

BAB IV

ANALISIS DATA

A. Analisis Data Observasi

1. Hasil Data Observasi

Data pada penelitian ini diperoleh melalui observasi. Peneliti terjun langsung ke dalam lapangan atau kondisi nyata subjek yang diberi perlakuan. Subjek yang dimaksud adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang mengikuti perkuliahan *Essei Sakubun* pada tahun ajaran 2018-2019. Observasi dilaksanakan selama satu siklus sebanyak dua kali pertemuan yang membahas materi tentang tata cara penulisan *sakubun* pada *genkoyoshi*. Observasi dilakukan setiap hari selasa dimulai pukul 13.10 dan berakhir pukul 14.45 bertempat di Gedung K.H. Ibrahim E6 ruang 403.

Pada pelaksanaan observasi pertama, media Kisetto langsung diterapkan untuk mempelajari aturan penulisan *sakubun* pada *genkoyoshi*. Observasi pertama dilaksanakan pada 26 Februari 2019. Observasi kedua juga menggunakan media Kisetto, tapi media Kisetto dijadikan pengajar sebagai evaluasi secara keseluruhan bagi yang sudah mempelajarinya pada observasi pertama. Evaluasinya berupa mahasiswa mengajarkan materi yang telah dipelajari kepada delapan mahasiswa yang belum memiliki kesempatan hadir pada pertemuan observasi pertama. Observasi kedua dilaksanakan pada 5 Maret 2019.

a. Observasi Pertama

Kegiatan observasi pertama pada mata kuliah *Essei Sakubun* dilakukan pada hari selasa, tanggal 26 Februari 2019 dengan tema “Aturan Penulisan *Sakubun* Pada *Genkoyoshi* 1”. Pada hari tersebut, mahasiswa yang hadir berjumlah 20 orang. Pembelajaran dimulai pukul 13.10 WIB yang berlangsung di ruang E6.403 Gedung K.H. Ibrahim Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Capaian dalam pembelajaran kali ini adalah mahasiswa diharapkan dapat memahami aturan-aturan penulisan *sakubun* pada *genkoyoshi* dengan menggunakan media Kisetto.

Pembelajaran dimulai dengan pengajar mengucapkan salam. Setelah mahasiswa menjawab salam, pengajar menanyakan tugas yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya guna mengaitkan materi sebelumnya dengan materi pada hari ini yaitu aturan penulisan *sakubun* pada *genkoyoshi*. Sebelum memulai kegiatan inti, pengajar memperkenalkan media Kisetto dan menjelaskan kenapa media Kisetto digunakan pada pertemuan ini. Pengajar memperkenalkan media Kisetto dengan cara bertanya kepada peserta didik tentang tugas sebelumnya yaitu tentang apakah ada menulis *sakubun*. Peserta didik menjawab masih belum menemukan kendala yang berarti. Untuk sedikit mengevaluasi jawaban tersebut, pengajar menanyakan tentang aturan penulisan *sakubun* pada *genkoyoshi* dan mengatakan bahwa masih ada sedikit kesalahan yang harus diperbaiki. Pada saat

itu pengajar memperkenalkan media Kisetto dan menjelaskan bahwa media Kisetto adalah media pembelajaran yang berisi satu set media berupa *flashcard* yang merupakan ilustrasi dari *genkoyoshi*.

Pada kegiatan inti, langkah yang digunakan pengajar dalam menggunakan media Kisetto adalah sebagai berikut.

- 1) Mempersiapkan satu set media Kisetto yang terdiri dari tiga kategori kartu, yaitu kartu materi, kartu pertanyaan, dan kartu jawaban.
- 2) Membagi mahasiswa yang hadir ke dalam lima kelompok secara acak. Alasan kenapa mahasiswa dibagi ke dalam lima kelompok adalah agar sesuai dengan kartu materi yang tersedia pada media Kisetto.
- 3) Pengajar menentukan nomor kelompok dari kelompok satu sampai kelompok lima.
- 4) Setelah nomor kelompok ditentukan, semua kelompok diminta untuk memahami kartu materi selama sepuluh menit.
- 5) Pengajar menjelaskan secara singkat materi yang terdapat pada kategori materi karena hal tersebut sudah pernah dipelajari pada mata kuliah *Nichijo Sakubun*.
- 6) Pengajar memberikan masing-masing kelompok kartu pertanyaan yang tersedia pada media Kisetto. Set diberikan sesuai urutan nomor, dari nomor satu sampai lima. Tapi kartu yang berisi pertanyaan tidak diberikan lima-limanya sekaligus, melainkan

dibahas perkartu. Pertanyaan kartu nomor satu ditujukan pada kelompok satu untuk menjawabnya. Namun jika ada yang menyanggah atau memberi tambahan itu diperbolehkan. Setelah diskusi mengenai jawaban dari pertanyaan, pengajar memberikan jawaban akhir atas pertanyaan tersebut dan memberikan mahasiswa kesempatan untuk bertanya jika masih ada yang masih belum dipahami.

