

## **BAB IV**

### **ANALISIS DATA**

#### **A. Analisis Data**

##### **1. Observasi**

Data dalam penelitian ini diambil melalui observasi yang dimana peneliti langsung terjun ke lapangan atau kondisi nyata subjek diberi perlakuan. Subjek yang dimaksud adalah mahasiswa tingkat II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Observasi berlangsung selama lima kali dan dilaksanakan pada mata kuliah *Chuukyuu Dokkai* bertema *tankoubun* atau teks berbentuk komik panjang. Dimulai pada hari selasa tanggal 30 April 2019 pukul 08.50 – 10.40 WIB. Berikut data yang didapatkan oleh peneliti melalui observasi.

##### **a. Observasi Pertama**

Kegiatan observasi pertama dilaksanakan pada tanggal 30 April 2019. Pada hari tersebut, mahasiswa yang hadir berjumlah 23 orang. Pembelajaran dimulai pukul 08.50 WIB yang berlangsung di ruang E6.401 Gedung K.H. Ibrahim Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Alur pembelajaran dilakukan sebagai berikut.

**Tabel 4.1**  
**Observasi Pertama**

<b>Observasi pertama dilaksanakan pada 30 April 2019</b>		
Alur	Kegiatan Pendahuluan	<p>Pengajar memasuki ruangan dan pembelajaran dimulai dengan pengajar mengucapkan salam, kemudian pengajar dan pembelajar bersama-sama membaca ayat suci Al-Quran. Pembelajaran kali ini belum masuk ke materi baru dikarenakan pembahasan materi tersebut masih belum selesai sehingga tersisa 30 menit sebelum perkuliahan selesai barulah masuk ke materi baru yaitu <i>tankoubun</i>.</p>

	<p>Kegiatan Inti</p>	<p>Pada kegiatan inti, pengajar menjelaskan dan memperkenalkan mengenai media <i>website Anime-manga.jp</i> kepada pembelajar. Pengajar menyampaikan materi perkuliahan yang akan dilakukan dengan menggunakan media <i>website Anime-manga.jp</i> setelah itu membagi dalam lima kelompok. Karena tema perkuliahan ini <i>tankoubun</i> yaitu teks berbentuk komik panjang, pengajar mengambil satu cerita komik yang ada dalam <i>website</i> tersebut dengan total seluruh cerita ada 15 <i>scene</i>. Setelah pengajar memilih cerita, tiap kelompok mendapatkan tiga <i>scene</i> yang nantinya tiap <i>scene</i> itu akan di presentasikan. sistem presentasi dalam materi ini dilakukan dengan cara diacak dengan tujuan membuat semua kelompok membaca seluruh isi cerita.</p>
	<p>Penutup</p>	<p>Sebelum ditutupnya perkuliahan tersebut pengajar berpesan agar jangan lupa membaca setelah itu kegiatan belajar mengajar ditutup dengan salam.</p>

b. Observasi Kedua

Kegiatan observasi kedua dilaksanakan pada 7 Mei 2019. Pada hari tersebut pembelajar yang hadir berjumlah 19 orang. Pada pertemuan ini dosen pengampu tidak bisa hadir namun kegiatan belajar tetap berjalan seperti biasa. Pembelajaran dimulai pukul 08.50 WIB yang berlangsung di ruang E6.401 Gedung K.H. Ibrahim Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Dalam kegiatan tersebut pembelajar mulai berkumpul pada kelompoknya masing-masing dan pembelajar mulai berdiskusi.

**Tabel 4.2**  
**Observasi Kedua**

<b>Observasi Kedua dilaksanakan pada pada 7 Mei 2019</b>		
Alur	Kegiatan Pendahuluan	Pada pertemuan ini pengajar tidak bisa hadir namun kegiatan belajar tetap berjalan seperti biasa.

