir setengah responden menjawab tidak setuju dengan jumlah persentase 31,8%. Dari grafik tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar sepakat bahwa dengan menggunakan teknik drama dengan media boneka tangan pada pelajaran *Chukyu Kaiwa* memudahkan saya untuk mengekspresikan gestur tubuh, dan sebagian kecil menjawab tidak setuju karena teknik drama tersebut menggunakan boneka tangan sehingga sulit untuk

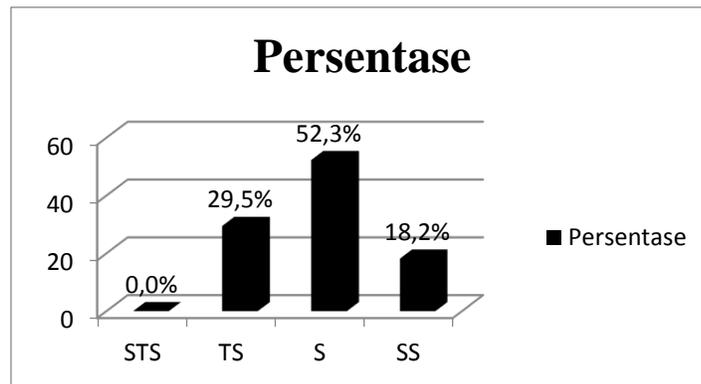
mengekspresikan gestur tubuh karena yang bermain adalah boneka tangannya, bukan yang memainkan boneka tangannya.

q. Angket nomor 17

Berdasarkan hasil angket nomor 17 dengan pertanyaan “Dengan menggunakan teknik drama dengan media boneka tangan pada pelajaran *Chukyu Kaiwa* memudahkan saya untuk mengekspresikan mimik muka” persentase responden dapat dilihat pada diagram di bawah yang telah di hitung melalui rumus persentase

Grafik 4.17

“Respon Mahasiswa terhadap teknik drama dengan media boneka tangan dapat memudahkan mengekspresikan mimik muka”



Berdasarkan grafik tersebut lebih dari setengah responden menjawab setuju bahwa teknik drama dengan media boneka tangan dapat memudahkan mengekspresikan mimik muka dengan jumlah persentase 70,5. Sedangkan hampir setengahnya menjawab tidak setuju dengan jumlah persentase 29,5%. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa lebih dari setengah dari responden menjawab setuju

bahwa dengan menggunakan teknik drama dengan media boneka tangan pada pelajaran *Chukyu Kaiwa* memudahkan saya untuk mengekspresikan mimik muka, dan sebagian kecil menjawab tidak setuju karena yang mengekspresikan wajah adalah boneka tangan, bukan dari yang menggunakan boneka tangan sehingga sulit untuk mengekspresikan mimik muka tersebut.

2. Hasil Analisis Data Angket

Berdasarkan hasil data angket, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat jawaban negatif dan positif. Sebagian besar responden memberikan jawaban positif terhadap teknik drama dengan media boneka tangan dalam mata kuliah *Chukyu Kaiwa*. Hal ini terlihat dari segi metode pembelajaran yaitu teknik drama, responden memberikan jawaban setuju bahwa 95,5% responden menjawab teknik drama merupakan hal yang baru dan 59,1% teknik drama merupakan hal yang menarik karena boneka tangan yang mudah digunakan dan instruksi dari pengajar yang jelas dengan jumlah respon 77,3% responden, sehingga membuat responden menjadi tertarik untuk menggunakan teknik drama dengan media boneka tangan dalam mata kuliah *Chukyu Kaiwa* tersebut. Dari segi media yaitu boneka tangan, responden memberikan jawaban 93,2% setuju bahwa boneka tangan mendukung

berjalannya kegiatan bermain drama, 90,9% responden setuju bahwa penggunaan media boneka tangan menambah variasi dalam bermain drama. Hal tersebut didukung oleh pendapat 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. Kemudian, dari segi manfaat, 93,2% responden menjawab bahwa teknik drama dengan media boneka tangan dapat memotivasi diri untuk mengikuti pembelajaran, senada dengan pendapat dari 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. 97,7% responden menjawab bahwa teknik drama dengan media boneka tangan dapat menambah kemampuan bersosialisasi dan 90,9% responden mampu berpikir inisiatif dan kreatif anak dalam bermain drama. Senada dengan pendapat Eliyawati (2005: 71) tentang 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.