- 7) Kemudian kartu pertanyaan nomor dua dibagikan dan proses tersebut diulang sampai kartu nomor lima.

Saat diskusi berlangsung, diskusi berjalan aktif dan terdapat banyak topik yang dibahas. Hasil dari pembahasan tersebut, ada beberapa pengetahuan baru yang didapat oleh pembelajar dalam mempelajari aturan penulisan *sakubun* pada *genkoyoshi*. Pengetahuan baru tersebut antara lain.

- 1) Judul boleh ditulis dengan rata tengah pada *genkoyoshi*.
- 2) Cara menulis *noma* “人々” sama seperti aturan menulis *yoon*.
- 3) Cara menulis “5 0 0 円” pada *yokogaki genkoyoshi*.
- 4) Cara menulis “Jl. Bantul” pada *yokogaki genkoyoshi*.
- 5) Penempatan tanda baca ketika tanda baca tersebut terletak pada kotak yang paling kanan pada *yokogaki genkoyoshi* atau kotak yang paling bawah pada *tategaki genkoyoshi*.
- 6) Cara menulis “5 0 0 円” pada *tategaki genkoyoshi*.

Selain dari keenam hal itu, peserta didik sudah menguasainya.

Pada bagian penutup, pengajar menyimpulkan materi yang telah diajarkan pada hari ini dan berpesan agar mengingat aturan penulisan *sakubun* pada *genkoyoshi* karena pada satu semester ini mahasiswa akan menulis *sakubun* pada *genkoyoshi*. Pengajar mengakhiri kegiatan belajar mengajar dengan mengucapkan salam.

b. Observasi Kedua

Kegiatan observasi pertama pada mata kuliah *Essei Sakubun* dilakukan pada tanggal 5 Maret 2019 dengan tema “Aturan Penulisan *Sakubun* Pada *Genkoyoshi* 2”. Pada hari tersebut, mahasiswa yang hadir berjumlah 28 mahasiswa. Pembelajaran dimulai pukul 13.10 WIB yang berlangsung di ruang E6.403 Gedung K.H. Ibrahim Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Dalam pembelajaran kali ini mahasiswa diharapkan bisa memahami aturan-aturan penulisan *sakubun* pada *genkoyoshi* dengan menggunakan media Kisetto.

Pembelajaran dimulai dengan pengajar mengucapkan salam. Setelah mahasiswa menjawab salam, pengajar menanyakan apa yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya guna mengaitkan materi pada hari ini yaitu aturan penulisan *sakubun* pada *genkoyoshi* bagian 2. Sebelum memulai kegiatan inti, pengajar memperlihatkan media Kisetto dan menjelaskan kenapa media Kisetto digunakan pada pertemuan ini, terutama kepada mahasiswa yang tidak hadir pada pertemuan berikutnya.

Pada kegiatan inti, pengajar membagi kelas menjadi dua bagian. Bagian satu diisi oleh 20 mahasiswa yang hadir pada pertemuan sebelumnya. Sedangkan satu bagian lainnya diisi delapan mahasiswa yang tidak hadir pada pertemuan sebelumnya. 20 orang mahasiswa dibagi ke dalam lima kelompok, sedangkan bagian yang terdiri dari 8 orang dibagi dua kelompok. Lima kelompok tersebut berperan sebagai pengajar dan mengajari dua kelompok yang telah ditentukan. Pada pertemuan kali ini dosen selaku pengajar tetap menggunakan media Kisetto, namun kartu materi tidak dipakai, melainkan langsung menggunakan kartu pertanyaan. Satu kelompok akan mengajarkan satu kartu pada kartu pertanyaan kepada dua kelompok yang pertemuan sebelumnya tidak hadir. Tapi kelompok yang belum dapat giliran untuk mengajar boleh menanyakan atau menambahkan materi. Sebelum pergantian bagian mengajar, dosen memberi *feedback* setiap materi yang telah dijelaskan oleh kelompok yang bersangkutan. Pada observasi kedua juga pembelajar mendapatkan pengetahuan baru yang pada pertemuan sebelumnya masih belum diketahui. Pengetahuan itu sebagai berikut :

- 1) Penulisan judul esai jika dirasa melebihi dari satu baris, maka boleh dilanjutkan pada baris selanjutnya, namun harus tetap mengosongkan tiga kotak awal.
- 2) Penulisan huruf *kanji* angka pada *tategaki genkoyoshi* memiliki dua versi yaitu menulis lengkap dengan satuannya atau menggunakan

tanda *maru* sebagai penyebutan satuan. Contohnya menulis kanji 2019, dapat ditulis dengan “二千十九” atau “二〇十九”.

