

**EFEKTIVITAS PERMAINAN KARTU *READ OR PUNISHMENT*
TERHADAP PENGUASAAN *HIRAGANA* SISWA SMA**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan*



**FATIMAH ZIKRA
17180036/ 2017**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
DEPARTEMEN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

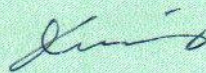
PERSETUJUAN SKRIPSI

**EFEKTIVITAS PERMAINAN KARTU *READ OR PUNISHMENT*
TERHADAP PENGUASAAN *HIRAGANA* SISWA SMA**

Nama : Fatimah Zikra
NIM : 17180036
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

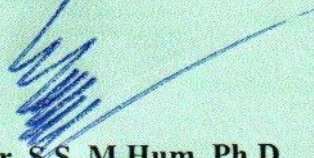
Padang, Oktober 2022

Disetujui oleh,
Pembimbing



Meira Anggia Putri, S.S, M.Pd
NIP. 19870513 201404 2 001

Mengetahui
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris
FBS-UNP



Desvalini Anwar, S.S, M.Hum, Ph.D
NIP. 19710525 199802 2 002

PENGESAHAN

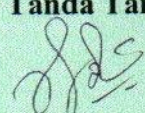
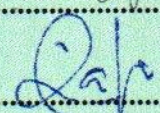
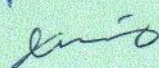
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Jurusan Bahasa dan Sastra
Inggris Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang
dengan judul

EFEKTIVITAS PERMAINAN KARTU *READ OR PUNISHMENT* TERHADAP PENGUASAAN *HIRAGANA* SISWA SMA

Nama : Fatimah Zikra
NIM : 17180036
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Oktober 2022

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Hendri Zalman, S.Hum., M.Pd	: 
2. Sekretaris : Rahmi Oktayory Wikarya, M.Pd	: 
3. Anggota : Meira Anggia Putri, S.S, M.Pd	: 



UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS

Jl. Belibis Air Tawar, Kampus Selatan FBS UNP, Padang 25131 Tlp. (0751) 447347

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fatimah Zikra
NIM/TM : 17180036/2017
Prodi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang

Dengan ini menyatakan, bahwa tugas akhir saya dengan judul “Efektivitas Permainan Kartu *Read or Punishment* Terhadap Penguasaan *Hiragana* Siswa SMA” adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan plagiat dari karya orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat saya terbukti melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi secara akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi Universitas Negeri Padang maupun masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah

Diketahui oleh,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris

Desvalini Arwar, S.S., M.Hum., Ph.D.
NIP.19710525.199802.2.002

Saya yang menyatakan,

Fatimah Zikra
17180036

ABSTRAK

Fatimah Zikra, 2022. “Efektivitas Permainan Kartu *Read or Punishment* Terhadap Penguasaan *Hiragana* Siswa SMA. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Departemen Bahasa dan Sastra Inggris. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Padang.”

Penelitian ini membahas tentang penguasaan *hiragana* siswa kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penguasaan *hiragana* siswa kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman yang berjumlah 20 orang. Data dalam penelitian ini adalah skor hasil tes kemampuan *hiragana* siswa kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman, yaitu skor hasil pretest dan posttest. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu berupa tes objektif pilihan ganda dan menjodohkan. Berdasarkan hasil analisis data, kemudian hasil uji hipotesis (uji-t) yang telah dilakukan pada taraf signifikan 0,05 diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,88 > 1,68$. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa terdapat efektivitas yang signifikan dari permainan kartu *read or punishment* terhadap penguasaan *hiragana* siswa kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman.

Kata Kunci : Efektivitas, Permainan Kartu *Read or Punishment*, *Hiragana*

ABSTRACT

Fatimah Zikra, 2022. “Effectiveness of Read or Punishment Card Games to *Hiragana* Mastery Of The High School Students. Study Program of Japanese Language Education. Department of English Language and Literature. Faculty of Language and Art. Padang State University.”

This study discusses the mastery of *hiragana* students of class XI IPA 2 in SMAN 4 Pariaman. The purpose of this study is to determine the mastery of *hiragana* students of class XI IPA 2 in SMAN 4 Pariaman. The type of research used in this research is quantitative research. The samples in this study were students of class XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman, with total 20 students. The data in this study is the result score of *hiragana* test students in class XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman, which is the results score of pretest and posttest. The instrument used to collect data is in the form of multiple choice objective test and matching test. Based on the results of data analys, and then hypothesis test at significant level 0,05, the results obtained $t_{\text{count}} > t_{\text{table}}$, is $4,88 > 1,68$. Thus, it can be concluded that there is a significant effectiveness of the read or punishment card game on the mastery of *hiragana* for class XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman.

Keywords : Effectiveness, The *Read or Punishment Card Game*, *Hiragana*

KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم

Puji syukur peneliti ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya. Shalawat serta salam peneliti haturkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Efektivitas Permainan Kartu *Read or Punishment* Terhadap Penguasaan *Hiragana* Siswa SMA”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Bahasa Jepang, Departemen Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Penyelesaian skripsi ini tidak luput dari bimbingan dan motivasi beberapa pihak. Oleh sebab itu peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Ibu Meira Anggia Putri, S.S., M.Pd. selaku ketua Prodi Pendidikan Bahasa Jepang dan sebagai dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing, menuntun, dan menasehati serta memberi masukan dalam penulisan skripsi ini.
2. Ibu Nova Yulia, S.Hum., M.Pd. selaku dosen Pembimbing Akademik (PA).
3. Bapak Hendri Zalman, S.Hum., M.Pd. selaku dosen penguji yang telah memberi masukan dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Rahmi Oktayory Wikarya, M.Pd. selaku dosen penguji yang telah memberi masukan dalam penulisan skripsi ini.
5. Ibu Desvalini, S.S., M.Hum., Ph.D dan Dr. Mhd, Al Hafizh, S.S., MA sebagai ketua dan sekretaris Departemen Bahasa dan Sastra Inggris.
6. Bapak dan ibu staf pengajar Departemen Bahasa dan Sastra Inggris.

7. Dosen-dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang..
8. Orang tua tersayang dan keluarga besar Nurzaman yang selalu memberikan dukungan baik do'a, moral, motivasi, materi dan kebutuhan lainnya.
9. Ibu Mardewifa selaku ibunda tercinta sebagai *support system* yang selalu menginspirasi dan memberikan do'a, juga sebagai *financial support* terbaik .
10. Abang, kakak dan adek tersayang, yaitu Fadhil Rahman, Fauziyah Hanum, Fahlevi Al-Khoiri, dan Fawwaz Ramadhan yang senantiasa memberikan dorongan dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
11. Ibu Desi Susanti, S.Pd. selaku kepala sekolah SMA Negeri 4 Pariaman.
12. Ibu Rima Cutria, S.Hum. selaku guru mata pelajaran bahasa Jepang SMA Negeri 4 Pariaman.
13. Teman-teman *hibike*, mahasiswa prodi bahasa Jepang UNP angkatan 2017.
14. Husnil Khatimah, Syarita Rani NA, Suryanna, dan Siti Mashitah yang senantiasa memberi masukan, bantuan dan selalu direpotkan oleh penulis selama proses penyelesaian skripsi ini.
15. Zahra Salsabila *a.k.a my unbiological sister, my partner in crime, and my best (soul/room/travel/food hunter) mate. The best thing that god ever sent me.*
16. Semua pihak yang telah membantu perencanaan, pelaksanaan, penyusunan, dan penyelesaian skripsi.
17. *Last but not least, I wanna thank me. I wanna thank me for believing in me. I wanna thank me for doing all this hardwork. I wanna thank me for having no days off. I wanna thank me for never quitting. I wanna thank me for always being a giver and tryna give more than i receive.☺*

Semoga bantuan, dukungan dan do'a yang telah diberikan mendapat balasan dan limpahan rahmat dari Allah SWT. Aamiin. Penulis menyadari dalam menyusun skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan dikarenakan keterbatasan penulis.. Oleh karena itu, penulis berharap adanya kritik dan saran yang membangun dari para pembaca sehingga skripsi ini diharapkan memberikan manfaat bagi semua pihak.