Kemudian, sebagian kecil responden memberikan jawaban negatif terhadap penerapan teknik drama dengan media boneka tangan dalam mata kuliah *Chukyu Kaiwa*. Hal tersebut terlihat dari 38,6% menjawab tidak setuju bahwa bermain boneka tangan mudah untuk dilakukan karena penggunaan boneka tangan cukup melelahkan pada bagian jari tangan. Selain itu, 20,5% menjawab tidak setuju bahwa teknik drama dengan media boneka tangan berbahasa Jepang dapat menjadikan lebih percaya diri karena responden merasa kurang menguasai bahasa Jepang dengan baik.

C. Wawancara

1. Hasil Data Wawancara

Wawancara dilaksanakan pada tanggal 2 April 2019 dengan narasumber dosen pengampu atau pengajar dari kelas *Chukyu Kaiwa* program Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019 dengan bertempat di kantor dosen program Pendidikan Bahasa Jepang. Pada pelaksanaan wawancara, peneliti sebelumnya sudah membuat soal berdasarkan pedoman wawancara yang sudah direncanakan, lalu melaksanakan wawancara dengan menanyakan pertanyaan yang secara berurutan.

Setelah melaksanakan wawancara, peneliti mengolah data tersebut.

Penyajian data tersebut yaitu :

a. Hasil wawancara soal 1

Berdasarkan wawancara bersama pengajar mata kuliah *Chukyu Kaiwa* dengan pertanyaan “Apa alasan anda memilih teknik drama sebagai metode pembelajaran dalam mata kuliah *chukyu kaiwa*?”, pengajar menjawab bahwa alasan pemilihan teknik drama yaitu (1) karena pengajar ingin memilih sesuatu yang mudah untuk dipahami semua mahasiswa, (2) pemilihan teknik drama dalam mata kuliah *Chukyu Kaiwa* adalah karena orang Indonesia adalah orang yang aktif sehingga pengajar ingin menemukan sesuatu yang berbeda. Pada teknik drama yang dilaksanakan dalam mata kuliah *Chukyu Kaiwa* tersebut, pengajar atau dosen pengampu dari mata kuliah ini membebaskan pembuatan drama. Sehingga dengan membebaskan mahasiswa membuat drama tersebut, pengajar menemukan sesuatu yang berbeda yang didukung oleh keaktifan dari orang Indonesia yang aktif tersebut.

b. Hasil wawancara soal 2

Berdasarkan wawancara bersama pengajar mata kuliah *Chukyu Kaiwa* dengan pertanyaan “Apa alasan anda memilih media boneka tangan sebagai alat bantu peraga untuk kegiatan bermain drama dalam mata kuliah *Chukyu Kaiwa*?”, pengajar menjawab bahwa pengajar ingin

memfokuskan kepada penguasaan bahasa karena mahasiswa adalah pembelajar bahasa Jepang. Alasan pemilihan boneka tangan karena pada drama haruslah memiliki sebuah ekspresi tetapi karena menggunakan boneka tangan yang merupakan sebuah alat bantu praga, maka pengajar memfokuskan pada ekspresi suara karena ekspresi tidak hanya terdapat pada mimik wajah saja tetapi dapat di gambarkan melalui suara karena ekspresi dari boneka tangan yang tidak dapat berubah. Oleh karena itu, pengajar memfokuskan pada penguasaan bahasa karena mata kuliah tersebut adalah mata kuliah percakapan dan dapat di modifikasi dengan menggunakan teknik drama dengan media boneka tangan sebagai alat bantu praga yang dapat mengekspresikan suara.