Pada bagian penutup, pengajar menyimpulkan materi yang telah diajarkan dan memberikan kesan terhadap cara mengajar masing-masing kelompok pada hari ini. Pengajar berpesan agar mengingat aturan penulisan *sakubun* pada *genkoyoshi* karena pada satu semester ini mahasiswa akan menulis *sakubun* pada *genkoyoshi*. Pengajar mengakhiri kegiatan belajar mengajar dengan mengucapkan salam.

2. Analisis Data Observasi

Berdasarkan penjelasan data yang telah diperoleh melalui observasi, peneliti mengategorikan menjadi tiga, yaitu alur pembelajaran, penggunaan media, dan pembelajar. Berikut analisis data yang didapat dari hasil observasi

1) Alur Pembelajaran

Selama kegiatan observasi yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa pengajar menerapkan alur yang serupa dalam perkuliahan *Essei Sakubun*. Pada kegiatan pembuka, pengajar mengucapkan salam untuk mengawali pembelajaran dan dilanjutkan dengan berbincang-bincang untuk mendapatkan perhatian peserta didik demi kondusifnya suasana kelas. Kemudian pengajar memberitahukan tema apa yang akan diajarkannya hari tersebut.

Pada kegiatan inti, pengajar membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok agar terjadinya interaksi antar peserta didik, bukan hanya antar peserta didik dan pengajar saja. Hasil interaksi tersebut akan menjadi bahan diskusi antar peserta didik untuk memahami materi. Masing-masing kelompok mendapatkan giliran untuk memaparkan hasil temuan, bertanya, maupun menyanggah. Semua kelompok mempunyai hak akan giliran tersebut. Dalam situasi seperti ini, peserta didik diharuskan mengasah daya nalar mereka untuk memahami materi tata cara penulisan *sakubun* terutama pada bagian kartu pertanyaan dan pertanyaan dari kelompok lain. Setelah satu kelompok memaparkan pendapatnya dan menjawab pertanyaan, sebelum berganti kepada kelompok selanjutnya, pengajar memberikan jawaban yang paling benar agar tidak terdapat kesalahpahaman antara peserta didik.

Pada kegiatan penutup, pengajar menyimpulkan materi yang sudah diajarkan pada pertemuan tersebut. Pengajar juga selalu memberikan pesan nasehat dalam bidang akademik. Selain itu, pengajar juga menyampaikan tema apa yang akan dipelajari pada pertemuan depan. Kemudian pengajar menutup kegiatan belajar mengajar dengan salam.

2) Penggunaan Media

Selama proses pembelajaran berlangsung, pengajar menggunakan media Kisetto sebanyak dua kali pertemuan. Pada

pertemuan pertama terdapat tiga tahap penggunaan media Kisetto, yaitu tahap penyerapan informasi melalui kartu materi, tahap evaluasi melalui kartu pertanyaan, dan tahap verifikasi melalui kartu jawaban. Sedangkan pertemuan kedua tahap penyerapan informasi disatukan dengan tahap evaluasi menggunakan kartu pertanyaan. Dengan kata lain, penyerapan informasi didapat langsung ketika kartu pertanyaan media Kisetto digunakan.

Pada awalnya peserta didik kurang paham maksud dari belajar aturan penulisan sakubun pada *genkoyoshi* melalui kartu. Namun setelah kelompok dibagikan dan pengajar memulainya dengan kartu materi yang dijelaskan di depan kelas. Pada saat itu peserta didik mengetahui bahwa kartu materi merupakan ilustrasi yang terdapat pada *genkoyoshi*. Memasuki penggunaan kartu pertanyaan, peserta didik banyak melakukan diskusi mengenai pertanyaan-pertanyaan yang tersedia pada media Kisetto. Pada akhir diskusi, kartu jawaban diperlihatkan kepada masing-masing kelompok demi menampilkan ilustrasi jawaban yang benar.

Setelah kartu pertama selesai, memasuki kartu kedua dan kartu selanjutnya peserta didik semakin kritis dalam memahami dan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan set materi maupun set pertanyaan. Oleh karenanya suasana belajar mengajar pada saat itu menjadi ramai namun tetap kondusif.

Penggunaan media Kisetto pada pertemuan kedua masih sama kondisinya dengan penggunaan pada pertemuan pertama. Kelompok yang memiliki peran sebagai pengajar juga mendapat pertanyaan baru yang mana pertanyaan tersebut pada pertemuan sebelumnya belum terlontarkan oleh peserta didik. Sehingga mau tidak mau seluruh peserta didik melakukan tanya jawab kembali pada sesi diskusi untuk menemukan jawaban yang benar.

