

## **NASKAH PUBLIKASI**

### **PENERAPAN TEKNIK DRAMA DENGAN MEDIA BONEKA TANGAN DALAM MATA KULIAH *CHUKYU KAIWA***

Studi Deskriptif pada Mahasiswa Tingkat II Semester Genap Universitas  
Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019

**Qorinatul Jannah, Rosi Rosiah, Wistri Meisa**

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang  
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

#### **ABSTRAK**

Penelitian ini berjudul penerapan teknik drama dengan media boneka tangan dalam mata kuliah *Chukyu Kaiwa*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan teknik drama dengan media boneka tangan, respon mahasiswa dan respon pengajar terhadap teknik drama dengan media boneka tangan dalam mata kuliah *Chukyu Kaiwa* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. Metode penelitian pada penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif yang menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, angket, dan wawancara. Subjek dalam penelitian adalah pengajar dan mahasiswa tingkat II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Tahun Ajaran 2018/2019 dengan jumlah 44 mahasiswa. Sedangkan objek dari penelitian ini adalah kelas *Chukyu Kaiwa* yang menerapkan teknik drama dengan media boneka tangan.

Berdasarkan hasil analisis data dari observasi, penerapan teknik drama dengan media boneka tangan yaitu, tahap perencanaan, penampilan drama, dan evaluasi. Kemudian dari hasil wawancara, pengajar berpendapat bahwa pembelajaran menggunakan teknik drama dengan media boneka tangan dapat memotivasi mahasiswa, menambah percaya diri, dan dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi. Hal tersebut di dukung oleh hasil data angket di mana responden juga menyatakan bahwa penggunaan teknik drama dengan media boneka tangan dapat memotivasi mahasiswa, menambah percaya diri, dan dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi.

**Kata Kunci** : Teknik drama, boneka tangan, berbicara, *Chukyu Kaiwa*, penerapan

## A. Pendahuluan

Keterampilan berbicara sangat penting bagi pembelajar bahasa karena hakikatnya manusia berkomunikasi dengan berbicara menggunakan bahasa. Menurut Haryadi dan Zamzani (2000: 72) dalam Pratiwi (2018: 8) menyatakan bahwa berbicara adalah suatu penyampaian maksud ide, pikiran, isi hati seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami orang lain. Hal tersebut berlaku juga terhadap pembelajaran bahasa Asing. Pada program studi pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta mempunyai Mata kuliah *Chukyu Kaiwa* yang menawarkan pembelajaran untuk penguasaan keterampilan berbicara bahasa Jepang.

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

Metode drama yang diterapkan pada mata kuliah *Chukyu Kaiwa* menggunakan media boneka tangan sebagai alat bantu atau sebagai alat peraga dalam drama. tingkah lakunya. Menurut Soeparno (2008: 101) mengatakan, bahwa main peran atau *role playing* merupakan suatu kegiatan berupa penampilan tingkah laku, sifat, watak, dan perangai suatu peran tertentu untuk menciptakan suatu imajinasi yang dapat melukiskan peristiwa yang sebenarnya. Penggunaan media pada pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat anak dalam belajar. Hal ini senada dengan pendapat Hamalik (1997: 103) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses

belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Pada metode drama dalam mata kuliah Chukyu Kaiwa ini, pengajar menggunakan boneka tangan sebagai alat bantu bermain drama. Menurut Musfiroh (115:2015) menyatakan bahwa boneka tangan adalah boneka yang terbuat dari kain yang dibentuk menyerupai wajah dan bentuk tubuh dari berbagai bentuk dengan berbagai macam jenis sifat yang dimainkan dengan menggunakan tangan dan digerakkan menggunakan jari-jari tangan. Penggunaan media boneka tangan ini dapat menambah variasi dalam bercerita pada metode drama atau bermain peran.

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

mengekspresikan dialog dalam pementasan drama siswa kelas XI SMA Laksamana Martadinata Medan tahun ajaran 2013/2014.

Pada penelitian ini terdapat tiga rumusan masalah, yaitu (1) Bagaimana teknik drama dengan media boneka tangan diterapkan dalam mata kuliah *Chukyu Kaiwa* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2018-2019? (2) Bagaimana respon mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Tingkat II Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2018-2019 terhadap penerapan media boneka sebagai media pembelajaran dalam perkuliahan *Chukyu Kaiwa*? (3) Bagaimana tanggapan pengajar terhadap penerapan teknik drama dengan media boneka tangan pada kelas *Chukyu Kaiwa* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2018-2019?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut tujuan penelitian ini, yaitu (1) Mendeskripsikan penerapan media boneka tangan berbahasa Jepang dalam mata kuliah *Chukyu Kaiwa* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Tingkat II Tahun Ajaran 2018-2019. (2) Mengetahui respon mahasiswa terhadap penerapan media boneka tangan berbahasa Jepang dalam mata kuliah *Chukyu Kaiwa* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Tingkat II Tahun Ajaran 2018-2019. (3) Mengetahui tanggapan pengajar terhadap teknik drama menggunakan boneka tangan dalam mata kuliah *Chukyu Kaiwa* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Tingkat II Tahun Ajaran 2018-2019.