	<p>Kegiatan Inti</p>	<p>Pada kegiatan inti, beberapa kelompok sangat serius membaca namun sebagian pembelajar menggunakan <i>fx sound</i> dari <i>website</i> tersebut sehingga suasana kelas terasa ramai. Dalam kegiatan ini dikarenakan <i>website</i> ini mempunyai <i>fx sound</i> sehingga pembelajar lebih fokus mendengarkan terlebih dahulu lalu ketika ucapannya terlalu cepat pembelajar mulai membaca. Kendala yang terlihat dalam pembelajaran ini yaitu saat menginstal <i>software adobe flash</i>. <i>Website</i> yang berhubungan dengan Jepang kebanyakan membutuhkan <i>software adobe flash</i> sehingga membutuhkan waktu agar <i>website Anime-manga.jp</i> bisa digunakan.</p>
--	----------------------	--

	<p>Penutup</p>	<p>Sebelum ditutupnya perkuliahan peneliti mengingatkan jika presentasi di mulai minggu depan.</p>
--	----------------	--

c. Observasi Ketiga

Kegiatan observasi ketiga dilaksanakan pada 14 Mei 2019. Pada hari tersebut, mahasiswa yang hadir berjumlah 22 orang. Pembelajaran dimulai pukul 08.50 WIB yang berlangsung di ruang E6.401 Gedung K.H. Ibrahim Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

**Tabel 4.3**

**Observasi Ketiga**

<b>Observasi Ketiga dilaksanakan pada 14 Mei 2019</b>		
Alur	Kegiatan Pendahuluan	Pembelajaran dimulai dengan pengajar mengucapkan salam, kemudian pengajar dan pembelajar bersama-sama membaca ayat suci Al-Quran. Pada pembelajaran ini pengajar memandu untuk presentasi dengan memilih dua kelompok secara acak.

	<p>Kegiatan Inti Pertama</p>	<p>Pada pemaparan pertama sedikit mempunyai kendala saat mengatur proyektor karena sedikit bermasalah pada kabel proyektor. Setelah itu presenter pun dipersilahkan untuk memaparkan tiga <i>scene</i> cerita yang ada dalam <i>website</i>. Setelah pemaparan dari kelompok satu, pengajar membahas ulang bersama-sama lalu pengajar meminta kelompok presenter untuk memerankan yang ada dalam cerita dengan <i>fx sound</i> yang menjadi kelebihan dari <i>website</i> ini sehingga presenter bisa memakai <i>fx sound</i> tersebut menjadi <i>background</i> untuk peran mereka masing-masing.</p>
	<p>Kegiatan Inti Kedua</p>	<p>Selanjutnya pemaparan <i>scene</i> empat sampai enam. Jika kelompok satu menyampaikan tiga <i>scene</i> setelah itu pengajar membahas ulang, pada kelompok ini pengajar membuat tiap <i>scene</i> dibahas bersama-sama sehingga bisa menghemat waktu dan penjelasan tidak keluar dari pembahasan.</p>
	<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>Pada bagian akhir pembelajaran, pengajar memberikan kesempatan kepada pembelajar untuk bertanya mengenai pembahasan tersebut. Setelah dirasa tidak ada yang ingin bertanya, pengajar mengingatkan untuk pertemuan</p>

		selanjutnya sekaligus menutup pertemuan dengan mengucapkan salam.
--	--	---

#### d. Observasi Keempat

Kegiatan observasi keempat dilaksanakan pada 21 Mei 2019. Pada hari tersebut, mahasiswa yang hadir berjumlah 21 orang. Pembelajaran dimulai pukul 08.50 WIB yang berlangsung di ruang E6.401 Gedung K.H. Ibrahim Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

**Tabel 4.4**  
**Observasi Keempat**

<b>Observasi Keempat dilaksanakan pada 21 Mei 2019</b>		
Alur	Kegiatan Pendahuluan	Pembelajaran dimulai dengan pengajar mengucapkan salam, kemudian pengajar dan pembelajar bersama-sama membaca ayat suci Al-Quran. Pada pembelajaran ini pengajar memandu untuk presentasi dengan memilih tiga kelompok secara acak



	<p>Kegiatan Inti Pertama</p>	<p>Pada pemaparan yang pertama ada sedikit kendala di kabel proyektor sehingga sedikit memakan waktu untuk memulai presentasi, kemudian dimulai untuk <i>scene</i> baru.</p> <p>Pada presentasi yang pertama ini sangat lancar dan karena penguasaan materi dari kelompok presentasi sangat jelas membuat pembelejar yang lain ikut memperhatikan dengan seksama. Dalam pemaparan ini pengajar langsung membahas bersama pada setiap <i>scene</i>.</p>
	<p>Kegiatan Inti Kedua</p>	<p>Pemaparan kemudian dilanjutkan oleh kelompok dua dihari presentasi tersebut. Pada pemaparan ini berjalan lancar, namun ada anggota yang suaranya sangat kecil saat menjelaskan sehingga membuat pembelajar yang lain jadi sibuk mengobrol dengan temannya</p>
	<p>Kegiatan Inti Ketiga</p>	<p>Selanjutnya pemaparan dari kelompok terakhir di <i>scene</i> terakhir. Dalam pemaparan ini terlihat pembelajar sangat menyimak dengan serius ketika pengajar memberi umpan balik dari tiga <i>scene</i> terakhir</p>