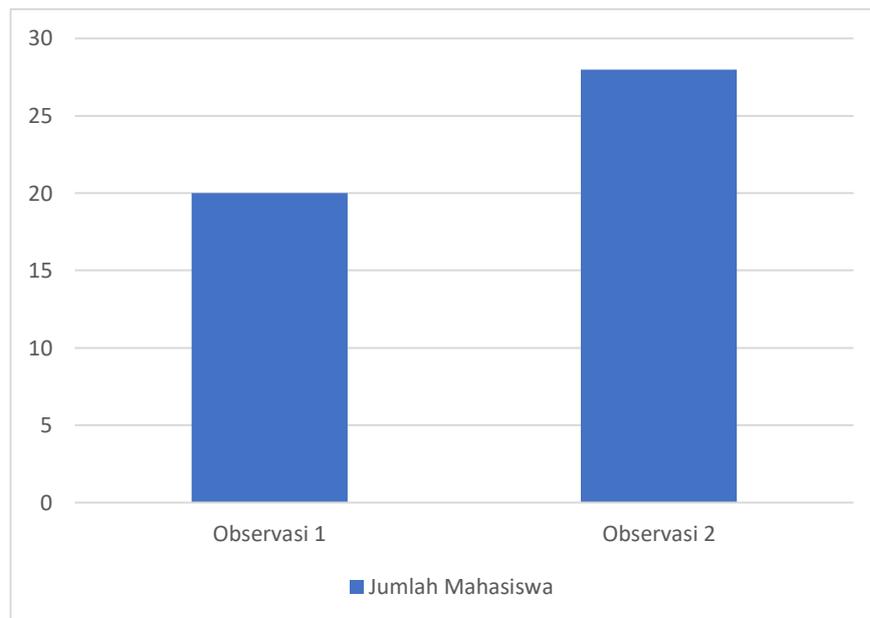
Hasil dari penggunaan media Kisetto selama observasi berlangsung terlihat bahwa media Kisetto dapat memudahkan mendapat pemahaman mengenai aturan penulisan *sakubun*. Penggunaan media Kisetto memberi kesan menarik dalam mempelajari aturan penulisan *sakubun* pada *genkoyoshi* karena pada media Kisetto dapat melibatkan seluruh peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran.

Penggunaan media Kisetto dalam mempelajari aturan penulisan *sakubun* pada *genkoyoshi* tidak monoton seperti media yang sebelumnya digunakan pada perkuliahan *Nichijo Sakubun*. Penggunaan media Kisetto dapat menjadikan mahasiswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat terbukti dari pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan oleh peserta didik. Tidak hanya itu, masing-masing anggota kelompok juga mendapatkan giliran untuk menjelaskan materi pada set materi media Kisetto.

3) Pembelajar

Selama observasi berlangsung, peneliti terjun langsung sebagai *observer* pada perkuliahan *Essei Sakubun* pada materi aturan penulisan *sakubun* pada *genkoyoshi* yang diadakan pada tahun ajaran 2018-2019. Peserta didik terdiri dari mahasiswa Pendidikan bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tingkat 3, mahasiwa ekstensi, dan satu mahasiswa yang mengulang.

Bagan 4.1
Kehadiran Mahasiswa Dalam Mata Kuliah *Essei Sakubun* Menggunakan Media Kisetto



Selama observasi peneliti juga mencatat perilaku pembelajaran berlangsung seperti fokus atau tidaknya pembelajar. Hampir seluruh pembelajar fokus terhadap apa yang disampaikan baik dari pengajar maupun dari temannya. Selain fokus, peserta didik juga menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap penggunaan media Kisetto. Peserta didik juga cepat memahami materi yang diajarkan.

B. Analisis Data Angket

1. Hasil Data Angket

Pada penelitian ini data berupa angket diperoleh setelah angket disebarakan kepada mahasiswa/i Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang mengikuti mata kuliah *Essei Sakubun* tahun ajaran 2018-2019. Sebelum dibagikan, angket sudah melalui tahap konsultasi dengan dosen pembimbing dan tahap validasi berupa *expert judgment* oleh salah satu dosen Pendidikan Bahasa Jepang sebagai pertimbangan sebelum membagikan angket.

Data yang diperoleh melalui angket ini berupa respon mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang mengikuti perkuliahan *Essei Sakubun* pada tahun ajaran 2018-2019 terhadap penggunaan media Kisetto yang dilihat dari tampilan berupa bahan (material), manfaat, dan teknis penggunaan. Selanjutnya data-data dibawah ini diambil melalui pengisian angket dengan jumlah responden 28 orang dan kemudian diolah seperti berikut:

Tabel 4.1
Hasil Data Angket
Respon Media Kisetto

No	Pernyataan	Jawaban			
		TS	KS	S	SS
1	Menurut saya, tampilan media Kisetto menarik karena menggunakan banyak variasi warna	3,6%	14,3%	60,7%	21,4%
2	Menurut saya <i>template</i> kartu Kisetto tidak monoton	3,6%	25%	57,1%	14,3%
3	Warna huruf dan <i>background</i> pada kartu kontras, sehingga huruf dibaca jelas	7,1%	7,1%	64,3%	21,4%
4	Huruf yang digunakan dapat terbaca jelas	3,6%	7,1%	60,7%	28,6%
5	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dan terbaca jelas	0%	7,1%	67,9%	25%
6	Kartu memiliki ketebalan yang cukup	0%	10,7%	71,4%	17,9%
7	Media Kisetto praktis karena memiliki ukuran yang <i>portable</i> (mudah dibawa dan dipindahkan)	0%	0%	71,4%	28,6%

8	Media Kisetto memudahkan saya dalam memahami aturan penulisan sakubun	0%	7,1%	64,3%	28,6%
9	Media kisetto memuat materi yang lebih lengkap dibandingkan dengan materi tentang aturan penulisan yang pernah saya pelajari	3,6%	21,4%	53,6%	21,4%
10	Media pembelajaran mampu mengasah daya nalar pembelajar	0%	7,1%	67,9%	25%
11	Cara penggunaan media mudah dipahami	0%	3,6%	78,6%	17,9%
12	Media Kisetto memuat materi yang sesuai dengan materi pembelajaran	0%	7,1%	64,3%	28,6%
13	Media kisetto membuat saya menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas	0%	17,9%	67,9%	14,3%

Berdasarkan hasil angket di atas terdapat tiga kategori pembahasan. Kategori pertama adalah mengenai tampilan media Kisetto yang dapat diketahui dari pernyataan nomor satu sampai enam. Kategori kedua adalah mengenai manfaat media Kisetto yang dapat diketahui dari pernyataan nomor tujuh sampai sepuluh. Kategori ketiga adalah mengenai teknis penggunaan

media Kisetto yang dapat diketahui dari pernyataan nomor sebelas sampai tiga belas.

Tabel 4.2
Angket Nomor 1
Tampilan media Kisetto menarik karena menggunakan banyak variasi warna

Jawaban Responden	Jumlah Responden	Persentase
Sangat Setuju	6	21,4%
Setuju	17	60,7%
Kurang Setuju	4	14,3%
Tidak Setuju	1	3,6%
Total	28	100%

Dari data di atas, diketahui bahwa sebagian besar responden sebanyak 82,1% berpendapat bahwa tampilan media Kisetto menarik karena menggunakan banyak variasi warna. Hal ini bisa terjadi karena penggunaan warna pada tiap kartu Kisetto bervariasi dan menarik untuk dilihat. Sedangkan sebagian kecil responden sebanyak 17,9% tidak berpendapat bahwa tampilan media Kisetto menarik karena menggunakan banyak variasi warna. Hal ini bisa terjadi karena variasi warna yang digunakan tidak beragam pada masing-masing kartu, melainkan hanya berbeda pada set materi, set pertanyaan, dan set jawaban saja.

Tabel 4.3
Angket Nomor 2
Template kartu Kisetto tidak monoton

Jawaban Responden	Jumlah Responden	Persentase
Sangat Setuju	4	14,3%
Setuju	16	57,1%
Kurang Setuju	7	25%
Tidak Setuju	1	3,6%
Total	28	100%

Dari data di atas, diketahui bahwa lebih dari setengah responden sebanyak 71,4% berpendapat bahwa *template* kartu Kisetto tidak monoton. Hal ini bisa terjadi karena *template* yang digunakan masing-masing set materi, set pertanyaan, dan set jawaban memiliki *template* yang berbeda. Sedangkan hampir setengah dari responden sebanyak 28,6% tidak berpendapat bahwa *template* kartu Kisetto tidak monoton. Hal ini bisa terjadi karena variasi *template* pada masing-masing set dirasa masih kurang.

Tabel 4.4
Angket Nomor 3
Warna huruf dan *background* pada kartu kontras,
sehingga huruf terbaca jelas

Jawaban Responden	Jumlah Responden	Persentase
Sangat Setuju	6	21,4%
Setuju	18	64,3%
Kurang Setuju	2	7,15%
Tidak Setuju	2	7,15%
Total	28	100%

Dari data di atas, diketahui bahwa sebagian besar responden sebanyak 85,7% berpendapat bahwa warna huruf dan *background* pada kartu kontras, sehingga huruf dibaca jelas. Hal ini bisa terjadi karena pemilihan warna pada *background* dan isi konten saling berlawanan kontras. Warna *background* dengan pilihan warna gelap, sedangkan konten dengan pilihan warna cerah. Sedangkan sebagian kecil dari responden sebanyak 14,3% tidak berpendapat bahwa warna huruf dan *background* pada kartu kontras. Hal ini bisa terjadi karena warna pada isi konten terutama ilustrasi kotak *genkoyoshi* sedikit kurang cerah.