Padang, Juni 2022

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR BAGAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Definisi Operasional.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	10
1. Huruf Bahasa Jepang.....	10
2. Pembelajaran Bahasa Jepang di SMA.....	19
3. Teknik Pembelajaran.....	23
4. Teknik Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa	24
5. Media Pembelajaran.....	26
6. Media Kartu	32
7. Permainan Kartu <i>Read or Punishment</i>	33
8. Langkah-langkah Permainan Kartu <i>Read or Punishment</i>	34
B. Penelitian Relevan.....	35
C. Kerangka Konseptual	37
D. Hipotesis Penelitian.....	39
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan desain penelitian	40
B. Populasi dan Sampel	41
C. Variabel dan Data Penelitian.....	43

D. Instrumen.....	44
E. Prosedur Penelitian.....	51
F. Teknik Pengumpulan Data.....	57
G. Uji Persyaratan Analisis.....	58
H. Teknik Analisis Data.....	60
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data.....	63
1. Penguasaan Huruf <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman Sebelum Menggunakan Permainan Kartu <i>Read or Punishment</i>	63
2. Penguasaan Huruf <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman Setelah Menggunakan Permainan Kartu <i>Read or Punishment</i>	66
3. Efektivitas Permainan Kartu <i>Read or Punishment</i> Terhadap Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa SMA	68
B. Analisis Data	69
1. Penguasaan Huruf <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman Sebelum Menggunakan Permainan Kartu <i>Read or Punishment</i>	69
2. Penguasaan Huruf <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman Setelah Menggunakan Permainan Kartu <i>Read or Punishment</i>	75
3. Efektivitas Permainan Kartu <i>Read or Punishment</i> Terhadap Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa SMA	80
C. Pembahasan.....	90
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	94
B. Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA	96

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kompetensi Dasar Bahasa dan Sastra Jepang untuk Peminatan Bahasa dan Sastra SMA.....	21
2. Kisi-kisi Tes Penguasaan <i>Hiragana</i>	46
3. Rubrik Penilaian Tes Penguasaan <i>Hiragana</i>	46
4. Tingkat Kesukaran Butir Tes	49
5. Daya Pembeda Butir Tes.....	50
6. Prosedur Pelaksanaan Penelitian	52
7. Uji Normalitas Data	59
8. Uji Homogenitas Data.....	60
9. Nilai Penguasaan Huruf <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman Sebelum Menggunakan Permainan Kartu <i>Read or Punishment</i>	63
10. Distribusi Frekuensi Penguasaan Huruf <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman Sebelum Menggunakan Permainan Kartu <i>Read or Punishment</i>	64
11. Konversi Hasil Pretest ke dalam Penilaian KKM Penguasaan Huruf <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman Sebelum Menggunakan Permainan Kartu <i>Read Or Punishment</i>	65
12. Nilai Penguasaan Huruf <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman Setelah Menggunakan Permainan Kartu <i>Read or Punishment</i> .	66
13. Distribusi Frekuensi Penguasaan Huruf <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman Setelah Menggunakan Permainan Kartu <i>Read or Punishment</i>	66
14. Konversi Hasil <i>Posttest</i> ke dalam Penilaian KKM Penguasaan Huruf <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman Setelah Menggunakan Permainan Kartu <i>Read Or Punishment</i>	68

15. Perbandingan Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman Sebelum dan Setelah Menggunakan Permainan Kartu <i>Read Or Punishment</i>	68
16. Hasil Perhitungan Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus dari <i>Pretest</i> Pada Indikator 1.....	70
17. Distribusi Frekuensi Penguasaan Huruf <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman Sebelum Menggunakan Permainan Kartu <i>Read or Punishment</i> pada Indikator 1.....	70
18. Hasil Perhitungan Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus dari <i>Pretest</i> Pada Indikator 2.....	71
19. Distribusi Frekuensi Penguasaan Huruf <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman Sebelum Menggunakan Permainan Kartu <i>Read or Punishment</i> pada Indikator 2.....	72
20. Hasil Perhitungan Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus dari <i>Pretest</i> Pada Indikator 3.....	73
21. Distribusi Frekuensi Penguasaan Huruf <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman Sebelum Menggunakan Permainan Kartu <i>Read or Punishment</i> pada Indikator 3.....	73
22. Hasil Perhitungan Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus dari <i>Posttest</i> Pada Indikator 1	75
23. Distribusi Frekuensi Penguasaan Huruf <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman Setelah Menggunakan Permainan Kartu <i>Read or Punishment</i> pada Indikator 1.....	75
24. Hasil Perhitungan Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus dari <i>Posttest</i> Pada Indikator 2	77
25. Distribusi Frekuensi Penguasaan Huruf <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman Setelah Menggunakan Permainan Kartu <i>Read or Punishment</i> pada Indikator 2.....	77
26. Hasil Perhitungan Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus dari <i>Posttest</i> Pada Indikator 3	79

27. Distribusi Frekuensi Penguasaan Huruf <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman Setelah Menggunakan Permainan Kartu <i>Read or Punishment</i> pada Indikator 3.....	79
28. Perbandingan Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman Sebelum dan Setelah Menggunakan Permainan Kartu <i>Read or Punishment</i> pada Indikator 1.....	81
29. Perbandingan Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman Sebelum dan Setelah Menggunakan Permainan Kartu <i>Read or Punishment</i> pada Indikator 2.....	83
30. Perbandingan Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman Sebelum dan Setelah Menggunakan Permainan Kartu <i>Read or Punishment</i> pada Indikator 3.....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Diagram Batang Penguasaan Huruf <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman sebelum menggunakan Permainan Kartu <i>Read or Punishment</i>	64
2. Diagram Batang Penguasaan Huruf <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman Setelah Menggunakan Permainan Kartu <i>Read or Punishment</i>	67
3. Diagram Batang Penguasaan Huruf <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman Sebelum Menggunakan Permainan Kartu <i>Read or Punishment</i> pada Indikator 1.....	70
4. Diagram Batang Penguasaan Huruf <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman Sebelum Menggunakan Permainan Kartu <i>Read or Punishment</i> pada Indikator 2.....	72
5. Diagram Batang Penguasaan Huruf <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman Sebelum Menggunakan Permainan Kartu <i>Read or Punishment</i> pada Indikator 3.....	74
6. Diagram Batang Penguasaan Huruf <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman Setelah Menggunakan Permainan Kartu <i>Read or Punishment</i> pada Indikator 1.....	76
7. Diagram Batang Penguasaan Huruf <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman Setelah Menggunakan Permainan Kartu <i>Read or Punishment</i> pada Indikator 2.....	78
8. Diagram Batang Penguasaan Huruf <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman Setelah Menggunakan Permainan Kartu <i>Read or Punishment</i> pada Indikator 3.....	79
9. Lembar Jawaban <i>Pretest</i> Siswa (SP-05) dalam menjawab soal untuk indikator 1	81

10. Lembar Jawaban <i>Posttest</i> Siswa (SP-05) dalam menjawab soal untuk indikator 1	82
11. Lembar Jawaban <i>Pretest</i> Siswa (SP-13) dalam menjawab soal untuk indikator 2	83
12. Lembar Jawaban <i>Posttest</i> Siswa (SP-13) dalam menjawab soal untuk indikator 2	84
13. Lembar Jawaban <i>Pretest</i> Siswa (SP-04) dalam menjawab soal untuk indikator 3	85
14. Lembar Jawaban <i>Posttest</i> Siswa (SP-04) dalam menjawab soal untuk indikator 3	86

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Konseptual	38

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa adalah kemampuan yang dimiliki manusia untuk berkomunikasi dengan manusia lainnya baik secara lisan maupun tulisan dan gerakan atau isyarat. Sutedi (2011: 2) mengatakan bahasa digunakan oleh manusia untuk menyampaikan suatu ide, pikiran, hasrat, dan keinginan kepada orang lain. Dengan begitu dapat disimpulkan fungsi bahasa yaitu sebagai alat komunikasi antar manusia baik dinyatakan secara lisan ataupun tulisan. Menurut Sudjianto (2019: 54) secara lisan bahasa disampaikan dengan menggunakan alat ucap manusia dengan bantuan udara, sedangkan secara tulisan bahasa disampaikan tertulis menggunakan huruf-huruf yang bisa diterima, dibaca, dan dimengerti oleh penerima informasi tersebut.

Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008: 534) definisi dari huruf adalah tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Dalam bahasa Indonesia huruf yang digunakan hanya satu jenis yaitu huruf alfabet, namun uniknya bahasa Jepang memiliki empat jenis huruf.

Huruf dalam bahasa Jepang disebut *moji*, *monji*, atau *ji* (Zalman, 2014: 1). Empat jenis huruf Jepang yaitu *hiragana*, *katakana*, *kanji* dan *romaji*. Huruf-huruf bahasa Jepang tersebut memiliki fungsi yang berbeda dalam penggunaannya. *Hiragana* digunakan untuk menulis kosakata asli Jepang, *katakana* digunakan untuk menulis kata-kata yang berasal dari bahasa asing

yang kemudian diserap ke dalam bahasa Jepang, *kanji* merupakan karakter atau huruf Cina yang digunakan dalam bahasa Jepang untuk memudahkan memaknai suatu kata, sedangkan *romaji* merupakan huruf alfabet seperti yang kita gunakan dalam bahasa Indonesia. Meskipun memiliki fungsi penggunaan yang berbeda, keempat huruf ini dapat digunakan bersamaan dalam suatu kalimat.