	Kegiatan Penutup	<p>Pada bagian akhir pembelajaran, pengajar mengajak pembelajar untuk membuka web <i>kahoot.com</i>. <i>Kahoot</i> adalah website permainan berbasis <i>platform</i> pembelajaran gratis yakni kuis dan pengajar memakai web ini untuk mengetes apakah pembelajar menyimak tentang <i>happyou</i> ini atau tidak. Setelah itu pengajar mengingatkan untuk tugas tentang materi ini dan sekaligus menutup pertemuan dengan mengucapkan salam.</p>
--	------------------	--

#### e. Analisis Data Observasi

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

##### 1) Alur Pembelajaran

###### a. Pembukaan

Selama kegiatan observasi yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa pengajar menerapkan alur pembuka yang sama dalam mata kuliah *Chuukyuu Dokkai*. Pada kegiatan awal, pengajar memberi salam serta menanyakan kabar kepada pembelajar dan dilanjutkan dengan membaca Al-Quran bersama-sama. Selanjutnya pengajar mengondisikan suasana kelas dengan cara menanyakan

kesiapan belajar kemudian, pengajar memilih langsung kelompok yang akan presentasi.

#### b. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti di hari observasi pertama, pengajar menjelaskan dan memperkenalkan mengenai *website Anime-manga.jp* serta menyampaikan materi perkuliahan yang akan dilakukan dengan menggunakan media ini. Selanjutnya di hari observasi kedua, pengajar tidak bisa hadir namun kegiatan belajar tetap diadakan sesuai jadwalnya. Kegiatan yang dilakukan adalah kerja kelompok mengenai tugas yang telah mereka dapatkan. Lalu kegiatan yang peneliti dapatkan pada observasi ketiga dan keempat alur pembelajaran yang sama yaitu memilih kelompok secara acak untuk menceritakan *scene* komik yang ada di *website Anime-manga.jp*. Tiap kelompok mendapatkan tiga *scene* dan tiap *scene* pengajar memberi umpan balik kepada pemapar dan juga kelompok lainnya. Setelah pemaparan selesai, jika masih ada waktu, pengajar memberikan tantangan kepada pemapar agar menceritakan ulang cerita tersebut sesuai ekspresi yang ada dalam cerita.

Alur pada bagian penutup, pengajar menceritakan ulang secara singkat pembahasan yang baru saja dipaparkan oleh tiap kelompok. Pengajar juga mengingatkan tentang tugas yang sudah diberikan lalu pengajar mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.

#### 2) Penggunaan media

Penggunaan media *website Anime-manga.jp*, berfokus pada satu cerita komik yang bertema tentang sekolah. Selama pembelajaran, pengajar menggunakan media *website Anime-manga.jp* dalam dua kali pertemuan. Dalam pembelajaran fitur yang sering dipakai adalah *sound fx* dan *furigana*. Saat pembelajaran berlangsung *timing* saat menekan fitur *sound fx* kurang tepat sehingga saat kelompok tersebut sedang menjelaskan suara pemapar menjadi tidak terdengar karena fitur *sound fx*.

Saat pembelajaran sedang berlangsung, peneliti menemukan sedikit masalah dengan penggunaan proyektor. Dalam penggunaan proyektor terdapat sedikit hambatan pada kabel proyektor, sehingga membuat pembelajaran sedikit terganggu. Masalah yang ditemukan dalam penggunaan media adalah proyektor dikarenakan setiap kelompok yang akan presentasi selalu mengganti laptop sehingga membuat pembelajaran menjadi terhambat karena kabel proyektor yang bermasalah. Walaupun mempunyai masalah di kabel proyektor pembelajar masih bisa fokus untuk memperhatikan pemaparan dari kelompok presentasi.