Tabel 4.5
Angket Nomor 4
Huruf yang digunakan dapat terbaca jelas

Jawaban Responden	Jumlah Responden	Persentase
Sangat Setuju	8	28,6%
Setuju	17	60,7%
Kurang Setuju	2	7,1%
Tidak Setuju	1	3,6%
Total	28	100%

Dari data di atas, diketahui bahwa sebagian besar responden sebanyak 89,3% berpendapat bahwa huruf yang digunakan dapat terbaca jelas. Hal ini terjadi karena jenis huruf yang digunakan cocok untuk digunakan pada setiap setnya. Sedangkan sebagian kecil dari responden sebanyak 10,7% tidak berpendapat bahwa huruf yang digunakan dapat terbaca jelas. Hal ini bisa terjadi karena jenis huruf yang terdapat pada set pertanyaan kurang cocok.

Tabel 4.6
Angket Nomor 5
Ukuran huruf yang digunakan sesuai dan terbaca jelas

Jawaban Responden	Jumlah Responden	Persentase
Sangat Setuju	7	25%
Setuju	19	67,9%
Kurang Setuju	2	7,1%
Tidak Setuju	0	0%
Total	28	100%

Dari data di atas, diketahui bahwa sebagian besar responden sebanyak 92,9% berpendapat bahwa huruf yang digunakan dapat terbaca jelas. Hal ini terjadi karena huruf yang digunakan memiliki ukuran yang masih jelas untuk dibaca. Sedangkan sebagian kecil dari responden sebanyak 7,1% tidak berpendapat bahwa huruf yang digunakan dapat terbaca jelas. Hal ini bisa terjadi karena ukuran huruf yang digunakan pada bagian set pertanyaan masih kurang cukup besar untuk dibaca.

Tabel 4.7
Angket Nomor 6
Kartu memiliki ketebalan yang cukup

Jawaban Responden	Jumlah Responden	Persentase
Sangat Setuju	5	17,9%
Setuju	20	71,4%
Kurang Setuju	3	10,7%
Tidak Setuju	0	0%
Total	28	100%

Dari data di atas, diketahui bahwa sebagian besar responden sebanyak 89,3% berpendapat bahwa kartu memiliki ketebalan yang cukup. Hal ini bisa terjadi karena ketebalan yang dimiliki kartu tidak terlalu tebal dan tidak terlalu tipis. Sedangkan sebagian kecil dari responden sebanyak 10,7% berpendapat sebaliknya.

Tabel 4.8
Angket Nomor 7
Media Kisetto praktis karena memiliki ukuran yang *portable*

Jawaban Responden	Jumlah Responden	Persentase
Sangat Setuju	8	28,6%
Setuju	20	71,4%
Kurang Setuju	0	0%
Tidak Setuju	0	0%
Total	28	100%

Dari data di atas, diketahui bahwa seluruh responden berpendapat bahwa media Kisetto praktis karena memiliki ukuran yang *portable*. Hal ini dapat terjadi karena ukuran kartu tidak terlalu besar dan memiliki massa yang ringan.

Tabel 4.9
Angket Nomor 8
Media Kisetto memudahkan pembelajar dalam
memahami aturan penulisan *sakubun*

Jawaban Responden	Jumlah Responden	Persentase
Sangat Setuju	8	28,6%
Setuju	18	64,3%
Kurang Setuju	2	7,1%
Tidak Setuju	0	0%
Total	28	100%

Dari data di atas, diketahui bahwa sebagian besar responden sebanyak 92,9% berpendapat bahwa media Kisetto memudahkan dalam memahami aturan penulisan *sakubun*. Hal ini dapat terjadi karena media Kisetto memiliki ilustrasi *genkoyoshi* pada kartu. Sedangkan sebagian kecil dari responden sebanyak 7,1% berpendapat sebaliknya.

Tabel 4.10
Angket Nomor 9
Media Kisetto memuat materi yang lebih lengkap dibandingkan dengan materi tentang aturan penulisan *sakubun*

Jawaban Responden	Jumlah Responden	Persentase
Sangat Setuju	6	21,4%
Setuju	15	53,6%
Kurang Setuju	6	21,4%
Tidak Setuju	1	3,6%
Total	28	100%

Dari data di atas, bahwa lebih dari setengah responden sebanyak 75% berpendapat bahwa media kisetto memuat materi yang lebih lengkap dibandingkan dengan materi tentang aturan penulisan yang pernah dipelajari. Hal ini dapat terjadi karena media Kisetto menyediakan evaluasi setelah materi diberikan. Sedangkan kurang dari setengah responden sebanyak 25% berpendapat sebaliknya.

