

**EFEKTIVITAS MEDIA *KARUTA* TERHADAP PENGUASAAN
HIRAGANA SISWA KELAS XII SMA NEGERI 2 SUNGAI LIMAU**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



**IRAMAYU CICI
17180025/2017**

**Dosen Pembimbing
MEIRA ANGGIA PUTRI, S.S, M.Pd**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

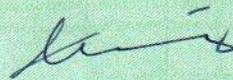
PERSETUJUAN SKRIPSI

**EFEKTIVITAS MEDIA *KARUTA* TERHADAP PENGUASAAN
HIRAGANA SISWA KELAS XII SMA NEGERI 2 SUNGAI LIMAU**

Nama : Iramayu Cici
NIM : 17180025
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

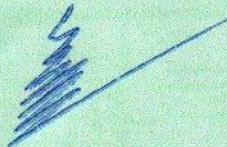
Padang, Oktober 2021

**Disetujui oleh,
Pembimbing**



Meira Anggia Putri, S.S, M.Pd
NIP. 198705132014042001

Mengetahui
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris
FBS-UNP



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

PENGESAHAN

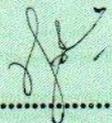
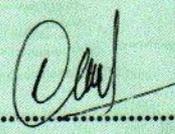
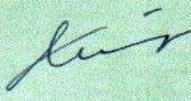
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Jurusan Bahasa dan Sastra
Inggris Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang
dengan judul

**EFEKTIVITAS MEDIA *KARUTA* TERHADAP PENGUASAAN
HIRAGANA SISWA KELAS XII SMA NEGERI 2 SUNGAI LIMAU**

Nama : Iramayu Cici
NIM : 17180025
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Oktober 2021

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Hendri Zalman, S.Hum, M.Pd	: 
2. Sekretaris : Nova Yulia, S.Hum, 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 : Iramayu Cici
NIM/TM : 17180025/2017
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 Media *Karuta* Terhadap Penguasaan *Hiragana* Siswa Kelas XII SMA Negeri 2 Sungai Limau” 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 Anwar, S.S., M.Hum., Ph.D.
NIP.19710525.199802.2.002

Saya yang menyatakan,

Iramayu Cici
17180025

ABSTRAK

Iramayu Cici. 2021. “Efektivitas Media *karuta* Terhadap Penguasaan *Hiragana* Siswa Kelas XII SMA Negeri 2 Sungai Limau”. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya kesulitan siswa dalam mempelajari *hiragana*, kurangnya minat siswa dalam mempelajari *hiragana*, dan keterbatasan variasi media dalam mempelajari *hiragana*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media *karuta* efektif dalam penguasaan *hiragana* siswa kelas XII IPA 1 SMA Negeri 2 Sungai Limau. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis eksperimen semu, desain penelitian yaitu *one group pretest posttest desain*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas XII SMA Negeri 2 Sungai Limau yang belajar bahasa Jepang dengan jumlah siswa sebanyak 215 orang. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Sampel dalam penelitian ini siswa kelas XII IPA 1 sebanyak 30 orang. Data dalam penelitian ini yaitu hasil *pretest* dan *posttest* kelas XII IPA 1. Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa tes objektif pilihan ganda sebanyak 40 soal. Hasil penelitian yaitu hipotesis H_0 ditolak, hal itu dapat dilihat dari hasil uji *wilcoxon signed ranks test* diketahui probabilitas (Asymp.Sig) adalah $0,001 < \text{tingkat signifikansi } 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *karuta* tidak efektif untuk meningkatkan penguasaan *hiragana* siswa kelas XII IPA 1 SMA Negeri 2 Sungai Limau.

Kata kunci : *Hiragana, Media, Karuta*

ABSTRACT

Iramayu Cici. 2021. "The Effectiveness of Karuta Media on Hiragana Mastery of Class XII Students of SMA Negeri 2 Sungai Limau". Japanese Language Education Study Program. Department of English Language and Literature. Faculty of Language and Art. Padang State University.