c. Hasil wawancara soal 3

Berdasarkan wawancara bersama pengajar mata kuliah *Chukyu Kaiwa* dengan pertanyaan “Menurut anda, Apa kelebihan dari teknik drama?”, pengajar menjawab bahwa terdapat tiga poin besar, di antaranya adalah (1) teknik drama dapat membuat perasaan (*mood*) menjadi lebih baik karena dengan menggunakan teknik drama dapat bebas berimajinasi sehingga dapat membuat perasaan lebih baik dan pembelajaran lebih hidup. (2) teknik drama dengan menggunakan media boneka tangan dapat membuat lebih percaya diri karena dengan

menggunakan boneka tangan keinginan berbicara lebih banyak sehingga dapat menutupi ketidakpercayaan diri karena fokus penonton adalah bonekanya bukan yang membawa boneka yang dapat menambah kepercayaan diri seseorang. (3) teknik drama dengan media boneka tangan dapat menambah interaksi atau bersosialisasi dengan teman satu grupnya dan menambah keakraban antar teman.

d. Hasil wawancara soal 4

Berdasarkan wawancara bersama pengajar mata kuliah *Chukyu Kaiwa* dengan pertanyaan “Menurut anda, apa kekurangan dari teknik drama?”, pengajar menjawab bahwa kekurangan teknik drama dalam mata kuliah *Chukyu Kaiwa* adalah kurangnya pembuatan naskah drama yang terkesan formal karena pengajar atau dosen pengampu dari mata kuliah tersebut membebaskan pembuatan naskah drama walaupun tema sudah ditentukan tetapi siswa sebagian besar membuat naskah drama yang terkesan *informal* sehingga bahasa yang digunakan dalam pembuatan naskah drama adalah bahasa yang digunakan oleh anak-anak muda Jepang pada umumnya, dan pengajar pun menambahkan bahwa ada hal yang membuatnya sulit untuk menjelaskan karena hal tersebut merupakan kekurangan dari mata kuliah *Chukyu Kaiwa* atau kekurangan dari mata kuliah lainnya karena mata kuliah *Chukyu Kaiwa* adalah mata kuliah percakapan sehingga mencakup semua mata kuliah,

seperti mata kuliah *Moji Goi* (kanji dan kosakata), *Kikitori* (mendengar), dll. Tetapi *input* dari semua mata kuliah di *output* kan dalam mata kuliah *Chukyu Kaiwa*. pengajar menjelaskan bahwa terdapat siswa yang kurang mampu berbicara bahasa Jepang disebabkan oleh kurangnya *input* dari mata kuliah lainnya sehingga menyebabkan ketidakmampuan dalam mengikuti pembelajaran *Chukyu Kaiwa*.

e. Hasil wawancara soal 5

Berdasarkan wawancara bersama pengajar mata kuliah *Chukyu Kaiwa* dengan pertanyaan “Menurut anda, apa kelebihan dari media boneka tangan?”. Pada soal nomor 3 pengajar sudah menjawab tentang kelebihan dari boneka tangan, dan pada soal nomor 5 ini pengajar menambahkan kelebihan dari boneka tangan yaitu dengan menggunakan boneka tangan, siswa mampu memfokuskan ke hal yang kecil, seperti gestur tubuh dan lebih mudah mengekspresikan kesenangan karena boneka tangan yang mengekspresikan wajah yang lucu. Sehingga siswa mudah menyesuaikan dari ekspresi dari boneka tangan tersebut.