Bagi orang Indonesia tentunya bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang cukup sulit untuk dipelajari, karena banyaknya beban yang harus ditempuh oleh pembelajar. Untuk mempelajari huruf saja dibutuhkan waktu yang cukup lama, mengingat ada empat jenis huruf yang digunakan dalam bahasa Jepang. Banyak pembelajar yang mengalami kesulitan dalam memahami huruf Jepang, terutama bagi pemula atau pembelajar tingkat dasar yang baru saja mulai mempelajari bahasa Jepang. Seperti yang dikatakan oleh Sutedi (2018: 43) bahwa bagi pemula, ketika mempelajari *hiragana* sering terkecoh dengan bentuk huruf yang mirip.

Umumnya Sekolah Menengah Atas di Sumatera Barat menjadikan bahasa Jepang sebagai mata pelajaran peminatan, bukan hanya sekedar ekstra kurikuler. Pembelajaran bahasa Jepang pada tingkat dasar biasanya membahas materi seperti huruf, pengenalan, sapaan, pola kalimat sederhana, dan pengenalan kosakata yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan begitu penguasaan huruf dianggap penting karena penguasaan *hiragana* tentunya akan berpengaruh kepada hasil belajar bahasa Jepang siswa. Dengan menguasai huruf bahasa Jepang, pelajar dapat menulis karangan serta

yang paling penting mampu berkomunikasi melalui tulisan dalam bahasa Jepang (Rahayu, 2018: 2).

Sekolah yang menjadi lokasi penelitian adalah SMAN 4 Pariaman. Berdasarkan observasi penulis terhadap siswa Kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman pada tanggal 26 Maret 2022, penulis dapat melihat kurangnya penguasaan *hiragana* siswa dari hasil ujian tengah semester siswa, yaitu hanya 20% dari siswa yang mendapat nilai besar sama dengan KKM dan selebihnya sebanyak 80% mendapat nilai dibawah KKM. Hal ini dikarenakan kurangnya motivasi dan minat siswa dalam mengingat *hiragana* yang bentuk hurufnya sangat beragam dan banyak. Pembelajaran bahasa Jepang di kelas XI menggunakan buku *Sakura 2*. Pembelajaran huruf *hiragana* dilakukan dengan cara guru menjelaskan cara baca dan menulis huruf di papan tulis, kemudian siswa diminta berlatih menulis di buku masing-masing. Setelah itu guru meminta siswa maju kedepan satu persatu untuk menuliskan kata apa saja menggunakan *hiragana*. Namun hanya beberapa siswa saja yang menulis huruf *hiragana* sesuai dengan perintah guru, karena sebagian besar siswa masih belum menguasai *hiragana* dan siswa masih mengalami kesulitan untuk mengingat dan memahami huruf *hiragana* yang sudah dipelajari. Hal itu dapat disebabkan oleh beberapa faktor, sebagaimana disampaikan oleh Wikarya (2021) lemahnya kemampuan memahami siswa dapat dilatar belakangi oleh beberapa faktor seperti faktor fisik, kebiasaan, dan lingkungan.

Untuk mengatasi kesulitan–kesulitan yang dihadapi dalam pembelajaran *hiragana* seperti itu, Andayani (2020) dalam penelitiannya menuliskan

alternatif untuk pemecahan masalah serupa dengan masalah yang ditemui penulis yaitu dengan menerapkan teknik pembelajaran yang menarik agar siswa lebih tertarik untuk belajar huruf *hiragana*. Teknik pembelajaran yang dimaksud yaitu menggunakan teknik permainan dengan media kartu huruf dalam pembelajaran *hiragana*, dan media kartu huruf yang digunakan yaitu kartu *read or punishment*. Berdasarkan dari hasil penelitian Andayani tersebut terbukti bahwa permainan kartu *read or punishment* efektif dalam meningkatkan penguasaan *hiragana* siswa.

Sebagaimana menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2019: 20) yaitu, selain meningkatkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Dengan begitu penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran *hiragana* di SMAN 4 Pariaman dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton, sehingga siswa akan lebih mudah dalam mengingat *hiragana* dan dapat meningkatkan penguasaan *hiragana* siswa.

Media pembelajaran yang akan digunakan ialah media kartu huruf, dan akan dikombinasikan dengan teknik permainan, yakni permainan kartu *Read or Punishment*. Permainan kartu sering digunakan dalam pembelajaran huruf *Kana* karna kartu huruf dapat dikreasikan menjadi bermacam-macam permainan sesuai dengan kreatifitas guru. Permainan kartu *Read or Punishment* adalah permainan kartu secara berkelompok yang menggunakan dua jenis kartu, yaitu kartu baca (*read*) yang berisi kosakata dengan *hiragana* dan kartu hukuman (*punishment*) yang berisi hukuman berupa perintah menuliskan satu

huruf *hiragana* apabila dalam permainan siswa tidak dapat membaca huruf yang ada dalam kartu *read*. Sesama anggota pada setiap kelompok akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan, dan juga berdiskusi tentang materi permainan. Akan tetapi ketika permainan sedang berlangsung, setiap pemain akan bermain tanpa bantuan siapapun, termasuk teman kelompoknya. Artinya, ketika permainan berlangsung siswa yang sedang bermain memiliki tanggung jawab pribadi.

Berdasarkan penelitian terdahulu, dalam penelitian Nurhidayah (2014) yang berjudul “Efektifitas Permainan Kartu *Read Or Punishment* dengan Model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam Meningkatkan Penguasaan Huruf *Hiragana* Kelas X Bahasa SMA Negeri 12 Semarang” ditemukan bahwa nilai rata-rata *pretest* hanya 61.6, sedangkan nilai rata-rata *posttest* adalah 79.4. Dari perhitungan statistik pun diketahui bahwa nilai *t* hitung yaitu 7,55 lebih besar dari nilai *t* tabel untuk db 23 adalah 2.06 (5%) dan 2.80 (1%). Untuk itu dapat disimpulkan bahwa permainan *read or punishment* efektif untuk meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* kelas X bahasa SMA Negeri 12 Semarang.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu, dapat diasumsikan bahwa permainan kartu *read or punishment* efektif untuk meningkatkan penguasaan *hiragana* siswa. Oleh karena itu, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “EFEKTIVITAS PERMAINAN KARTU *READ OR PUNISHMENT* TERHADAP PENGUASAAN *HIRAGANA* SISWA SMA”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah kurangnya penguasaan *hiragana* siswa kelas XI IPA 2, dikarenakan kurangnya motivasi dan minat siswa dalam mempelajari *hiragana* sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mengingat *hiragana* yang bentuk hurufnya sangat beragam dan banyak.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, batasan masalah pada penelitian ini dibatasi pada penguasaan *hiragana* siswa SMAN 4 Pariaman khususnya kelas XI IPA 2 menggunakan permainan kartu *Read or Punishment* dalam pembelajaran *hiragana*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana penguasaan *hiragana* siswa kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman sebelum menggunakan permainan kartu *Read or Punishment* dalam pembelajaran *hiragana*.
2. Bagaimana penguasaan *hiragana* siswa kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman setelah menggunakan permainan kartu *Read or Punishment* dalam pembelajaran *hiragana*.
3. Bagaimana efektifitas permainan Kartu *Read or Punishment* terhadap penguasaan *hiragana* siswa SMA.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan peneliti dari penelitian ini adalah

1. Untuk mendeskripsikan penguasaan *hiragana* siswa kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman sebelum menggunakan permainan kartu *Read or Punishment* dalam pembelajaran *hiragana*.
2. Untuk mendeskripsikan penguasaan *hiragana* siswa kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman setelah menggunakan permainan kartu *Read or Punishment* dalam pembelajaran *hiragana*.
3. Untuk mendeskripsikan efektifitas permainan Kartu *Read or Punishment* terhadap penguasaan *hiragana* siswa SMA.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis terhadap pembelajaran bahasa Jepang di sekolah.

1. Manfaat teoritis
 - a. Sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.
 - b. Sebagai referensi guru dalam pembelajaran *hiragana*, terutama terkait penggunaan permainan kartu *read or punishment* dalam pembelajaran.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi siswa, diharapkan permainan kartu *read or punishment* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Kemudian juga dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran *hiragana*.
 - b. Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan salah satu pilihan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, khususnya pada

pembelajaran huruf *hiragana* menggunakan media kartu *read or punishment*.

- c. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan dalam bidang pendidikan, serta menambah kemampuan penggunaan permainan kartu *read or punishment* sebagai variasi dalam pembelajaran huruf *hiragana*.
- d. Bagi peneliti lain, sebagai informasi kepada peneliti lain terutama bagi peneliti yang akan melakukan penelitian terkait permainan *read or punishment*.

G. Definisi Operasional

1. Efektivitas

Efektivitas merupakan kata tidak baku dari kata efektif yang menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008:352) artinya adalah a.) ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya), b.) dapat membawa hasil (berhasil dan berguna). Efektivitas juga dapat diartikan suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kualitas, kuantitas, dan waktu) telah tercapai. Dalam penelitian ini, kata efektivitas diartikan sebagai ukuran keberhasilan dari penggunaan media permainan kartu *Read or Punishment* dalam penguasaan huruf *hiragana*.