Tabel 4.11
Angket Nomor 10
Media Pembelajaran mampu mengasah daya nalar pembelajar

Jawaban Responden	Jumlah Responden	Persentase
Sangat Setuju	7	25%
Setuju	19	67,9%
Kurang Setuju	2	7,1%
Tidak Setuju	0	0%
Total	28	100%

Dari data di atas, bahwa sebagian besar responden sebanyak 92,9% berpendapat bahwa media Kisetto mampu mengasah daya nalar pembelajar. Hal ini bisa terjadi karena pada set pertanyaan terdapat soal yang memiliki tingkat lebih tinggi daripada set materi. Oleh karena itu mahasiswa dituntut untuk teliti dalam memecahkan soal yang ada pada set materi. Sedangkan sebagian kecil responden sebanyak 7,1% berpendapat sebaliknya.

Tabel 4.12
Angket Nomor 11
Cara penggunaan media mudah dipahami

Jawaban Responden	Jumlah Responden	Persentase
Sangat Setuju	5	17,9%
Setuju	22	78,6%
Kurang Setuju	1	3,6%
Tidak Setuju	0	0%
Total	28	100%

Dari data di atas, diketahui bahwa hampir seluruh dari responden sebanyak 96,4% berpendapat bahwa cara penggunaan media Kisetto mudah dipahami. Hal ini bisa terjadi karena sebelumnya pengajar menjelaskan cara penggunaan medianya. Selain itu, pada masing-masing kartu terdapat nomor supaya tidak tertukar antara pasangan kartu satu dengan lainnya. Sedangkan hampir tidak ada responden sebanyak 3,6% berpendapat sebaliknya.

Tabel 4.13

**Angket Nomor 12
Media Kisetto memuat materi yang sesuai dengan materi pembelajar**

Jawaban Responden	Jumlah Responden	Persentase
Sangat Setuju	8	28,6%
Setuju	18	64,3%
Kurang Setuju	2	7,1%
Tidak Setuju	0	0%
Total	28	100%

Dari data di atas, diketahui bahwa sebagian besar dari responden sebanyak 92,9% berpendapat bahwa media Kisetto memuat materi yang sesuai dengan materi pembelajaran. Hal ini bisa terjadi karena media Kisetto hanya membahas tentang aturan penulisan *sakubun* saja dan tidak membahas hal yang tidak berkaitan dengan itu, contohnya tidak memuat tentang membuat kerangka karangan. Sedangkan sebagian kecil responden sebanyak 7,1% tidak berpendapat bahwa media Kisetto memuat materi yang sesuai dengan materi pembelajaran. Hal ini bisa terjadi karena responden mengharapkan materi yang berkaitan dengan materi *sakubun* lainnya, namun media Kisetto hanya memfokuskan materi pada tata cara penulisan *sakubun* pada *genkoyoshi* saja.

Tabel 4.14
Angket Nomor 13
Media Kisetto membuat pembelajar menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas

Jawaban Responden	Jumlah Responden	Persentase
Sangat Setuju	4	14,3%
Setuju	19	67,9%
Kurang Setuju	5	17,9%
Tidak Setuju	0	0%
Total	28	100%

Dari data di atas, diketahui bahwa lebih dari setengah responden sebanyak 82,1% berpendapat bahwa media Kisetto membuat pembelajar menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini bisa terjadi karena ketika menggunakan media Kisetto terdapat sesi tanya jawab antar pengajar dan pengajar dengan pembelajar. Sedangkan kurang dari setengah responden sebanyak 17,9% berpendapat sebaliknya.

2. Analisis Data Angket

Berdasarkan seluruh data angket yang telah diperoleh, peneliti menarik kesimpulan sebagian besar responden memberikan jawaban positif mengenai tampilan yang digunakan pada media Kisetto yang ditinjau dari beberapa aspek. Aspek tersebut tertera pada hasil angket mengenai tampilan media Kisetto dari angket nomor satu sampai nomor enam. Keenam faktor tersebut mempengaruhi penilaian mengenai media Kisetto karena membahas tentang warna, *template*,

huruf, dan ketebalan pada kartu. Pada aspek warna, responden sebanyak 82,1% setuju bahwa media Kisetto memiliki tampilan yang menarik karena menggunakan banyak variasi warna. Sebanyak 71,4% responden menyatakan template kartu pada media Kisetto tidak monoton. Sebanyak 85,7% responden menyatakan warna huruf dan warna *background* kontras. Sebanyak 89,3% responden berpendapat bahwa jenis huruf yang terdapat pada media Kisetto terbaca jelas. Sebanyak 89,3% responden berpendapat bahwa ukuran 92,9% huruf yang terdapat pada media Kisetto terbaca jelas.

Selain itu, dalam segi manfaat, media Kisetto terbagi dari aspek kepraktisan media, aspek kemudahan dalam pemahaman, memiliki materi yang lebih lengkap, dan aspek daya nalar pembelajar. Pada aspek kepraktisan media, sebanyak 100% responden setuju bahwa media Kisetto praktis. Sebanyak 92,9% responden berpendapat bahwa media Kisetto memudahkan pembelajar dalam memahami aturan penulisan *sakibun*. Sebanyak 75% responden menyatakan bahwa materi yang dimuat pada media Kisetto lebih lengkap dari media yang pernah responden gunakan sebelumnya. Sebanyak 92,9% responden menyatakan bahwa media Kisetto mengasah daya nalar pembelajar. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden memberikan jawaban positif mengenai manfaat media Kisetto.