f. Hasil wawancara soal 6

Berdasarkan wawancara bersama pengajar mata kuliah *Chukyu Kawia* dengan pertanyaan “Menurut anda, apa kekurangan dari media boneka tangan?”, pengajar menjawab bahwa ada kaitannya dengan

kekurangan dari teknik drama yaitu sebagian besar siswa membuat naskah drama atau cerita yang *informal* karena didukung dengan boneka tangan yang digunakan dalam mata kuliah *Chukyu Kaiwa* berbentuk binatang-binatang sehingga siswa lebih terarah membuat naskah drama yang *informal* atau kekanak-kanakan.

g. Hasil wawancara soal 7

Berdasarkan wawancara bersama pengajar mata kuliah *Chukyu Kaiwa* dengan pertanyaan “Bagaiman cara anda untuk menentukan tema dalam pembuatan naskah drama?”, pengajar menjawab bahwa penentuan tema yang ditentukan oleh pengajar didasari dengan hal yang siswa dapat pahami dengan mudah. Sehingga siswa dapat berimajinasi lebih karena pemilihan tema yang mudah untuk dipahami dan kegiatan belajar mengajar dapat terarahkan dengan baik. Tema yang ditentukan pun tidak jauh dari kehidupan sehari-hari, sehingga mempermudah siswa untuk membuat naskah drama yang akan ditampilkannya. Seperti, kehidupan kuliah, ungkapan perasaan (marah, senang, sedih, dll). Pengajar menambahkan penjelasan bahwa semakin murid *familiar* atau mengenal baik tema tersebut semakin mudah untuk siswa memahami pembelajaran.

h. Hasil wawancara soal 8

Berdasarkan wawancara bersama pengajar mata kuliah *Chukyu Kaiwa* dengan pertanyaan “Bagaimana cara anda menentukan kelompok dalam kegiatan bermain drama?”, pengajar menjawab bahwa dalam penentuan grup atau kelompok, hal yang dipertimbangkan yang pertama adalah jenis siswa. Maksud dari jenis siswa ini adalah tingkat pemahaman siswa yang berbeda-beda, pengajar menjelaskan bahwa menentukan kelompok dengan cara menyatukan siswa yang mampu memahami atau menguasai pembelajaran dengan siswa yang belum mampu menguasai pembelajaran tetapi masih ingin berjuang dalam pembelajaran dan murid yang bermasalah menguasai atau bermasalah dalam memahami pembelajaran, sehingga siswa yang sudah menguasai pembelajaran dapat membantu siswa lainnya yang kurang menguasai atau bermasalah dalam pembelajaran. Pengajar pun menambahkan penjelasan bahwa pengajar sebaiknya menghindari pembuatan grup atau menentukan grup yang dipenuhi hanya siswa yang mampu menguasai atau siswa yang belum mampu menguasai pembelajaran. Sehingga menimbulkan ketidak seimbangan penentuan kelompok yang mengakibatkan tidak berjalannya pembelajaran dengan baik.

Hal yang kedua adalah kecocokan, pengajar menentukan grup/kelompok dengan menyatukan siswa yang terlihat akrab dalam

satu kelompok atau grup yang sama. Sehingga, dapat bekerjasama dengan lancar dan baik dalam satu grup.

i. Hasil wawancara soal 9

Berdasarkan wawancara bersama pengajar mata kuliah *Chukyu Kaiwa* dengan pertanyaan “Menurut anda, Bagaimana teknis penggunaan media boneka tangan sebagai alat peraga dalam kegiatan bermain drama?”, pengajar menjawab bahwa pengajar hanya memberikan arahan kecil tentang bagaimana melakukan ekspresi dengan boneka, pengajar pun memberikan contoh drama terlebih dahulu sebelum pembelajaran dimulai sehingga murid dapat terarah dan fokus dengan yang dijelaskan oleh pengajar. Selibhnya pengajar membiarkan siswa untuk berimajinasi sebeb-bebasnya agar siswa tidak merasa takut atau gugup ketika menampilkan dramanya karena semua didasari dengan imajinasi masing-masing.