## **B. Landasan Teori**

Berbicara pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi yang dalam proses itu terjadi pemindahan pesan dari satu pihak (komunikator) ke pihak lain (komunikan). Pesan yang akan disampaikan kepada

komunikasikan lebih dahulu diubah ke simbol-simbol yang dipahami oleh kedua belah pihak (Gofur dalam Saddhono & Slamet, 2012: 6). Terdapat tiga maksud umum dalam berbicara, yaitu: (1) memberitahu dan melaporkan (*to inform*), (2) menjamu dan menghibur (*to entertain*), dan (3) membujuk, mengajak, mendesak, serta meyakinkan (*to persuade*) (Tarigan, 2008: 16-17). Tompkins & Horisson (1995) dalam Saddhono & Slamet (2012: 60), berpendapat bahwa terdapat beberapa model atau metode pembelajaran berbicara yang dilakukan, antara lain percakapan, berbicara estetik, berbicara tujuan, dan aktivitas drama. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan salah satu model atau metode yang dikemukakan oleh ahli tersebut.

Sudjana (2005: 76) mengemukakan bahwa Metode pembelajaran adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan mahasiswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode pembelajaran berupa metode drama. Kata "drama" berasal dari bahasa Yunani "*draoma*" yang berarti berbuat, berlaku, bertindak, atau beraksi. Drama berarti perbuatan tindakan atau reaksi. Drama berarti perbuatan tindakan action (Waluyo 2002:2). Soeparno (2008: 101) yang mengatakan, bahwa main peran atau *role playing* merupakan suatu kegiatan berupa penampilan tingkah laku, sifat, watak, dan perangai suatu peran tertentu untuk menciptakan suatu imajinasi yang dapat melukiskan peristiwa yang sebenarnya. Dalam penelitian ini, bermain drama divariasikan menggunakan boneka tangan sebagai alat bantu. Musfiroh (115:2015) menyatakan bahwa boneka tangan adalah boneka yang terbuat dari kain yang dibentuk menyerupai wajah dan bentuk tubuh dari berbagai bentuk dengan berbagai macam jenis sifat yang dimainkan dengan menggunakan tangan dan digerakkan menggunakan jari-jari tangan.

### C. Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif, di mana pada penelitian ini menggunakan observasi, angket, dan wawancara. Subjek dalam penelitian ini adalah mata kuliah *Chukyu Kaiwa* yang meliputi pengajar sebanyak 1 pengajar serta mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tingkat II Tahun Ajaran 2018/2019 sebanyak 44 mahasiswa. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara observasi, angket dan wawancara dengan menggunakan instrumen lembar observasi, pedoman wawancara, dan kisi-kisi angket. Teknik analisis data pada penelitian ini melakukan tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan atau verifikasi.

Observasi dilaksanakan sebanyak lima kali pertemuan pada masing-masing kelas, di mulai dari tanggal 27 Februari s/d 27 Maret 2019 pada hari rabu dengan jadwal jam yang berbeda-beda, kelas A pada pukul 8.50-10.30, kelas B pada pukul 13.10-14.40. Pada saat pelaksanaan observasi, peneliti memperhatikan kegiatan belajar mengajar tanpa ikut berpartisipasi karena peneliti menggunakan teknik observasi non partisipan dan dilaksanakan untuk mengetahui bagaimana penerapan teknik drama dengan media boneka tangan dalam mata kuliah *Chukyu Kaiwa* berlangsung. Pada pelaksanaan penyebaran angket, peneliti menyebarkan angket pada tanggal 1 April 2019 secara bergantian waktu antara kelas A dan kelas B. Soal angket dibuat dengan sifat angket yang tertutup, di mana peneliti membatasi jawaban dan identitas responden bersifat rahasia. Teknik angket digunakan untuk mengetahui tanggapan mahasiswa atau pelajar tentang penerapan teknik drama dengan media boneka tangan dan pada hasil data angket, peneliti menggunakan *Skala*

*Likert* untuk menghitung persentase tanggapan mahasiswa terhadap soal angket yang diberikan. Pada teknik wawancara, peneliti mewawancarai pengajar dari mata kuliah *Chukyu Kaiwa* yang dilaksanakan pada tanggal 2 April 2019 di kantor prodi Pendidikan Bahasa Jepang UMY. Teknik wawancara bersifat semi terstruktur di mana peneliti menggunakan pedoman wawancara untuk membuat soal yang akan ditanyakan kepada narasumber dengan jumlah 13 soal. Wawancara dilaksanakan untuk mengetahui tanggapan pengajar terhadap penerapan teknik drama dengan media boneka tangan dalam mata kuliah *Chukyu Kaiwa* tingkat II tahun ajaran 2018-2019.