2. Permainan Kartu *Read or Punishment*

Read or Punishment merupakan permainan kartu secara berkelompok yang menggunakan dua jenis kartu yaitu kartu baca (*read*) yang berisi huruf *hiragana* dan kartu hukuman (*punishment*) merupakan

kartu yang berisi perintah untuk menuliskan satu huruf *hiragana* apabila dalam permainan siswa tidak dapat membaca huruf yang tertulis dalam kartu *read*. (Nurhidayah, 2015)

3. *Hiragana*

Hiragana merupakan salah satu jenis huruf Jepang yang dipakai dalam penulisan bahasa Jepang diantara empat jenis huruf Jepang, huruf *hiragana* terbentuk dari gari-garis atau coretan-coretan yang melengkung dan berbentuk seperti あ、い、う、え、お dan digunakan untuk menulis kosakata asli bahasa Jepang. (Sudjianto, 2019 : 73)

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Huruf Bahasa Jepang

Huruf dalam bahasa Jepang disebut *moji* atau *ji*, termasuk di dalamnya huruf–huruf *kanji*, *hiragana*, *katakana*, dan *romaji* (Sudjianto, 2019: 55). Meskipun berbeda, keempat jenis huruf bahasa Jepang tersebut dapat ditulis dalam satu kalimat.

Berikut contoh penggunaan keempat jenis huruf tersebut:



- : *kanji*
- : *hiragana*
- ♥ : *katakana*
- ◆ : *romaji*

a. Kanji

Huruf *kanji* sebagian besar dibuat di Cina untuk penulisan bahasa Cina. Huruf *kanji* masuk ke Jepang melalui orang Cina yang bermigrasi ke Jepang sekitar abad ke-4 pada masa berkuasanya dinasti *Kan* di Cina. Karena itulah huruf tersebut dinamakan *kanji* yang artinya huruf negri *Kan*, “*Kan*” berarti dinasti *Kan*, dan “*ji*” berarti huruf (Iwabuchi, dalam Sudjianto 2019: 56).

Kanji merupakan *hyoo'i moji*, yaitu huruf yang menyatakan arti tertentu sekaligus menyatakan pengucapan. Hal ini berarti bahwa semua benda yang ada di dunia ini dapat dituliskan dengan *kanji*. Inilah yang menyebabkan jumlah *kanji* sangat banyak.

b. *Romaji*

Romaji sama dengan huruf latin atau huruf alfabet A sampai Z yang dipakai dalam bahasa Indonesia. Huruf *romaji* sama dengan huruf *hiragana* dan *katakana*, yaitu termasuk huruf yang melambangkan bunyi, tidak melambangkan arti atau makna. Perbedaannya, huruf *hiragana* dan *katakana* adalah huruf yang melambangkan sebuah silabel atau suku kata, sedangkan *romaji* merupakan huruf yang melambangkan sebuah fonem (Sudjianto, 2019:93).

Huruf utama yang digunakan dalam penulisan bahasa Jepang adalah *kanji*, *hiragana*, dan *katakana*, tetapi ada saja saatnya diperlukan pemakaian *romaji*. Keperluan penggunaan huruf *romaji* sangat dirasakan oleh pengajar dan pembelajar asing bahasa Jepang. hal ini dikarenakan pembelajar asing bahasa Jepang tidak memiliki latar belakang budaya *kanji* dan akan mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang. Misalnya di Indonesia, umumnya pada tahap permulaan pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar diselenggarakan menggunakan *romaji*, karena dengan memakai *romaji* dapat mempermudah pelajar asing dalam memahami pembelajaran sehingga lebih efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

c. *Katakana*

Menurut Iwabuci (dalam Sudjianto, 2019:81) *katakana* terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang lurus (*chokusenteki*), seperti ア, イ, ウ, エ, オ, dan sebagainya.

Huruf *katakana* tersebut adalah sebagai berikut

ア (A)	イ (I)	ウ (U)	エ (E)	オ (O)
カ (KA)	キ (KI)	ク (KU)	ケ (KE)	コ (KO)
サ (SA)	シ (SHI)	ス (SU)	セ (SE)	ソ (SO)
タ (TA)	チ (CHI)	ツ (TSU)	テ (TE)	ト (TO)
ナ (NA)	ニ (NI)	ヌ (NU)	ネ (NE)	ノ (NO)
ハ (HA)	ヒ (HI)	フ (FU)	ヘ (HE)	ホ (HO)
マ (MA)	ミ (MI)	ム (MU)	メ (ME)	モ (MO)
ヤ (YA)		ユ (YU)		ヨ (YO)
ラ (RA)	リ (RI)	ル (RU)	レ (RE)	ロ (RO)
ワ (WA)				ヲ (WO)
ン (N)				

Huruf *katakana* dan *hiragana* sama-sama termasuk kelompok huruf kana, meskipun demikian memiliki fungsi yang berbeda. Fungsi

penggunaan *katakana* sangat berbedanya dari penggunaan *hiragana*. Adapun fungsi dari *katakana*, diantaranya yaitu:

1) Menuliskan nama orang asing

Contoh: アニサ Anisa, ノフィ Nofi, タマ Tama

2) Menuliskan tempat/alamat asing

Contoh: ジャカルタ Jakarta, パダン Padang, マナド Manado

3) Menuliskan kata serapan dari bahasa asing

Contoh: ホテル hotel, タクシー taksi, サンドイッチ sandwich

4) Menuliskan bunyi/suara tiruan dari benda hidup atau mati.

Contoh: ピヨピヨ piyo-piyo (suara anak ayam), ペコペコ peko-peko
(bunyi kelapalan)

5) Menuliskan nama-nama binatang dan tumbuhan.

6) Menuliskan istilah-istilah bidang khusus (*senmon yogo*).

7) Menuliskan nomina nama diri (*koyuu meshi*).

8) Dapat digunakan untuk memberikan penekanan, menarik perhatian pembaca, atau memberikan pengartian khusus.

d. *Hiragana*

1) Pengertian *hiragana*

Hiragana berasal dari *shoogana* yang pada pertengahan masa Hei'an (794 M – 1192 M) mengalami perbaikan, disederhanakan, dan diperindah. Huruf *hiragana* pada awal mulanya digunakan oleh kaum perempuan, sehingga disebut juga *onnade* atau *onna moji* yang berarti huruf perempuan.

Menurut Iwabuchi (dalam Sudjianto, 2019: 73) huruf *hiragana* terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang melengkung (*kyokusenteki*), seperti あ、い、う、え、お, dan sebagainya.

Huruf *hiragana* terdiri dari 46 huruf yang tersusun berdasarkan 5 huruf vokal a,i,u,e,o, dan 40 huruf silabel, yaitu kombinasi gabungan dari konsonan dan vokal dengan deretan ka, sa, ta, na, ha, ma, ya,ra, wa, dan 1 huruf konsonan n (Renariah, 2002:10).

Berikut huruf-huruf *hiragana* :

あ (A)	い (I)	う (U)	え (E)	お (O)
か (KA)	き (KI)	く (KU)	け (KE)	こ (KO)
さ (SA)	し (SHI)	す (SU)	せ (SE)	そ (SO)
た (TA)	ち (CHI)	つ (TSU)	て (TE)	と (TO)
な (NA)	に (NI)	ぬ (NU)	ね (NE)	の (NO)
は (HA)	ひ (HI)	ふ (FU)	へ (HE)	ほ (HO)
ま (MA)	み (MI)	む (MU)	め (ME)	も (MO)
や (YA)		ゆ (YU)		よ (YO)
ら (RA)	り (RI)	る (RU)	れ (RE)	ろ (RO)
わ (WA)				を (WO)
ん (N)				

Hiragana terbagi dalam kelompok yang melambangkan bunyi huruf *hiragana*. Sebagaimana menurut Sudjianto dalam bukunya yang berjudul pengantar linguistik bahasa Jepang (Sudjianto, 2019: 75), berdasarkan bunyinya, huruf *hiragana* terbagi kedalam enam kelompok yaitu:

a) Lambang Bunyi *Chokuon*

Bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan yang hanya menggunakan satu huruf *kana saja*. Berikut huruf-huruf *hiragana* yang menggambarkan bunyi *chokuon*:

あ	か	さ	た	な	は	ま	や	ら	わ	が	ざ	だ	ば	ぱ
い	き	し	ち	に	ひ	み		り		ぎ	じ	ぢ	び	ぴ
う	く	す	つ	ぬ	ふ	む	ゆ	る		ぐ	ず	づ	ぶ	ぷ
え	け	せ	て	ね	へ	め		れ		げ	ぜ	で	べ	ぺ
お	こ	そ	と	の	ほ	も	よ	ろ	を	ご	ぞ	ど	ぼ	ぽ

(Sudjianto, 2019:75)

b) Lambang Bunyi *Yoo'on*

Yoo'on adalah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan yang terbentuk dari huruf-huruf *hiragana* き, し, ち, に, ひ, み, り, ぎ, じ, び atau ぴ ditambah huruf や, ゆ atau よ ukuran kecil.