j. Hasil wawancara soal 10

Berdasarkan wawancara bersama pengajar *Chukyu Kaiwa* dengan pertanyaan “Apa kendala yang anda hadapi saat teknik drama dengan media boneka tangan diterapkan dalam mata kuliah *Chukyu Kaiwa*?”, pengajar menjawab bahwa kendala yang di hadapi saat menerapkan teknik drama dengan media boneka tangan adalah terdapat *space* atau jarak yang luas ketika menampilkan drama di depan murid

lainnya (penonton) karena hanya menggunakan boneka tangan sebagai alat bantu praga sehingga ruang yang digunakan tidak banyak dan tidak ada penguasaan panggung atau penguasaan ruang ketika menampilkan dramanya. Dengan kata lain, ruang atau *space* yang digunakan hanya pada satu tempat saja tidak berpindah-pindah tempat. Kendala yang kedua adalah karena boneka tangan berukuran kecil. Oleh karena itu, siswa sulit untuk mengekspresikan suara. Maksud dari sulit mengekspresikan suara adalah ketika siswa ingin mengekspresikan suara marah, siswa sulit untuk mempraktekannya karena boneka tangan yang kecil dan imut sehingga di rasa kurang cocok untuk mengekspresikannya.

k. Hasil wawancara soal 11

Berdasarkan wawancara bersama pengajar *Chukyu Kaiwa* dengan pertanyaan “Apa saran anda agar penerapan teknik drama dengan media boneka tangan lebih baik?” karena pertanyaann nomor 11 bersangkutan dengan soal nomor 10, pengajar *Chukyu Kaiwa* sebagai narasumber melanjutkan jawaban dari soal nomor 10. Narasumber menjawab bahwa kendala yang sangat menonjol adalah jumlah siswa karena dalam penentuan kelompok yang seharusnya satu kelompok beranggotakan 4 siswa tetapi menjadi satu kelompok paling banyak tiga siswa dan jumlah kelompok yang paling sedikit adalah dua

siswa yang disebabkan karena ada beberapa siswa yang absen dalam mata kuliah tersebut. Oleh karena itu, pengajar menyarankan bahwa seharusnya siswa selalu hadir dalam mata kuliah apa pun karena kehadiran siswa menentukan keberhasilan kegiatan belajar mengajar.

l. Hasil wawancara soal 12

Berdasarkan wawancara bersama pengajar *Chukyu Kaiwa* dengan pertanyaan “Apakah penerapan teknik drama dengan media boneka tangan dapat memotivasi mahasiswa terhadap pembelajaran *chukyu kaiwa*?”, pengajar menjawab bahwa pada dasarnya terdapat motivasi yang tinggi dalam pembelajaran *Chukyu Kaiwa* dengan menggunakan teknik drama dengan media boneka tangan tersebut. Pada awalnya seluruh siswa tampak kebingungan, tetapi seiring berjalannya waktu seluruh siswa dapat memahami pembelajaran yang menggunakan teknik drama dengan media boneka tangan tersebut karena setiap pertemuan pengajar selalu memberikan contoh berdrama dengan boneka tangan terlebih dahulu dengan menyesuaikan tema yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga siswa dapat mengerti dengan sendirinya.

m. Hasil wawancara soal 13

Berdasarkan wawancara bersama pengajar *Chukyu Kaiwa* dengan pertanyaan “Menurut anda, apa saja kemampuan yang diperoleh

mahasiswa dari penerapan teknik drama dengan media boneka tangan tersebut?”, pengajar menjawab bahwa hal terbesar yang diperoleh dari penggunaan teknik drama dengan media boneka tangan ini adalah dapat bersosialisai dengan lawan mainnya dalam grup yang sudah ditentukan dan mampu berhadapan dengan orang lain yang pada dasarnya kemampuan dalam berinteraksi dengan orang lain dalam kehidupan sehari-hari. pengajar pun menambahkan bahwa terdapat hal penting yang diperlukan dalam menjalankan teknik drama dengan media boneka tangan, yaitu *Hyougen* (ungkapan) atau kemampuan berekspresi. Jika seseorang mampu mengekspresikan dirinya, maka semua orang akan paham maksud dan tujuannya walaupun bahasanya tidak dimengerti karena dengan berekspresi semua dapat dilihat dan dirasakan.