This research is motivated by the difficulties of students in learning *hiragana*, the lack of interest of students in learning *hiragana*, and the limited variety of media in learning *hiragana*. This study aims to determine whether the *karuta* media is effective in mastering *hiragana* for class XII IPA 1 SMA Negeri 2 Sungai Limau students. The method used in this research is quantitative with quasi-experimental type, the research design is one group pretest posttest design. The population in this study were all students of class XII SMA Negeri 2 Sungai Limau who studied Japanese with a total of 215 students. Sampling in this study using purposive sampling technique. The sample in this study was 30 students of class XII IPA 1. The data in this study are the results of the pretest and posttest of class XII IPA 1. The instrument used to collect data is in the form of a multiple-choice objective test of 40 questions. The result of the research is that the hypothesis H₀ is rejected, it can be seen from the results of the Wilcoxon signed ranks test, it is known that the probability (Asymp.Sig) is 0.001 <significance level 0.05. This shows that the *karuta* media is not effective in improving the mastery of *hiragana* for class XII IPA 1 SMA Negeri 2 Sungai Limau students.

Keywords: *Hiragana*, *Media*, *Karuta*

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis ucapkan atas rahmat dan karunia Allah SWT sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Efektivitas Media Karuta Terhadap Penguasaan Hiragana Siswa Kelas XII SMA Negeri 2 Sungai Limau**”. Shalawat beserta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menjadikan kita sebagai insan peradaban yang berilmu pengetahuan pada zaman sekarang ini.

Dalam penulisan skripsi ini penulis mengucapkan ribuan terima kasih kepada:

1. Orang tua dan keluarga yang selalu mendoakan, memberi dukungan, dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Meira Anggia Putri, S.S, M.Pd, sebagai dosen pembimbing tugas akhir (skripsi) yang telah membimbing, memberikan nasehat, masukan dan memotivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Hendri Zalman, S.Hum., M.Pd dan ibu Nova Yulia, S.Hum, M.Pd, sebagai dosen penguji yang telah memberikan masukan dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Nova Yulia, S.Hum, M.Pd, sebagai dosen Penasehat Akademik (PA) yang telah memberikan banyak nasehat dan bantuan selama masa perkuliahan, sebagai dosen Penasehat Akademik (PA) yang telah memberikan banyak nasehat dan bantuan selama masa perkuliahan.
5. Bapak Maulluddul Haq, S.Hum, M.A, sebagai validator yang telah membimbing dan memotivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

6. Ibu Desvalini Anwar, S.S, M.Hum. P.hD, dan Bapak Dr. Muhd. Al Hafizh, S.S, M.A, sebagai Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris.
7. Bapak dan Ibu Staf pengajar Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris Universitas Negeri Padang.
8. Bapak dan Ibu Staf pengajar Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang.
9. Bapak Drs. Harwin sebagai kepala sekolah SMA Negeri 2 Sungai Limau yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
10. Bapak Syafrianto, S.Pd sebagai guru bahasa Jepang di SMA Negeri 2 Sungai Limau yang telah membantu peneliti dalam memberikan masukan dan arahan dari awal observasi sampai penelitian serta proses pengumpulan data siswa.
11. Siswa siswi kelas XII IPA 1 yang telah bersedia menjadi sampel dan memberikan waktu serta kontribusinya untuk penelitian ini.
12. Sahabat perjuangan kuliah yaitu Anisa Fadilah, Sonia Febriani, Rahma Dani, dan Nurul Latifah yang saling membantu dan memberikan semangat satu sama lainnya. Serta sahabat until jannah yaitu Suci Febriyanti yang selalu memberikan semangat dan saling mengingatkan.
13. Maisal sebagai orang terdekat yang memberikan support dan membantu apapun yang bisa ia bantu, serta doa.
14. *Hibike* (Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Tahun Masuk 2017), dan mahasiswa pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang serta semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

Semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan menjadi amal bagi Bapak dan Ibu serta mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan kelemahan. Untuk itu, penulis mengharapkan saran dalam penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Padang, Oktober 2021

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR BAGAN	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Masalah	7
F. Manfaat Penelitian	8
G. Definisi Operasional	9
B II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	11
1. Huruf dalam bahasa Jepang	11
a. Huruf <i>Kanji</i>	11
b. Huruf <i>Kana</i>	12
1) <i>Hiragana</i>	12
2) <i>Katakana</i>	20
c. Huruf <i>Romaji</i>	20
2. Media Pembelajaran	21
a. Pengertian Media Pembelajaran	21
b. Karakteristik Media Pembelajaran	22
c. Keunggulan dan kekurangan Media Pembelajaran	24
3. Media <i>Karuta</i>	26
a. Pengertian <i>Karuta</i>	26
b. Manfaat <i>Karuta</i>	28
c. Kelebihan dan kekurangan <i>Karuta</i>	28
d. Tahapan dan Aturan Permainan <i>Karuta</i>	29
4. Pembelajaran Bahasa Jepang di SMA	31
5. Permainan Media <i>Karuta</i>	33
B. Penelitian Relevan	33
C. Kerangka Konseptual	37
D. Hipotesis Penelitian	38
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Jenis dan Desain Penelitian	39
B. Populasi dan Sampel	40
C. Variabel dan Data Penelitian	41