きや	しや	ちや	にや	ひや	みや	りや	ぎや	じや	ぢや	びや	ぴや
きゆ	しゆ	ちゆ	にゆ	ひゆ	みゆ	りゆ	ぎゆ	じゆ	ぢゆ	びゆ	ぴゆ
きよ	しよ	ちよ	によ	ひよ	みよ	りよ	ぎよ	じよ	ぢよ	びよ	ぴよ

(Sudjianto, 2019:75)

c) Lambang Bunyi *Seion*

Seion adalah bunyi-bunyi yang dilambangkan dengan huruf-huruf *hiragana* tanpa tanda *dakuten* (`) dan *handakuten* (°).

Huruf-huruf yang melambangkan bunyi *seion* adalah sebagai berikut:

あ	か	さ	た	な	は	ま	や	ら	わ
い	き	し	ち	に	ひ	み		り	
う	く	す	つ	ぬ	ふ	む	ゆ	る	
え	け	せ	て	ね	へ	め		れ	
お	こ	そ	と	の	ほ	も	よ	ろ	を
きや	しや	ちや	にや	ひや	みや	りや			
きゆ	しゆ	ちゆ	にゆ	ひゆ	みゆ	りゆ			
きよ	しよ	ちよ	によ	ひよ	みよ	りよ			

(Sudjianto, 2019:76)

d) Lambang Bunyi *Dakuon*

Dakuon adalah bunyi bunyi yang dilambangkan dengan huruf *kana* yang menggunakan tanda *dakuten* (`). Berikut huruf-huruf *hiragana* yang melambangkan bunyi *dakuten*:

が	ざ	だ	ば	ぎゃ	じゃ	ちゃ	びゃ
ぎ	じ	ぢ	び	ぎゅ	じゅ	ぢゅ	びゅ
ぐ	ず	づ	ぶ	ぎょ	じょ	ぢょ	びょ
げ	ぜ	で	べ				
ご	ぞ	ど	ぼ				

(Sudjianto, 2019:77)

e) Lambang Bunyi *Handakuon*

Handakuon adalah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan huruf *kana* yang menggunakan tanda *handakuten* (°). Berikut huruf-huruf *hiragana* yang menggambarkan bunyi *handakuon*:

ぱ	ぴ	ぷ	ぺ	ぽ	ぴゃ	ぴゅ	ぴょ
---	---	---	---	---	----	----	----

(Sudjianto, 2019:77)

f) Lambang Bunyi *Tokushuon*

Tokushuon dapat diartikan sebagai bunyi yang khas atau bunyi yang istimewa yaitu bunyi yang diucapkan secara khusus yang memiliki beberapa keistimewaan atau ciri-ciri tertentu yang tidak dimiliki bunyi lain. *Tokushuon* terdiri atas *hatsuon* dan *sokuon*.

1) Lambang Bunyi *Hatsuon*

Hatsuon disebut juga *haneruon* yaitu bunyi yang digambarkan dengan huruf *hiragana* ん atau *katakana* ャ. Lambang bunyi *hatsuon* biasanya dipakai di tengah atau di akhir sebuah kata

2) Lambang Bunyi *Sokuon*

Sokuon disebut juga *tsumaruon* yaitu bunyi yang dapat digambarkan dengan huruf *hiragana* atau huruf *katakana* (huruf *tsu* kecil). Lambang bunyi *sokuon* biasanya dipakai di tengah kata. Pada kata-kata tertentu dapat dipakai di akhir kata seperti pada kata あっ atau 痛っ walaupun bukan menunjukkan konsonan rangkap melainkan sebagai penanda kata-kata atau kalimat yang menyatakan perasaan, ekspresi, atau emosi.

2) Fungsi *Hiragana*

Berdasarkan penjelasan mengenai lambang bunyi huruf *hiragana* di atas, diketahui bahwa huruf *hiragana* sangat bervariasi. Untuk menggunakannya dengan tepat tentu harus mengetahui fungsi dan penggunaan dari huruf tersebut.

Menurut Zalman (2014:6) fungsi penggunaan huruf *hiragana*, yaitu sebagai berikut:

- (1) *Hiragana* digunakan untuk menulis *wago* (kata-kata bahasa Jepang asli)

Contoh:

たべる (<i>taberu</i>) / 食べる	= makan
たのしい (<i>tanoshii</i>) / 楽しい	= senang

- (2) *Hiragana* digunakan untuk menulis *kango* (kata-kata yang berasal dari Cina yang dibaca *on'yomi*)

Contoh:

ほん (<i>hon</i>) / 本	= buku
べんきょう (<i>benkyou</i>) / 勉強	= pelajaran

- (3) *Hiragana* digunakan untuk menulis *kanshugo* (kelompok kosakata yang terbentuk sebagai gabungan dari dua buah kata yang memiliki asal usul yang berbeda).

Contoh:

にもつ	(<i>wago</i> 荷 + <i>kango</i> 物)	Barang
ほんばこ	(<i>kango</i> 本 + <i>wago</i> 箱)	Kotak buku
なまbeer	(<i>wago</i> 生 + <i>gairaigo</i> beer)	Bangunan natural
でんきスタンド	(<i>kango</i> 電気 + <i>gairaigo</i> スタンド)	Lampu stand

- (4) *Hiragana* digunakan untuk menulis bagian kata yang termasuk *yougen* (*doushi*, *keiyoushi*, *keiyoudoushi*)

Contoh:

書く (<i>kaku</i>)	= menulis
上手な (<i>jouzuna</i>)	= pintar/mahir

- (5) *Hiragana* digunakan untuk menulis partikel (*joshi*).

Contoh:

私は本を読みます。 = Saya membaca buku

(*Watashi wa hon o yomimasu*)

彼は手紙を書きます。 = Dia menulis surat

(*Kare wa tegami o kakimasu*)

(6) *Hiragana* digunakan untuk menulis verba (*jodoushi*)

Contoh:

今日は土曜日です。 = hari ini hari sabtu

(*kyou wa doyoubi desu*)

たこやきを食べたい。 = ingin makan takoyaki

(*takoyaki wo tabetai*)

(7) *Hiragana* digunakan untuk menulis prefiks atau sufiks yang tidak ditulis dengan kanji.

Contoh:

話します (*hanashimasu*) = bicara

お金 (*okane*) = uang

高さ (*takasa*) = ketinggian

2. Pembelajaran Bahasa Jepang di SMA

Pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan guru serta sumber belajar pada suatu lingkungan untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Pada pembelajaran bahasa, huruf merupakan salah satu aspek pembelajaran yang harus dikuasai pembelajar. Dalam kurikulum mata pelajaran bahasa Jepang tingkat SMA, huruf termasuk dalam kompetensi

membaca dan menulis. Menurut UU No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Saat ini seluruh SMA Khususnya SMAN 4 Pariaman menggunakan kurikulum 2013. Dalam Permendikbud RI no.36 tahun 2018, kurikulum 2013 dikembangkan dengan beberapa tujuan, diantaranya yaitu pola pembelajaran berpusat pada peserta didik, terjadi interaksi antara guru dan siswa, pembelajaran menjadi aktif, serta pola belajar kelompok. Pada kurikulum 2013 terdapat mata pelajaran peminatan atau lintas minat yang mana salah satunya adalah bahasa asing. Peminatan bahasa asing yang diterapkan di SMAN 4 Pariaman adalah bahasa Jepang. Durasi mata pelajaran bahasa Jepang dilakukan selama 90 menit atau 2x45 menit untuk setiap pertemuan. Buku pelajaran yang digunakan sebagai buku pegangan oleh siswa adalah Buku Pelajaran Bahasa Jepang “さくら 2” yang diterbitkan oleh *The Japan Foundation* untuk Sekolah Menengah Atas/ Madrasah Aliyah.

Pada SMAN 4 Pariaman, biasanya materi pembelajaran *hiragana* telah diberikan di awal pembelajaran bahasa jepang yaitu di kelas X. Namun berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SMAN 4 Pariaman pada tanggal 26 Maret 2022, peneliti menemukan bahwa siswa kelas XI masih kurang menguasai *hiragana*, yang mana siswa kelas XI seharusnya sudah menguasai *hiragana* dengan baik karna sudah mempelajari *hiragana*

sebelumnya di kelas X. Namun faktanya masih banyak siswa kelas XI yang kesulitan dalam membaca dan menulis huruf *hiragana* dengan baik. Oleh karena itu, penulis tertarik melakukan sebuah penelitian lebih lanjut dengan menggunakan permainan kartu *read or punishment* untuk meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* siswa.

Berikut adalah KI dan KD pelajaran peminatan bahasa Jepang di SMA.