2. Hasil Analisis Data Wawancara

Berdasarkan hasil data wawancara diatas, pada kategori pemilihan metode dan media, pengajar menjawab bahwa pengajar ingin memilih sesuatu yang mudah dipahami dan orang Indonesia cenderung lebih aktif sehingga pengajar memilih teknik drama dengan media boneka tangan. Selain itu, pengajar menyebutkan kelebihan dari teknik drama dan media boneka tangan yaitu dengan teknik drama, siswa dapat menambah penguasaan bahasa dan dapat mengekspresikan suara karena

menggunakan media boneka tangan sebagai alat bantu, serta bisa membuat perasaan siswa menjadi baik karena dapat berimajinasi bebas dan dapat menambah kepercayaan diri karena dengan menggunakan boneka tangan keinginan berbicara lebih banyak sehingga dapat menutupi ketidakpercayaan diri karena fokus penonton adalah bonekanya. Sedangkan kelemahan dari teknik drama dan media boneka tangan adalah dalam pembuatan teks drama, siswa kurang memperhatikan drama formal dalam bermain drama.

Kemudian berdasarkan hasil wawancara dalam kategori tahapan penggunaan teknik drama dengan media boneka tangan, peneliti menyimpulkan bahwa pengajar menentukan tema yang mudah untuk dipahami oleh siswa dan tidak jauh dari kehidupan sehari-hari siswa. Pengajar menentukan kelompok bermain drama dengan menyesuaikan tingkat kemampuan masing-masing siswa dalam berbahasa Jepang agar yang kurang mampu dalam berbahasa Jepang dapat dibantu dengan siswa yang mampu.

Dalam kategori kendala dan saran, peneliti menyimpulkan bahwa pengajar memiliki kendala jumlah siswa yang hadir karena teknik drama dengan media boneka tangan merupakan metode berkelompok, maka jumlah kehadiran siswa sangat berpengaruh dalam berjalannya kegiatan belajar mengajar. Sehingga pengajar menyarankan

siswa untuk tetap hadir dalam mata kuliah apapun karena jumlah kehadiran sangat berpengaruh.

Berdasarkan kategori evaluasi, peneliti menyimpulkan bahwa siswa memiliki motivasi yang tinggi dalam penggunaan teknik drama dengan media boneka tangan dan siswa mampu bersosialisasi dengan baik bersama dengan siswa lainnya.

D. Hasil Penelitian

Penerapan Teknik Drama dengan Media Boneka Tangan dalam Mata Kuliah *Chukyu Kaiwa* Program Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta pada Tingkat II Tahun Ajaran 2018/2019 dilakukan tiga tahap, yaitu :

1. Observasi

Berdasarkan data observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat tahap-tahap dalam menerapkan teknik drama dengan media boneka tangan dalam mata kuliah *Chukyu Kaiwa*. Tahap perencanaan, pada tahap ini pengajar membagi kelompok sesuai dengan jumlah siswa yang hadir, menjelaskan tema yang akan digunakan, memberikan contoh mini drama kepada seluruh siswa, dan mempersilahkan seluruh siswa untuk membuat teks drama. Penampilan Drama, pada tahap ini pengajar mempersilahkan

kelompok yang sudah siap untuk menampilkan drama nya kepada penonton, dan penonton menilai penampilan drama yang ditampilkan oleh kelompok yang tampil. Pada tahap evaluasi, pengajar dan penonton mengevaluasi bersama-sama dari penampilan masing-masing kelompok, tetapi jika pada masing-masing kelompok tersebut terdapat salah satu poin evaluasi yang tidak melampauinya, maka kelompok tersebut mengulang kembali penampilan drama tersebut.