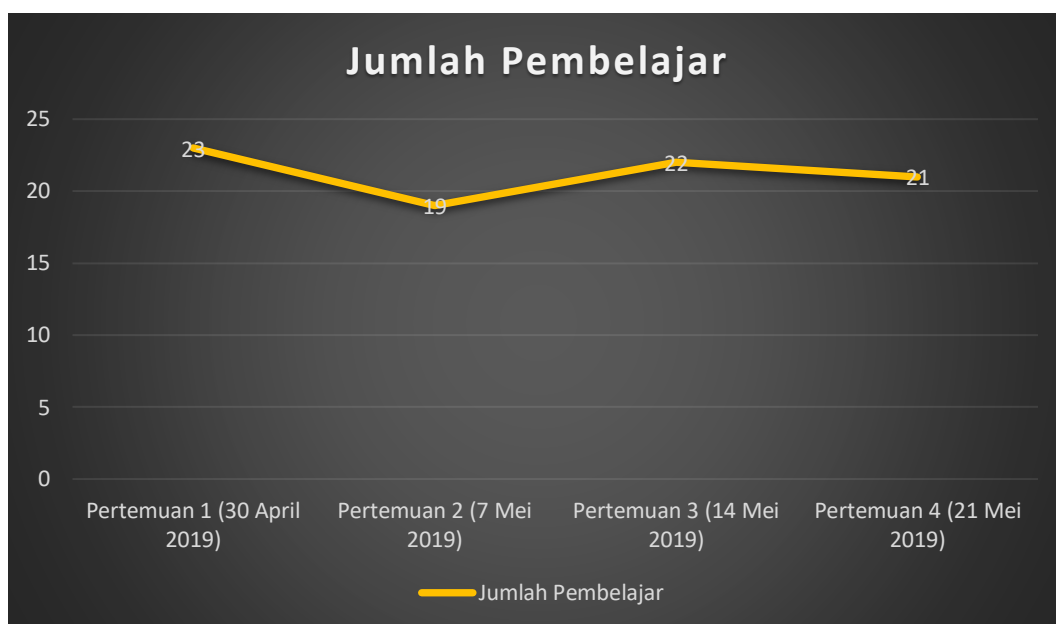
### 3) Pembelajar

Saat observasi dilakukan, peneliti terjun langsung dan bertemu subyek penelitian yaitu mahasiswa tingkat II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2018/2019 yang mengambil mata kuliah *Chuukyuu Dokkai*. Data yang telah peneliti dapatkan selama observasi menunjukkan kehadiran pembelajar dalam mata kuliah *Chuukyuu Dokkai* sebagai berikut.

**Grafik 4.1**

**Kehadiran Pembelajar dalam Mata Kuliah *Chuukyuu Dokkai***

**Menggunakan Website *Anime-manga.jp***



Berdasarkan data grafik di atas, jumlah kehadiran paling besar yaitu pada pertemuan pertama pada tanggal 30 April 2019 dengan jumlah 23 orang namun ada penurunan pada tanggal 7 Mei yang berjumlah 19 orang. Pada tanggal 7 Mei dikarenakan pengajar berhalangan untuk hadir sehingga sebagian pembelajar memilih untuk tidak hadir. Pertemuan selanjutnya kehadiran pembelajar kembali stabil hingga pertemuan terakhir. Selama observasi, peneliti mencatat perilaku pembelajar selama pembelajaran berlangsung, seperti memperhatikan atau tidaknya saat berlangsungnya presentasi. Beberapa pembelajar yang tidak memperhatikan

dikarenakan suara anggota yang sedang *happy* kurang keras, sehingga membuat pembelajar lain jadi mengobrol dengan temannya. Peneliti juga melihat antusias pembelajar dalam penggunaan *website Anime-manga.jp* yang sangat semangat ketika pengajar membahas bersama mengenai *scene* yang telah dipaparkan.

## **2. Angket**

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

Data yang diperoleh melalui angket ini merupakan tanggapan atau respons pembelajar tingkat II Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2017/2018 terhadap penggunaan media *website Anime-manga.jp* pada mata kuliah *Chuukyuu Dokkai*. Selanjutnya data-data dibawah ini diambil melalui pengisian angket dengan jumlah responden 22 orang dan kemudian diolah seperti berikut:

**Tabel 4.5**  
**Hasil Angket**

No	Pernyataan	TS	KS	S	SS
1	Menurut saya, adanya <i>sound fx</i> dalam <i>website anime-manga.jp</i> membuat saya tidak bosan dengan konten tersebut	-	-	22,3%	77,3%
2	Menurut saya, adanya <i>sound fx</i> dalam <i>website anime-manga.jp</i> membuat saya mengerti maksud dari <i>onomatopea</i> (efek suara)	-	-	27,3%	72,7%
3	Adanya pemilihan membaca <i>kana</i> atau romaji membantu saya untuk membaca	-	-	27,3%	72,7%
4	Adanya terjemahan bahasa inggris membuat saya juga untuk belajar bahasa inggris	-	4,5%	31,8%	63,6%
5	Dengan konten <i>culture information</i> membantu saya menambah wawasan tentang Jepang	-	-	22,7%	77,3%
6	Penggunaan media komik dalam pembelajaran <i>dokkai</i> merupakan sebuah hal baru bagi saya	-	-	36,4%	63,6%
7	Media komik membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan	-	4,5%	40,9%	54,5%
8	Penggunaan media komik membantu saya dalam pembelajaran <i>dokkai</i>	-	9,1%	31,8%	59,1%
9	Tanpa menggunakan cara baca <i>kana</i> ( <i>hiragana dan katakana</i> ) saya merasa	-	4,5%	54,5%	40,9%

No	Pernyataan	TS	KS	S	SS
	kesulitan dalam membaca huruf <i>kanji</i> yang terdapat dalam <i>website</i> tersebut.				
10	Dengan konten yang disediakan <i>website Anime-Manga.jp</i> membantu saya untuk memahami isi cerita	-	-	54,5%	45,5%
11	Saya merasa meningkatnya kemampuan / minat membaca Dengan adanya <i>website Anime-Manga.jp</i>	-	9,1%	40,9%	50,0%
12	Saya merasa <i>website Anime-Manga.jp</i> membantu pembelajaran <i>dokkai</i> dalam penyerapan informasi	-	-	50,0%	50,0%
13	<i>Website Anime-Manga.jp</i> cocok untuk pembelajaran <i>chuukyuu dokkai</i> baik dari segi konten, kosakata <i>kanji</i> , tata bahasa, dan isi cerita.	-	-	36,4%	63,6%

Berdasarkan hasil angket di atas, terdapat tiga kategori pembahasan. Kategori pertama adalah tanggapan mengenai konten media *website Anime-manga.jp* pada mata kuliah *Chuukyuu Dokkai* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Kategori pembahasan tersebut dapat diketahui dari pernyataan angket nomor 1 sampai 5. Lalu untuk kategori kedua tanggapan mengenai komik atau cerita dalam media *website Anime-manga.jp*. pembahasan ini dapat diketahui dari pernyataan angket nomor 6 sampai 8. Sedangkan untuk kategori pembahasan yang terakhir adalah mengenai tanggapan



mahasiswa penggunaan media *website Anime-manga.jp*. Kategori pembahasan tersebut dapat diketahui dari pernyataan angket nomor 9 sampai 13.

1. Media *website Anime-manga.jp* pada mata kuliah *Chuukyuu Dokkai*

1) Angket nomor 1

Menurut saya, adanya sound fx dalam *website anime-manga.jp* membuat saya tidak bosan dengan konten tersebut.

**Tabel 4.6**  
**Angket Nomor 1**

<b>Jawaban Responden</b>	<b>Jumlah Responden</b>	<b>Persentase (%)</b>
Sangat Setuju	17	77,3%
Setuju	5	22,7%
Kurang Setuju	-	-
Tidak Setuju	-	-
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>

Dari hasil data di atas dapat diketahui bahwa seluruh responden (100%) menyatakan adanya *sound fx* dalam *website Anime-manga.jp* membuat pembelajar tidak bosan dengan konten *website* tersebut.

2) Angket Nomor 2

Menurut saya, adanya sound fx dalam *website anime-manga.jp* membuat saya mengerti maksud dari onomatopoea (efek suara).

**Tabel 4.7**

**Angket Nomor 2**

<b>Jawaban Responden</b>	<b>Jumlah Responden</b>	<b>Persentase (%)</b>
Sangat Setuju	16	72,7%
Setuju	6	27,3%
Kurang Setuju	-	-
Tidak Setuju	-	-
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>

Dari hasil data di atas dapat diketahui bahwa seluruh sebanyak (100%) menyatakan adanya *sound fx* dalam *website Anime-manga.jp* membuat pembelajar mengerti maksud dari *onomatopea*.

3) Angket Nomor 3

Adanya pemilihan membaca kana atau romaji membantu saya untuk membaca.

**Tabel 4.8**

**Angket Nomor 3**

<b>Jawaban Responden</b>	<b>Jumlah Responden</b>	<b>Persentase (%)</b>
Sangat Setuju	16	72,7%
Setuju	6	27,3%
Kurang Setuju	-	-

Tidak Setuju	-	-
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>

Dari hasil data di atas dapat diketahui bahwa seluruh responden sebanyak (100%) menyatakan adanya pemilihan membaca *kana* atau romaji membantu pembelajar untuk membaca.