Kompetensi Inti (KI) :

KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI 4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

Tabel 1. Kompetensi Dasar Bahasa dan Sastra Jepang untuk Peminatan Bahasa dan Sastra SMA/MA Kelas XI

Kompetensi Dasar	Kompetensi Dasar
3.1 menggambarkan lingkungan rumah yang terdapat pada teks interaksi interpersonal lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	4.1 menulis wacana mengenai lingkungan rumah dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar sesuai konteks

Kompetensi Dasar	Kompetensi Dasar
3.2 memilih kegiatan tentang kesenangan, wisata, makanan khas, cita-cita pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	4.2 menghasilkan wacana mengenai kegiatan tentang kesenangan, wisata, makanan khas, cita-cita dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar sesuai konteks
3.3 menjelaskan tindak tutur yang mendeskripsikan kehidupan sehari-hari sesuai dengan konteks penggunaannya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan	4.3 menggunakan tindak tutur yang mendeskripsikan kehidupan sehari-hari sesuai dengan konteks penggunaannya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan

Zalman (2021:101) mengatakan bahwa di luar kompetensi sikap (spiritual dan sosial) ada dua kompetensi yang dirumuskan oleh kurikulum 2013, yaitu kompetensi pengetahuan dan keterampilan. Dalam buku ajar yang digunakan, kompetensi di atas dikembangkan kedalam berbagai tingkatan unsur kebahasaan, mulai dari huruf, kata, teks transaksional. Dengan begitu, KD terkait *hiragana* dibunyikan menjadi mampu membaca dan menulis *hiragana*. Jika KD ini dihubungkan dengan Permendikbud No.36 tahun 2018 dan pandangan Zalman diatas maka membaca *hiragana* dapat dikategorikan ke dalam KD 3 dan menulis *hiragana* dapat dikategorikan ke dalam KD 4. Dalam penelitian penguasaan *hiragana* menggunakan permainan kartu *read or*

punishment ini akan ada aktivitas membaca dan menulis *hiragana*. Namun peneliti akan lebih fokus pada aktivitas membaca *hiragana*.

Berdasarkan keterangan di atas, indikator penguasaan *hiragana* pada penelitian ini dapat dirumuskan menjadi:

- a) siswa mampu mengubah huruf *hiragana* ke dalam huruf *romaji* ataupun sebaliknya dengan tepat.
- b) siswa mampu membedakan huruf *hiragana* yang mirip satu sama lain.
- c) siswa mampu mencocokkan kata-kata dalam huruf *hiragana* dengan huruf *romaji* yang tepat.

3. Teknik Pembelajaran

a. Pengertian Teknik Pembelajaran

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, teknik diartikan sebagai metode atau sistem mengerjakan sesuatu, cara membuat atau melakukan sesuatu yang berhubungan dengan seni (2008:1473). Sedangkan menurut Gerlach dan Ely (dalam Kusnah, 2018:10) teknik adalah jalan, alat, atau media yang digunakan oleh guru untuk mengarahkan kegiatan peserta didik kearah tujuan yang ingin dicapai.

Selaras dengan pendapat sebelumnya, Kusnah (2018:10) mengatakan teknik merupakan suatu alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan bahan-bahan pengajaran yang telah dipilih untuk peserta didik. Teknik yang dipilih haruslah sesuai dengan pelajaran yang digunakan dan sejalan dengan pendekatan yang digunakan.

Teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Misalkan, pengguna metode ceramah pada kelas dengan jumlah siswa yang relatif banyak membutuhkan teknik tersendiri, yang tentunya secara teknis akan berbeda dengan penggunaan metode ceramah pada kelas yang jumlah siswanya terbatas.

b. Manfaat Teknik Pembelajaran

Teknik pembelajaran setidaknya memiliki enam manfaat, yaitu:

- 1) Meningkatkan produktivitas pembelajaran .
- 2) Memberikan kemungkinan pembelajaran yang sifatnya lebih individual, dengan cara: (a) mengurangi kontrol guru yang kaku dan tradisional; dan (b) memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkembang sesuai dengan kemampuannya.
- 3) Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pembelajaran.
- 4) Lebih memantapkan pembelajaran dengan jalan: (a) meningkatkan kemampuan sumber belajar; dan (b) penyajian informasi dan bahan secara lebih kongkret.
- 5) Memungkinkan belajar secara seketika.
- 6) Memungkinkan penyajian pembelajaran yang lebih luas dengan menyajikan informasi yang mampu menembus batas geografis.

4. Teknik Permainan dalam Pembelajaran Bahasa

Menurut Soeparno (dalam Djuanda, 2006:94) pada hakikatnya permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu

dengan cara yang menggembirakan. Apabila keterampilan yang diperoleh dalam permainan itu berupa keterampilan bahasa tertentu, permainan itu dinamakan permainan bahasa.

Dengan begitu dapat dikatakan bahwa permainan dalam pembelajaran bahasa adalah permainan untuk memperoleh kesenangan dan untuk melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis). Apabila suatu permainan menimbulkan kesenangan tapi tidak memperoleh keterampilan berbahasa tertentu, maka permainan tersebut bukan permainan bahasa, begitu juga sebaliknya. Dalam permainan bahasa harus terdapat kedua unsur tersebut, kesenangan dan melatih keterampilan bahasa.

Kemudian Hasmawati (2020: 9) mengatakan setiap permainan bahasa yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran harus secara langsung dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Pada prakteknya, sebenarnya dalam pembelajaran guru sering menggunakan permainan, akan tetapi pada umumnya sekedar untuk mengisi waktu saja. Hanya sebagian guru yang tertarik untuk menerapkan teknik permainan sebagai teknik dalam pembelajaran bahasa.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan dalam pembelajaran bahasa memiliki dua unsur yaitu unsur kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa. Selain itu juga dapat digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan.

5. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin “medius” yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’ (Arsyad, 2019:3). Yang mana dapat diartikan media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Dalam konteks dunia pendidikan, menurut Daryanto (2012:4) media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran. Hal ini dijelaskan oleh Arsyad (2019: 3) yang mengatakan secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Selaras dengan itu, Gagne’ dan Briggs (dalam Arsyad, 2019:4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, televisi, dan komputer. Dengan begitu dapat dikatakan media pembelajaran merupakan bagian yang tak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu atau perantara yang digunakan dalam

proses belajar mengajar yang bertujuan untuk menyampaikan informasi dengan lebih jelas agar informasi yang disampaikan dapat ditangkap dengan baik, dapat merangsang dan meningkatkan minat belajar siswa, menambah pemahaman siswa terhadap materi, sehingga dapat tercipta proses belajar mengajar yang lebih menarik, interaktif dan efektif.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Jalinus dan Ambiyar (2016: 16-18) secara garis besar media pembelajaran dapat diklasifikasikan atas: (1)media grafis, (2)media audio, (3)media proyeksi diam, dan (4)media permainan-simulasi.

- 1) Media grafis, pada dasarnya media jenis ini dikelompokkan kedalam media yang menyampaikan pesan melalui simbol-simbol visual yang merangsang indera penglihatan. Karakteristik media grafis diantaranya, bersifat konkret, dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, fleksibel, mudal dalam segi penggunaannya, dan bersifat ekonomis. Selain itu, media grafis juga memiliki ciri abstrak pada jenis diagram, dan terkadang menggunakan simbol-simbol verbal dalam jenis grafis, serta mengandung pesan yang bersifat interpretatif. Contohnya seperti bagan, sketsa, poster, peta, grafik dan lainnya.
- 2) Media audio, media yang menyampaikan pesan dalam simbol-simbol auditif (verbal dan non verbal) yang melibatkan rangsangan pada indera pendengaran. Secara umum karakteristik media audio diantaranya, dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, mengembangkan daya imajinasi dan merangsang partisipasi aktif pendengaran, dapat

mengatasi kekurangan guru dan bersifat satu arah. Contohnya seperti *Audio Cassete Tape Recorder* (ACTR), radio dan sumber suara yang lainnya.

- 3) Media proyeksi diam, salah satu yang termasuk jenis ini adalah memerlukan alat bantu misalnya proyektor dalam penyajiannya. Adakalanya disajikan dalam bentuk visual saja atau disertai dengan audio. Karakteristik umumnya antara lain, penyajiannya dibawah kontrol guru, disajikan secara serentak kepada siswa secara keseluruhan, praktis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indra, untuk menyajikan objek secara diam, lebih mahal dari media grafis, sesuai dengan pembelajaran kelompok maupun individual, fungsional atau dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan, serta merangsang indra penglihatan maupun indra pendengaran. Contohnya seperti film bingkai, film rangkai, televisi, film dan lainnya.
- 4) Media permainan dan simulasi, beberapa istilah dalam media jenis ini misalnya simulasi dan permainan peran atau permainan simulasi. Meskipun berbeda-beda, semuanya dapat dikelompokkan kedalam satu istilah yaitu permainan. Karakteristik dari media jenis ini diantaranya, melibatkan pembelajar secara aktif dalam proses, pengajar berperan aktif dalam proses pembelajaran dan perannya tidak menonjol akan tetapi aktif dalam interaksi dengan pembelajar, bersifat umpan balik langsung, memungkinkan penerapan konsep-konsep atau peran-peran kedalam situasi nyata di masyarakat, komunikatif, mengatasi

keterbatasan pembelajar yang sulit belajar dengan metode tradisional, serta mudah dalam penyajian.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran terbagi kedalam beberapa jenis sesuai dengan karakteristiknya masing-masing, namun semuanya tetap berfungsi sebagai alat bantu untuk memudahkan proses pembelajaran. Setiap media memiliki kelebihan masing-masing, yang mana akan lebih efisien jika media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Hamalik (dalam Arsyad, 2014: 19) menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan menambah pengaruh psikologis terhadap siswa.