2. Angket

Berdasarkan data angket, sebagian besar responden memberikan jawaban memberikan jawaban positif terhadap penerapan teknik drama dengan media boneka tangan dalam mata kuliah *Chukyu Kaiwa*. Dari segi metode pembelajaran, 95,5% responden menjawab bahwa teknik drama dengan boneka tangan merupakan hal yang baru, 59,1% teknik drama dengan boneka tangan merupakan hal yang menarik karena berdasarkan data angket diatas, 77,3% responden setuju bahwa instruksi dari pengajar yang jelas, sehingga menambah kemudahan dalam bermain drama dan 90,9% responden setuju dengan menggunakan media boneka tangan yang dapat menambah variasi dalam bermain drama, serta 93,2% responden

setuju bahwa media boneka tangan dapat mendukung permainan drama. Senada dengan pendapat Tomkins dan Hoskisson dalam Mariana (2014: 49) mengungkapkan bahwa jenis media yang yang dapat menambah variasi pada cerita adalah dengan media gambar, papan flannel, boneka atau wayang, dan objek. Kemudian, dalam segi manfaat, 93,2% responden memiliki motivasi untuk mengikuti pembelajaran. Hal tersebut didukung 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. 97,7% responden menjawab bahwa teknik drama dengan media boneka tangan dapat menambah kemampuan bersosialisasi. Senada dengan pendapat Eliyawati (2005: 71) tentang 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 jawaban negatif, responden menjawab tidak setuju bahwa penggunaan teknik drama dengan media boneka tangan

mudah dilakukan karena melelahkan pada bagian jari tangan dan tidak menjadikan lebih percaya diri karena kurang menguasai bahasa Jepang dengan baik.

3. Wawancara

Berdasarkan hasil data wawancara di atas, pada kategori pemilihan metode dan media, pengajar menjawab bahwa pengajar ingin memilih sesuatu yang mudah dipahami dan orang Indonesia cenderung lebih aktif sehingga pengajar memilih teknik drama dengan media boneka tangan. Kelebihan dari teknik drama dan media boneka tangan yaitu dengan teknik drama, siswa dapat menambah penguasaan bahasa dan dapat mengekspresikan suara karena menggunakan media boneka tangan sebagai alat bantu, serta bisa membuat perasaan siswa menjadi baik karena dapat berimajinasi bebas dan dapat menambah kepercayaan diri karena dengan menggunakan boneka tangan keinginan berbicara lebih banyak sehingga dapat menutupi ketidakpercayaan diri. Kelemahan dari teknik drama dan media boneka tangan adalah dalam pembuatan teks drama, siswa kurang memperhatikan drama formal dalam bermain drama.

Dalam kategori tahapan penggunaan teknik drama dengan media boneka tangan, pengajar menentukan tema yang mudah

untuk dipahami dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Pengajar menentukan kelompok bermain drama dengan menyesuaikan tingkat kemampuan masing-masing siswa dalam berbahasa Jepang agar yang kurang mampu dalam berbahasa Jepang dapat dibantu dengan siswa yang mampu. Pengajar memiliki kendala jumlah siswa yang hadir karena teknik drama dengan media boneka tangan merupakan metode berkelompok, maka jumlah kehadiran siswa sangat berpengaruh dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga pengajar menyarankan siswa untuk tetap hadir dalam mata kuliah apapun karena jumlah kehadiran sangat berpengaruh Berdasarkan kategori evaluasi, peneliti menyimpulkan bahwa siswa memiliki motivasi yang tinggi dalam penggunaan teknik drama dengan media boneka tangan dan siswa mampu bersosialisasi dengan baik bersama dengan siswa lainnya.