#### **D. Hasil Analisis Data**

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**

###### **a. Tahap Perencanaan**

Pengajar menyampaikan tujuan pembelajaran, membentuk kelompok dengan jumlah 2 orang perkelompok, menjelaskan tema yang akan digunakan, pengajar memberikan contoh mini drama sebelum dimulainya kegiatan bermain drama, pengajar memberikan waktu kepada setiap kelompok untuk berdiskusi membuat naskah drama.

###### **b. Penampilan Drama**

Pada tahap ini, kelompok yang siap bermain drama 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.

**c. 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 (1) 場面はできていますか (*bamen ha dekiteimasuka* : situasi/tempat kejadian ada/tidak), (2) 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), (3) 会話たくさんありますか、少しですか (*kaiwa takusan arimasuka, sukoshidesuka* : percakapannya banyak/sedikit), (4) 表現はありますか (*hyougen ha arimasuka* : ungapannya ada/tidak), (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).

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.

**2. Angket**

Sebagian besar tanggapan mahasiswa terhadap penerapan teknik drama dengan media boneka tangan memberikan jawaban yang positif atau setuju bahwa teknik drama dengan media boneka tangan cocok untuk digunakan dalam mata kuliah Chukyu Kaiwa karena mampu memotivasi, menambah kepercayaan diri, menambah kemampuan bersosialisasi, melatih pelafalan berbahasa Jepang, dan mendukung kegiatan belajar mengajar.

**3. Wawancara**

Berdasarkan hasil wawancara, pengajar setuju bahwa penerapan teknik dram

a dengan media boneka tangan merupakan hal yang positif, hal tersebut ditandai dengan adanya peningkatan motivasi belajar siswa, kemampuan bersosialisasi antar siswa, dan perkembangan penguasaan pada kemampuan berbahasa Jepang.

## **E. Penutup**

Berdasarkan hasil penelitian penerapan teknik drama dengan media boneka tangan dalam mata kuliah *Chukyu Kaiwa* tahun ajaran 2018-2019, dapat ditarik kesimpulan bahwa teknik drama dengan media boneka tangan cocok untuk digunakan dalam mata kuliah *Chukyu Kaiwa*. Hal tersebut di dasari oleh hasil analisis data dari angket dan wawancara.

Pada hasil angket, mahasiswa memberikan jawaban positif terhadap penerapan teknik drama dengan media boneka tangan karena mampu memotivasi, menambah percaya diri, menambah kemampuan bersosialisasi, melatih pelafalan bahasa Jepang, dan mendukung kegiatan belajar mengajar pada mata kuliah *Chukyu Kaiwa*. Pada hasil wawancara, pengajar mata kuliah *Chukyu Kaiwa* memberikan jawaban yang positif terhadap penerapan teknik drama dengan media boneka tangan karena mampu menambah kepercayaan diri, kemampuan bersosialisasi antar siswa, dan menambah penguasaan bahasa Jepang.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan yang menghasilkan penelitian yang positif, peneliti memberikan saran kepada peneliti selanjutnya dapat dikembangkan dengan mengkaji teknik drama pada mata kuliah lainnya, seperti pada mata kuliah *Dokkai* yang biasanya menggunakan media buku cerita atau dongeng, sehingga dapat menggunakan teknik drama atau metode drama dalam mata kuliah tersebut. Kemudian, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif, peneliti selanjutnya dapat mengkaji lebih dalam pada penggunaan teknik drama dengan media boneka tangan dalam mata kuliah *Chukyu Kaiwa* dengan menggunakan metode eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan dari teknik drama dengan media boneka tangan.

## Daftar Pustaka

- Hamalik, Umar. 1997. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*.  
Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Pratiwi, Putri Bintang. 2018. *Penerapan Presentasi Berbahasa Jepang dalam Mata Kuliah Jitsuyo Kaiwa*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
- Rahayu, Sri. 2013. *Efektivitas Metode Bermain Peran terhadap Kemampuan Mengekspresikan Dialog dalam pementasan Drama pada Siswa Kelas XISMA Laksamana Martadinata Medan Tahun Ajaran 2013/2014*. Skripsi. Universitas Negri Medan.
- Saddhono, Khundharu & Slamet. 2012. *Meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia (Teori dan Aplikasi)*. Bandung: Karya Putra Darwati.
- Soeparno. 2008. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta : PT. Intan Perwira.
- Sudjana, Nana, dkk. 2001. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Waluyo, Herman J. 2003. *Drama Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: Hanindita Graha Widia.