Secara umum, fungsi media pembelajaran menurut Sadiman, dkk (2006: 17) yaitu:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- 3) Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
- 4) Memberikan rangsangan belajar yang sama.
- 5) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada anak didik.
- 6) Menimbulkan persepsi yang sama.

Selain itu, Sudjana dan Rivai (dalam Jennah, 2009) mengemukakan manfaat media pengajaran dalam proses belajar pebelajar/siswa, sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar yang lebih.
- 2) Bahan atau materi pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh siswa, yang mana memungkinkan siswa untuk menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi dengan adanya media, tidak hanya semata-mata berkomunikasi verbal seperti metode tradisional yaitu pidato, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga karena menggunakan metode berpidato sepanjang jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih aktif sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki pengaruh yang sangat penting dalam proses pembelajaran, terutama terhadap alat-alat indera. Dengan adanya media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik pada siswa.

Media pembelajaran juga bisa membangkitkan suasana senang dan gembira, sehingga dapat mendukung berjalannya proses belajar mengajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

d. Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam memilih media pembelajaran ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan, menurut Sudjana dan Rivai (dalam Jennah, 2009: 35-37) kriteria tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran; artinya media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran; artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami pembelajar.
- 3) Kemudahan dalam memperoleh media; artinya media yang diperlukan mudah diperoleh.
- 4) Keterampilan pembelajar dalam menggunakannya. Adapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah pembelajar dapat menggunakannya dalam pembelajaran.
- 5) Tersedianya waktu untuk menggunakannya; sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi pembelajar selama pembelajaran berlangsung.
- 6) Sesuai dengan taraf berfikir pembelajar. Memilih media untuk pembelajaran harus sesuai dengan taraf berfikir pembelajar, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh pembelajar.

Berdasarkan uraian di atas dapat kita ketahui hal-hal apa saja yang harus diperhatikan dan menjadi pertimbangan dalam memilih media yang akan digunakan. Dengan memperhatikan kriteria tersebut diharapkan agar guru dapat memilih media yang tepat sesuai dengan kebutuhan para siswa.

Dimana kita ketahui, pemilihan media yang tepat dapat menunjang keefektifan dan keberhasilan dari penggunaan media tersebut sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

6. Media Kartu

Menurut Soeparno (dalam Nurhidayah: 21) media kartu termasuk dalam jenis media pandang nonproyeksi. Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 644) disebutkan media kartu merupakan kertas tebal berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan karcis). Media kartu adalah salah satu media pembelajaran yang berupa potongan-potongan kartu yang berbentuk persegi panjang yang bertuliskan suatu simbol atau huruf (Dewi, 2017: 4)

Kartu huruf merupakan alat peraga yang cukup praktis dan menarik bagi anak-anak. Misalnya, kartu abjad dapat digunakan untuk latihan mengeja lancar (dalam bahasa Arab, Inggris atau bahasa lainnya), yang mana kartu tersebut menjadi petunjuk dan rangsangan bagi siswa untuk memberikan respons yang diinginkan (Arsyad, 2019: 115).

Media kartu yang akan digunakan oleh penulis yaitu media kartu huruf *hiragana*. Pada setiap kartu akan tertulis kosakata menggunakan huruf *hiragana*. Kartu inilah yang akan digunakan oleh penulis untuk pembelajaran huruf *hiragana*.

a. Kelebihan Media Kartu Huruf

Penggunaan media kartu huruf memiliki kelebihan untuk memberi rangsangan dan memotivasi siswa dengan lebih meningkatkan interaksi

guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Kelebihan lainnya menurut Dahlan (2011: 36) yaitu:

- 1) Mudah digunakan oleh siswa
- 2) Mudah diingat siswa karena ukurannya besar serta memiliki variasi warna yang bermacam-macam
- 3) Mudah dipindah-pindah
- 4) Bisa digunakan kapan saja
- 5) Siswa yang lebih banyak aktif dalam penggunaan media ini
- 6) Pembelajaran lebih berkualitas karena membangkitkan rasa ingin tahu siswa
- 7) Pembelajaran lebih sistematis dan terstruktur
- 8) Tidak membuat siswa jadi bosan karena mengandung unsur permainan.

7. Permainan Kartu *Read or Punishment*

Permainan kartu *Read or Punishment* adalah suatu permainan kartu secara berkelompok yang menggunakan dua jenis kartu, yaitu kartu baca (*read*) yang berisi kosakata dengan huruf *hiragana* dan kartu hukuman (*punishment*) yang berisi hukuman berupa perintah menuliskan satu huruf *hiragana* apabila dalam permainan siswa tidak dapat membaca huruf yang ada dalam kartu *read*.

Pada permainan kartu ini, kartu *read* (baca) yang akan digunakan setiap kelompok berjumlah 20 kartu. Yaitu 20 kartu yang berisi kosakata huruf *hiragana* sesuai dengan yang sudah di pelajari. Kemudian kartu *punishment* (hukuman) akan berisi sebuah perintah untuk menuliskan sebuah huruf *hiragana* yang sudah di pelajari. Jumlah dari kartu *punishment* juga sama

dengan jumlah kartu *read* (baca). Jadi total kartu tiap kelompok saat turnamen berlangsung berjumlah 40 kartu.

8. Langkah-langkah Permainan Kartu *Read or Punishment*

Berikut langkah-langkah permainan *Read or Punishment*:

- a. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan jumlah maksimal 5 orang. Kemudian masing-masing kelompok diberi nama, misalnya kelompok A, B, C, dan seterusnya.
- b. Tiap kelompok menentukan nomor urut setiap anggota kelompoknya.
- c. Guru membagikan masing-masing satu paket kartu *Read* kepada setiap kelompok. Lalu masing-masing kelompok mempelajari terlebih dahulu cara baca kartu yang didapat oleh masing-masing kelompok.
- d. Kelompok inti terpecah untuk bertanding dengan kelompok lain sesuai dengan nomor urut yang sudah ditentukan dengan membawa kartu yang sudah dipelajari bersama dalam kelompok inti. Nomor urut satu akan bertanding dengan nomor urut satu dan seterusnya.
- e. Pemain pertama yaitu wakil dari kelompok inti A menunjukan satu kartu *read* kepada pemain pertama yang mewakili kelompok B. Apabila wakil kelompok B bisa menjawab dengan benar, kartu *read* tersebut menjadi milik kelompok B sebagai poin. Namun apabila wakil kelompok B tidak bisa menjawab, wakil kelompok B tersebut harus mengambil satu kartu dari tumpukan kartu *punishment* yang sudah disediakan pada masing-masing meja turnamen. Pemain pertama wakil kelompok B tersebut menuliskan huruf dalam kartu *punishment* di papan tulis. A melanjutkan

permainan dengan menunjukan kartu yang belum terjawab kepada pemain pertama wakil kelompok C dan seterusnya dengan peraturan yang sama. Apabila semua tidak bisa menjawab dilanjutkan oleh pemain selanjutnya. Apabila dapat menjawab mendapatkan 10 poin, dan apabila tidak bisa menjawab tidak mendapatkan poin. Permainan berlanjut seperti itu hingga selesai.

- f. Saat permainan selesai, perwakilan kelompok kembali ke kelompok masing-masing, lalu bersama-sama dengan guru mencocokkan hasil hukuman yang tertulis di papan tulis. Apabila huruf yang dituliskan kurang tepat, poin yang telah dikumpulkan akan dikurangi 3 poin dan apabila huruf yang dituliskan benar, poin tidak dikurangi. Kelompok dengan jumlah poin terbanyak adalah pemenangnya.

B. Penelitian Relevan

Berdasarkan studi kepustakaan yang dilakukan peneliti, penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu: Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Nurhidayah (2016) dengan judul *“Efektivitas Permainan Read or Punishment Dengan Model pembelajaran Team Games Tournament Dalam Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana Kelas X Bahasa SMA Negeri 12 Semarang”*. Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut yaitu eksperimen kuantitatif, dengan model eksperimen tidak murni *one group pre-test post-test design* yaitu artinya eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah permainan *Read or Punishment* efektif untuk meningkatkan

penguasaan huruf *hiragana* siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 12 Semarang, dan juga apakah kelebihan dan kekurangan dari permainan *Read or Punishment*. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti diketahui ada perbedaan nilai yang signifikan pada rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test*. Nilai rata-rata *pre-test* hanya 61.6, sedangkan nilai rata-rata kelas *post-test* adalah 79.4. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa permainan *Read or Punishment* efektif untuk meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 12 Semarang.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Andayani (2020) dengan judul “*Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Penguasaan Huruf Hiragana Melalui Team Games Tournament (TGT) Berbasis Kartu Read or Punishment*”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas, yang artinya penelitian ini diupayakan untuk peningkatan yang dalam pelaksanaannya dilakukan dengan siklus. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis kartu *Read or Punishment* dapat meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* siswa kelas X bahasa semester II SMA Negeri 1 Kuta Selatan tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I hanya 77.50 dengan ketuntasan klasikal 75%, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 81.88 dengan ketuntasan klasikal 87,5%.