Di samping itu, data yang diperoleh dari angket dalam segi teknis penggunaan, media Kisetto memiliki aspek kemudahan dalam penggunaan media, aspek kesesuaian dengan materi pembelajaran, dan aspek keaktifan

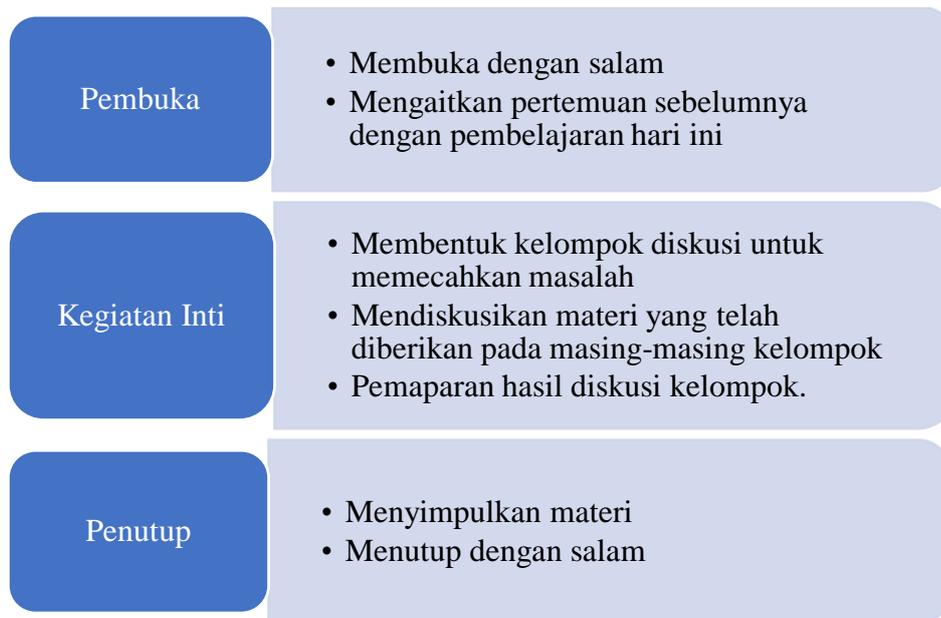
pembelajaran. Pada aspek kemudahan penggunaan media, sebanyak 96,4% setuju bahwa media Kisetto mudah digunakan. Sebanyak 92,9% responden setuju bahwa media Kisetto memuat materi yang sesuai dengan pembelajaran. Sebanyak 82,1% responden setuju bahwa media Kisetto menjadikan pembelajar aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden memberikan jawaban positif mengenai media Kisetto dalam segi teknis penggunaan.

Berdasarkan seluruh data angket yang telah diperoleh, peneliti menarik kesimpulan bahwa walau masih ada sebagian kecil dari responden memberikan pernyataan negatif, tapi rata-rata jawaban responden menyetujui bahwa penggunaan media Kisetto dalam mempelajari aturan penulisan *sakubun* pada *genkoyoshi* pada mata kuliah *Essei Sakubun* adalah hal yang menarik dan cocok.

B. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh melalui observasi, dapat diketahui bahwa alur pembelajaran mata kuliah *Essei Sakubun* dalam penggunaan media Kisetto adalah sama. Alur pembelajaran tersebut dapat disimpulkan dengan bagan sebagai berikut.

Bagan 4.2
Alur Penggunaan Media Kisetto Dalam Pembelajaran *Essei Sakubun*



Penggunaan media Kisetto selama observasi berlangsung terlihat bahwa penggunaan media Kisetto pada *Essei Sakubun* lebih menarik karena mahasiswa melakukan interaksi. Baik interaksi sesama peserta didik maupun dengan pengajar. menjadikan seluruh pembelajar terlibat langsung dalam pembelajaran. Sehingga tidak ada waktu untuk tidak memperhatikan proses pembelajaran tersebut dan menjadikan pembelajaran secara dua arah.

Berdasarkan data angket, diketahui bahwa sebagian besar pembelajar berpendapat bahwa penggunaan media Kisetto dalam mata kuliah *Essei Sakubun* menambah pengetahuan dan pengalaman yang sebelumnya belum diperoleh. Hal itu dikarenakan pada pembelajaran *Sakubun* sebelumnya belum pernah menggunakan media *flashcard* sehingga menjadikan media Kisetto sebagai

media yang baru dalam mempelajari *sakubun*. Penggunaan media Kisetto juga menjadikan pembelajar lebih aktif namun masih tetap kondusif.