#### 4) Angket Nomor 4

Adanya terjemahan bahasa Inggris membuat saya juga untuk belajar bahasa Inggris,

**Tabel 4.9**

#### **Angket Nomor 4**

<b>Jawaban Responden</b>	<b>Jumlah Responden</b>	<b>Persentase (%)</b>
Sangat Setuju	14	63,6%
Setuju	7	31,8%
Kurang Setuju	1	4,5%
Tidak Setuju	-	-
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>

Dari hasil data di atas dapat diketahui bahwa sebagian besar responden sebanyak (95,4%) menyatakan adanya terjemahan bahasa Inggris membuat pembelajar juga untuk belajar bahasa Inggris.

### 5) Angket Nomor 5

Dengan konten *culture information* membantu saya menambah wawasan tentang Jepang.

**Tabel 4.10**

### **Angket Nomor 5**

<b>Jawaban Responden</b>	<b>Jumlah Responden</b>	<b>Persentase (%)</b>
Sangat Setuju	17	63,6%
Setuju	5	31,8%
Kurang Setuju	-	-
Tidak Setuju	-	-
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>

Dari hasil data di atas dapat diketahui bahwa seluruh responden sebanyak (100%) menyatakan adanya konten *culture information* membantu pembelajar menambah wawasan tentang Jepang.

Berdasarkan hasil angket dari nomor 1 sampai 5 diketahui hampir seluruh responden memberikan respon positif mengenai konten yang ada dalam media *website Anime-manga.jp* karena, konten atau fitur yang ada dalam *website* tersebut membantu pembelajar dalam pembelajaran. Namun begitu ada juga responden yang

menyatakan kurang setuju bahwa adanya terjemahan bahasa Inggris membuat pembelajar untuk belajar bahasa Inggris.

## 2. Isi Cerita komik dalam media *website Anime-manga.jp*

### 1) Angket Nomor 6

Penggunaan media komik dalam pembelajaran *dokkai* merupakan sebuah hal baru bagi saya.

**Tabel 4.11**

**Angket Nomor 6**

<b>Jawaban Responden</b>	<b>Jumlah Responden</b>	<b>Persentase (%)</b>
Sangat Setuju	14	63,6%
Setuju	8	36,4%
Kurang Setuju	-	-
Tidak Setuju	-	-
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>

Dari hasil data di atas dapat diketahui bahwa seluruh responden sebanyak (100%) menyatakan bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran *dokkai* merupakan sebuah hal baru bagi pembelajar.

### 2) Angket Nomor 7

Media komik membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan.

**Tabel 4.12**

**Angket Nomor 8**

<b>Jawaban Responden</b>	<b>Jumlah Responden</b>	<b>Persentase (%)</b>
Sangat Setuju	12	54,5%
Setuju	9	40,9%
Kurang Setuju	1	4,5%
Tidak Setuju	-	-
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>

Dari hasil data di atas dapat diketahui bahwa sebagian besar responden sebanyak (95,4%) menyatakan bahwa media komik membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan.

3) Angket Nomor 8

Penggunaan media komik membantu saya dalam pembelajaran dokkai.

**Tabel 4.113**

**Angket Nomor 8**

<b>Jawaban Responden</b>	<b>Jumlah Responden</b>	<b>Persentase (%)</b>
Sangat Setuju	13	59,1%
Setuju	7	31,8%
Kurang Setuju	2	9,1%

Tidak Setuju	-	-
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>

Dari hasil data di atas dapat diketahui bahwa sebagian besar responden sebanyak (90,9%) menyatakan bahwa penggunaan media komik membantu pembelajar dalam pembelajaran *dokkai*.

Berdasarkan hasil angket dari nomor 6 sampai 8 diketahui dari sebagian besar responden memberikan respon positif mengenai pengalaman menggunakan komik dalam mata kuliah *dokkai* merupakan sesuatu yang baru bagi pembelajar karena, pembelajaran *dokkai* selalu menggunakan buku atau artikel jepang. Selanjutnya pembelajar merespon jika komik dalam media *website Anime-manga.jp* membantu pembelajar dalam mata kuliah *Chuukyuu Dokkai* karena pembelajar menemukan sesuatu yang baru dalam pembelajaran *dokkai*. tetapi hampir ada responden yang menyatakan kurang setuju jika media komik membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan serta membantu dalam pembelajaran *dokkai*.