Berdasarkan kedua penelitian di atas, terdapat kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian dari Yunia Nurhidayah (2016) dan Ni Komang Andayani (2020) yaitu sama-sama menggunakan media permainan kartu *Read or*

Punishment sebagai media pembelajarannya. Serta memiliki tujuan yang sama untuk meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* siswa.

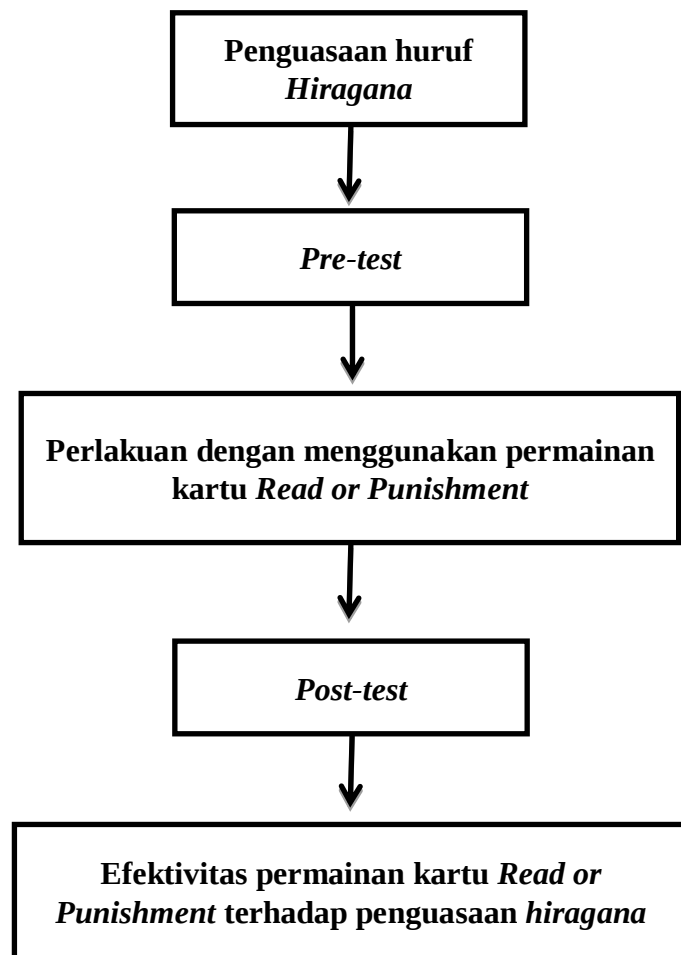
Selain dari persamaan, tentu terdapat juga perbedaan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Yunia Nurhidayah (2016) dan Ni Komang Handayani (2020) terletak pada tempat dan objek penelitian. Lokasi penelitian oleh peneliti terdahulu berlokasi di SMA Negeri 12 Semarang dan SMA Negeri 1 Kuta Selatan, sedangkan lokasi penelitian yang akan dilakukan oleh penulis adalah SMAN 4 Pariaman dan objek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 2 dari sekolah tersebut.

C. Kerangka Konseptual

Dalam mempelajari huruf *hiragana*, tentunya setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Pembelajaran huruf *hiragana* dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan baik individu maupun kelompok sudah sangat umum, tentunya menggunakan metode-metode tersebut tidak buruk. Hanya saja proses pembelajaran akan lebih efisien jika proses pembelajaran ditambah dengan menggunakan sebuah media sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, dimana menggunakan media pembelajaran akan membuat suasana belajar lebih menarik dan menyenangkan.

Oleh karena itu penulis menawarkan pembelajaran menggunakan sebuah media, yaitu permainan kartu *Read or Punishment* sebagai media pendukung pembelajaran huruf *hiragana* untuk membantu siswa mengurangi rasa bosan terhadap pembelajaran. Siswa akan menjadi lebih menikmati pembelajaran karena ini menuntut siswa untuk berpartisipasi aktif dalam belajar.

Dengan demikian penggunaan media pembelajaran permainan kartu *Read or Punishment* akan membantu siswa dalam menguasai huruf *hiragana*, dikarenakan siswa akan lebih tertarik dan termotivasi dalam mempelajari huruf *hiragana* dengan adanya permainan menggunakan media kartu.



Bagan 1. Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka konseptual yang telah dijabarkan, maka rumusan hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

- H_0 : Permainan Kartu *Read or Punishment* tidak efektif terhadap penguasaan huruf *hiragana* siswa kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman. H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ pada taraf signifikan 0,05. H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan 0,05.
- H_1 : Permainan Kartu *Read or Punishment* efektif terhadap penguasaan huruf *hiragana* siswa kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman. H_1 diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan 0,05. H_1 ditolak jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ pada taraf signifikan 0,05

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang dilakukan pada bab IV dapat disimpulkan sebagai berikut. Pertama, penguasaan *hiragana* siswa kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman sebelum menggunakan kartu *read or punishment* diketahui sangat rendah, dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang sebagian besar berada dibawah KKM dengan rata-rata sebesar 60 dengan standar deviasi 14,07.

Kedua, penguasaan *hiragana* siswa kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman setelah menggunakan *kartu read or punishment* diketahui berada di atas KKM dengan rata-rata 78,4 dengan standar deviasi 9,35. Kemudian terlihat peningkatan hasil *posttest* pada masing-masing indikator jika dibandingkan dengan hasil *pretest*, yaitu rata-rata indikator 1 *pretest* 58,5 sedangkan *posttest* 80,5, rata-rata indikator 2 *pretest* 56,5 sedangkan *posttest* 73, rata-rata indikator 3 *pretest* 64,5 sedangkan *posttest* 82,5. Dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata *posttest* meningkat signifikan dibandingkan *pretest*.

Ketiga, penggunaan permainan kartu *read or punishment* efektif terhadap penguasaan *hiragana* siswa SMA kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman. Hal ini berdasarkan dari hasil uji hipotesis (uji-t), yang mana diperoleh kesimpulan bahwa terdapat efektivitas yang cukup signifikan dari penggunaan permainan kartu *read or punishment* terhadap penguasaan *hiragana* siswa dilihat dari nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,88 > 1,68$).

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut.

Pertama, bagi guru permainan kartu *read or punishment* dapat dijadikan media tambahan untuk diterapkan kepada siswa pada pembelajaran huruf *hiragana*. Pada saat pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan kartu *read or punishment* hendaknya hanya menekankan pada kemampuan *hiragana*. Kedua, bagi siswa, setiap siswa diharapkan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran agar hasil yang dicapai dapat semaksimal mungkin. Ketiga, bagi peneliti lain yang melakukan penelitian sejenis diharapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi. Dengan adanya pembandingan dari peneliti lain, akan menjadi acuan dalam penelitian yang menggunakan media berbeda namun masih pada penelitian huruf *hiragana*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman dan Elya Ratna. 2003. *Evaluasi dan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Padang: Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS UNP.
- Andayani, Ni Komang. 2020. Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Penguasaan Huruf *Hiragana* Melalui Team Games Tournament (TGT) Berbasis Kartu Read or Punishment. *IJED (Indonesian Journal of Educational Development)*, 1(1), hlm.52-60. Bali.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran* (edisi revisi). Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asrori, Imam. 2008. *Aneka Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab*. Surabaya: Hilal Pustaka
- Dahlan, Ahmad. 2011. “Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Melalui Media Pembelajaran Kartu Huruf di Madrasah Ibtidaiyah No. 23 Tanrung Kec. Ajangale Kab. Bone”. Skripsi. Makassar: Universitas Islam Negeri Alauddin.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: Nurani Sejahtera.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Dewi, Luh Putu Ratna dkk. 2017. Pengaruh Metode Global Berbantuan Media Kartu Huruf Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Kelas I SD. *E-Journal MIMBAR PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol:5 No:2. Singaraja.
- Djiwandono, Soenardi. 2011. *Tes Bahasa: Pegangan Bagi Pengajar Bahasa*. Jakarta: Indeks.
- Djuanda, Dadan. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas.
- Fadhillah, M. 2017. *Buku Ajar dan Permainan Anak*. Jakarta: Prenada Media
- Hasmawati. 2020. “Penerapan Teknik Permainan Bahasa untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV SD Inpres Botobuddung Kecamatan Tompobulu Kabupaten Gowa”. Skripsi. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.