D. Instrumen Penelitian.....	42
E. Prosedur Penelitian.....	47
F. Teknik Pengumpulan Data.....	49
G. Uji Persyaratan Analisis.....	50
H. Teknik Analisis Data.....	53
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data.....	55
B. Analisis Data	59
1. Penguasaan Hiragana Siswa Kelas <i>Prestest Dan Kelas Posttest</i> Berdasarkan Indikator	59
2. Efektivitas Media <i>Karuta</i> Terhadap Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Xii Sma Negeri 2 Sungai Limau	70
C. Pembahasan.....	72
D. Hambatan Penelitian	77
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	78
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	82

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Konseptual.....	37
-----------------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Tahapan dan Aturan Permainan Karuta	29
Tabel 2.	Desain Penelitian.....	40
Tabel 3.	Kisi-kisi Soal Tes Penguasaan Hiragana.....	43
Tabel 4.	Rubrik penilaian Tes Objektif	43
Tabel 5.	Distribusi Soal Uji Coba	46
Tabel 6	Penafsiran Angka Korelasi.....	47
Tabel 7	Prosedur Pelaksanaan Penelitian.....	48
Tabel 8	Uji Normalitas Data	51
Tabel 9	Uji Homogenitas Data.....	52
Tabel 10	Pedoman Konversi Skala 10	53
Tabel 11	Perhitungan Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus Siswa Kelas <i>Pretest</i> dan Kelas <i>Posttest</i>	55
Tabel 12	Distribusi Frekuensi Penguasaan Hiragana Siswa Kelas <i>Pretest</i> dan Kelas <i>Posttest</i>	56
Tabel 13	Kualifikasi Nilai Penguasaan Hiragana Kelas <i>Pretest</i> dan kelas <i>Posttest</i>	58
Tabel 14	Perhitungan Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus Siswa Kelas <i>Pretest</i> dan Kelas <i>Posttest</i> Untuk Indikator 1	60
Tabel 15	Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas <i>Pretest</i> dan Kelas <i>Posttest</i> Untuk Indikator 1	60
Tabel 16	Kualifikasi Nilai Penguasaan <i>Hiragana</i> Kelas <i>Pretest</i> dan kelas <i>Posttest</i> untuk indikator 1.....	63
Tabel 17	Perhitungan Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus <i>Pretest</i> Siswa Kelas <i>Pretest</i> Untuk Indikator 2	65
Tabel 18	Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas <i>Pretest</i> Untuk Indikator 2	66
Tabel 19	Kualifikasi Nilai Penguasaan <i>Hiragana</i> Kelas <i>Pretest</i> dan kelas <i>Posttest</i> untuk indikator 2.....	68
Tabel 20	Perbandingan Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Menggunakan Media <i>Karuta</i>	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	<i>Hiragana</i>	13
Gambar 2.	Diagram Batang Penguasaan Hiragana Siswa Kelas <i>Pretest</i>	56
Gambar 3.	Diagram Batang Penguasaan Hiragana Siswa Kelas <i>Posttest</i>	57
Gambar 4.	Diagram Batang Penguasaan Hiragana Siswa Kelas <i>Pretest</i> indikator 1	61
Gambar 5.	Diagram Batang Penguasaan Hiragana Siswa Kelas <i>Posttest</i> indikator 1	62
Gambar 6.	Lembar Jawaban Siswa Kelas <i>Pretest</i> (Sampel PR 17) Dalam Menjawab Beberapa Soal Indikator 1	64
Gambar 7.	Lembar Jawaban Siswa Kelas <i>Posttest</i> (Sampel PO 17) Dalam Menjawab Beberapa Soal Indikator 1	64
Gambar 8.	Diagram Batang Penguasaan Hiragana Siswa Kelas <i>Pretest</i> indikator 2	67
Gambar 9.	Diagram Batang Penguasaan Hiragana Siswa Kelas <i>Posttest</i> indikator 2	67
Gambar 10.	Lembar Jawaban Siswa Kelas <i>Pretest</i> (Sampel PR 17) Dalam Menjawab Beberapa Soal Indikator 2.....	69
Gambar 11.	Lembar Jawaban Siswa Kelas <i>Posttest</i> (Sampel PO 17) Dalam Menjawab Beberapa Soal Indikator 2.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Silabus	82
Lampiran 2.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	86
Lampiran 3.	Soal Uji Coba	94
Lampiran 4.	Validasi Instrumen.....	99
Lampiran 5.	Analisis Butir Soal.....	108
Lampiran 6.	Reliabilitas.....	109
Lampiran 7.	Soal <i>Pretest</i>	110
Lampiran 8.	Kunci Jawaban.....	115
Lampiran 9.	Soal <i>Posttest</i>	116
Lampiran 10.	Kunci Jawaban.....	121
Lampiran 11.	Data Penguasaan <i>Hiragana</i> Pada Soal <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Secara Umum	122
Lampiran 12.	Data Penguasaan <i>Hiragana</i> Pada Soal <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Untuk Indikator 1	123
Lampiran 13.	Data Penguasaan <i>Hiragana</i> Pada Soal <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Untuk Indikator 2	124
Lampiran 14.	Uji Normalitas Data Kelas <i>Pretest</i>	125
Lampiran 15.	Uji Normalitas Data Kelas <i>Posttest</i>	127
Lampiran 16.	Distribusi Tabel Z.....	128
Lampiran 17.	Nilai Krisis L Untuk Uji Liliefors	129
Lampiran 18.	Uji Homogenitas Data	130
Lampiran 19.	Distribusi Tabel F	132
Lampiran 20.	Uji Hipotesis	133
Lampiran 21.	Tabel Wilcoxon Signed Ranks Test	134
Lampiran 22.	Lembar Jawaban Siswa Untuk <i>Pretest</i>	135
Lampiran 23.	Lembar Jawaban Siswa Untuk <i>Posttest</i>	139
Lampiran 24.	Dokumentasi.....	142
Lampiran 25.	Surat Dinas Pendidikan	144
Lampiran 26.	Surat Izin Penelitian	145