### 3. Penggunaan media *website Anime-manga.jp*

#### 1) Angket Nomor 9

Tanpa menggunakan cara baca kana (hiragana dan katakana) saya merasa kesulitan dalam membaca huruf kanji yang terdapat dalam website tersebut.

**Tabel 4.14**

**Angket Nomor 9**

<b>Jawaban Responden</b>	<b>Jumlah Responden</b>	<b>Persentase (%)</b>
Sangat Setuju	9	40,9%
Setuju	12	54,5%
Kurang Setuju	1	4,5%
Tidak Setuju	-	-
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>

Dari hasil data di atas dapat diketahui bahwa sebagian besar responden sebanyak (95,4%) menyatakan tanpa menggunakan cara baca *kana* (*hiragana* dan *katakana*) pembelajar merasa kesulitan dalam membaca huruf *kanji* yang terdapat dalam *website* tersebut.

2) Angket Nomor 10

Dengan konten yang disediakan website Anime-Manga.jp membantu saya untuk memahami isi cerita.

**Tabel 4.15**

**Angket Nomor 10**



<b>Jawaban Responden</b>	<b>Jumlah Responden</b>	<b>Persentase (%)</b>
Sangat Setuju	10	45,5%
Setuju	12	54,5%
Kurang Setuju	-	-
Tidak Setuju	-	-
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>

Dari hasil data di atas dapat diketahui bahwa seluruh responden sebanyak (100%) menyatakan setuju bahwa dengan konten yang disediakan *website Anime-manga.jp* membantu pembelajar untuk memahami isi cerita.

#### 11) Angket Nomor 11

Saya merasa meningkatnya kemampuan / minat membaca Dengan adanya website Anime-Manga.jp.

**Tabel 4.16**

#### **Angket Nomor 4.13**

<b>Jawaban Responden</b>	<b>Jumlah Responden</b>	<b>Persentase (%)</b>
Sangat Setuju	11	50,0%
Setuju	9	40,9%
Kurang Setuju	2	9,1%
Tidak Setuju	-	-
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>

Dari hasil data di atas dapat diketahui bahwa sebagian besar responden sebanyak (90,9%) menyatakan bahwa pembelajar merasa meningkatnya kemampuan / minat membaca dengan adanya *website Anime-manga.jp*.

#### 12) Angket Nomor 12

Saya merasa *website Anime-Manga.jp* membantu pembelajaran *dokkai* dalam penyerapan informasi.

**Tabel 4.17**

#### **Angket Nomor 12**

<b>Jawaban Responden</b>	<b>Jumlah Responden</b>	<b>Persentase (%)</b>
Sangat Setuju	11	50,0%
Setuju	11	50,0%
Kurang Setuju	-	-
Tidak Setuju	-	-
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>

Dari hasil data di atas dapat diketahui bahwa seluruh responden sebanyak 100% menyatakan bahwa pembelajar merasa *website Anime-manga.jp* membantu pembelajaran *dokkai* dalam penyerapan informasi.

### 13) Angket Nomor 13

Website Anime-Manga.jp cocok untuk pembelajaran chuukyuu dokkai baik dari segi konten, kosakata kanji, tata bahasa, dan isi cerita.

**Tabel 4.18**

**Angket Nomor 13**

Jawaban Responden	Jumlah Responden	Persentase (%)
Sangat Setuju	14	63,6%
Setuju	8	36,4%
Kurang Setuju	-	-
Tidak Setuju	-	-
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>

Dari hasil data di atas dapat diketahui bahwa seluruh responden sebanyak (100%) menyatakan bahwa pembelajar merasa *website Anime-manga.jp* cocok untuk pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* baik dari segi konten, kosakata kanji, tata bahasa, dan isi cerita.

Berdasarkan hasil angket dari nomor 9 sampai 13 diketahui hampir seluruh responden memberikan respon positif mengenai penggunaan media *website Anime-manga.jp* sebagai media ajar karena isi dengan konten yang disediakan dalam *website* tersebut membuat cerita mudah dipahami. Responden juga menyatakan jika *website Anime-manga.jp* cocok untuk pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* karena

membuat meningkatnya minat membaca dan membantu menyerap informasi. Namun hampir ada responden yang menyatakan dengan adanya *website Anime-manga.jp* tidak merasa meningkatnya kemampuan / minat membaca.