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa adalah salah satu unsur penting dalam kehidupan manusia, yaitu sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pikiran, gagasan, konsep dan lain sebagainya. Sehingga fungsi bahasa merupakan media untuk menyampaikan pesan kepada seseorang, baik secara lisan maupun tulisan (Harimurti, 2001:27). Dalam bentuk tulisan penerapan penggunaan bahasa tidak lepas dengan penggunaan huruf, termasuk bahasa Jepang yang mempunyai bentuk dan karakter huruf tersendiri.

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang memiliki lebih dari satu jenis huruf. Menurut Zalman (2014: 1) huruf dalam bahasa Jepang disebut *moji* (文字)、*monji* (文字) atau *ji* (字). *Moji* terbagi ke dalam dua jenis, yaitu *hyoui moji* dan *hyouon moji*. *Hyoui moji* adalah huruf yang menyatakan isi, arti, dan menyatakan pengucapan. Sedangkan *hyouon moji* adalah huruf yang menyatakan bentuk-bentuk pengucapan yang tidak memiliki arti tertentu. Dalam bahasa Jepang ada tiga jenis huruf yang digunakan, yaitu *Kanji*, *Romaji*, dan huruf *Kana* (*Hiragana* Dan *Katakana*). Menurut Yuana (2012:10) *Hiragana* adalah huruf yang digunakan untuk menuliskan kosakata yang berasal dari Jepang sendiri. Sedangkan *Katakana* adalah huruf yang digunakan untuk menuliskan kosakata yang berasal dari serapan bahasa asing (baik dari Inggris, Jerman, Indonesia, Spanyol dan Perancis). Selanjutnya *Kanji* adalah huruf yang awalnya diadopsi dari Cina kemudian dimodifikasi dan

disesuaikan kebutuhan Jepang dan akhirnya digunakan untuk menuliskan kosakata bahasa Jepang. *Romaji* adalah huruf yang sebenarnya berasal dari alphabet, digunakan untuk menuliskan kosakata atau kalimat bahasa Jepang dengan tujuan untuk mempermudah pembelajar bahasa Jepang. Masing-masing huruf memiliki peranan dan cara penggunaan yang berbeda.