#### 4. Analisis Data Angket

Hasil data angket yang telah didapatkan, peneliti menarik kesimpulan bahwa seluruh responden menyatakan bahwa pembelajar merasa *website Anime-manga.jp* cocok untuk pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* baik dari segi konten, kosakata kanji, tata bahasa, dan isi cerita. Hal itu berdasarkan konten, isi cerita, *kanji* dan *bunpou* dalam *website Anime-manga.jp*. Selain itu responden sebesar (95,4%) menyatakan jika tanpa cara baca *kana* (*hiragana* dan *katakana*) pembelajar merasa kesulitan dalam membaca huruf *kanji* yang terdapat dalam *website* tersebut. Jadi dapat disimpulkan untuk pembelajar tingkat II masih membutuhkan pelajaran *dokkai* yang masih menggunakan tanda baca (*furigana*) dan *website Anime-manga.jp* bisa menjadi solusi untuk pembelajaran *dokkai* untuk tingkat II.

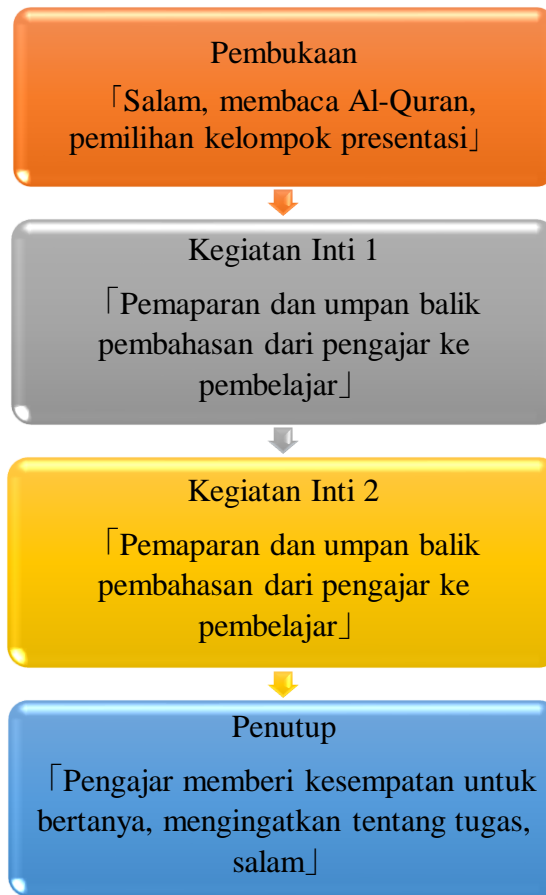
#### **B. Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil analisis data yang telah didapatkan dari observasi, alur pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* dalam membahas materi menggunakan media *website Anime-manga.jp* adalah sama. Alur pembelajaran ini dapat disimpulkan dengan bagan sebagai berikut.

#### **Bagan 4.1**

**Alur penggunaan media *website Anime-manga.jp***

**Dalam pembelajaran *Chuukyuu Dokkai***



Penggunaan media *website Anime-manga.jp* selama observasi berjalan, terlihat ketertarikan ketika pengenalan mengenai *website Anime-manga.jp*. namun pada pertemuan kedua terlihat beberapa pembelajar yang tidak hadir dalam kerja kelompok dikarenakan pengajar berhalangan hadir sehingga membuat beberapa pembelajar pun juga tidak hadir. Namun di hari ketiga terlihat antusias pembelajar yang semangat untuk belajar, hal itu dilihat dari keseriusan pembelajar ketika sedang memperhatikan kelompok yang sedang presentasi.

Hasil dari penggunaan media ini selama observasi berjalan terlihat media ini memudahkan pembelajar saat pemaparan walaupun tidak memaksimalkan fitur/konten yang ada dalam media ini. Terkadang terlihat saat menggunakan media

ini ketika lagi menjelaskan ada salah satu anggota yang menekan *sound fx* pada media tersebut sehingga suara pemapar jadi tidak terdengar karena suara dari media tersebut.

Selanjutnya dari hasil data angket yang telah didapatkan pembelajar menyatakan bahwa pembelajar merasa *website Anime-manga.jp* cocok untuk pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* baik dari segi konten, kosakata kanji, tata bahasa, dan isi cerita.

Pada pertemuan terakhir pengajar membuat variasi baru dengan menggunakan *kahoot.com* yaitu *website* permainan berbasis *platform* pembelajaran gratis yang berisi kuis tentang materi yang telah dipelajari sebagai evaluasi.