Di antara huruf tersebut, *Hiragana* merupakan salah satu huruf yang dipelajari oleh pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar. Alim (2014:13) menyebutkan bahwa arti *hira* secara etimologis bundar atau mudah. Huruf ini disebut *Hiragana* karena berbentuk bundar dan mudah ditulis. *Hiragana* memiliki beberapa fungsi. Menurut Zalman (2014:6) fungsi dari *Hiragana* yaitu: *Pertama*, digunakan untuk menulis *wago*. *Kedua*, digunakan untuk menulis *kango* (kata-kata yang berasal dari Cina yang dibaca dengan cara *on yomi*). *Ketiga*, digunakan untuk menulis *kanshugo* (kelompok kosakata yang terbentuk dari gabungan asal usul yang berbeda). *Keempat*, digunakan untuk menulis bagian kata termasuk *yougen* (*doushi, keiyoushi, keiyoudoshi*). *Kelima*, digunakan untuk menulis *joshi* (pertikel). *Keenam*, digunakan untuk menulis verba bantu (*jodoushi*). *Ketujuh*, digunakan untuk menulis prefix atau sufiks yang tidak ditulis dengan *Kanji*.

Selain memiliki fungsi, *Hiragana* juga memiliki pengelompokan berdasarkan lambang bunyi. Menurut Sudjianto dan Dahidi (2009:75) *Hiragana* dibagi dalam kelompok yang melambangkan bunyi, yaitu: *Pertama*, lambang bunyi *chokuon* ialah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan yang menggunakan sebuah huruf *kana*. *Kedua*, lambang bunyi

yoo'on adalah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan yang terbentuk dari *Hiragana*. *Ketiga*, lambang bunyi *seion* adalah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan *kana* yang tidak memakai *dakuten* dan *handakuten*. *Keempat*, lambang bunyi *dakuon* adalah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan *kana* yang memakai tanda *dakuten*. *Kelima*, lambang bunyi *handakuon* adalah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan-tulisan yang memakai tanda *handakuten*. *Keenam*, lambang bunyi *tokushuon* dapat diartikan sebagai bunyi yang khas atau bunyi yang istimewa yaitu bunyi yang diucapkan secara khusus yang tidak dimiliki bunyi lain. *Tokushuon* terdiri atas *hatsuon* dan *sokuon*.

Dari beberapa fungsi *Hiragana* dan pengelompokan *Hiragana* tersebut, terlihat bahwa *Hiragana* memiliki kedudukan yang penting dalam mempelajari bahasa Jepang. Menurut Sutedi (2011:41) ada beberapa kendala yang biasa dialami oleh pelajar tingkat dasar dalam mempelajari huruf bahasa Jepang. *Pertama*, ketika mempelajari *Hiragana* pelajar sering terkecoh dengan bentuk *Hiragana* yang hampir mirip, seperti: あ (a) dan お (o), わ (wa), ね (ne), dan れ (re), ん (nu) dan め (me), は (ha) dan ほ (ho), た (ta) dan な (na), さ (sa) dan き (ki), る (ru) dan ろ (ro). *Kedua*, banyaknya jumlah *Hiragana* juga sering kali menjadi hambatan pelajar dalam penguasaan *Hiragana* mengingat terdapat empat puluh enam huruf dasar *Hiragana*, dan beberapa yang memakai *dakuten* 「[˘]」, delapan *Hiragana* yang memakai *handakuten* 「[◌]」, dan sebanyak dua puluh satu konsonan ganda yang

memakai ya/yu/yo kecil 「きゃ／きゅ／きょ」, jadi *Hiragana* yang harus dikuasai oleh pelajar tingkat pemula dasar menjadi seratus tujuh huruf. *Ketiga*, kurangnya variasi dalam menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar *Hiragana* di kelas.

Berdasarkan observasi selama melakukan Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) di SMAN 2 Sungai Limau, beberapa kendala di atas juga dialami oleh pembelajar tingkat dasar, terutama kurangnya inovasi penggunaan media dari yang digunakan sebelumnya saat proses pembelajaran huruf di kelas. Berdampak pada kurangnya minat dan motivasi siswa dalam mempelajari *Hiragana*. Selain itu, ketika diwawancara siswa tersebut menyatakan tidak mengingat *Hiragana* dan hanya sedikit yang masih mengingat *Hiragana*. Dalam proses pembelajaran huruf di SMAN 2 Sungai Limau menggunakan media *power point*. Pada *power point* tersebut disediakan video untuk menunjang siswa dalam mengingat *Hiragana*. Tetapi, setelah di luar pembelajaran siswa tidak lagi mengingat *Hiragana*, disebabkan karena siswa tidak mengulang pembelajaran di rumah.

Berdasarkan masalah di atas mengenai kurangnya minat siswa dalam mempelajari *Hiragana*, dan kurangnya inovasi media yang sebelumnya digunakan dalam mempelajari *Hiragana*. Untuk mengatasi masalah tersebut, terdapat berbagai macam media yang digunakan dalam proses belajar *Hiragana*. Salah satu media tersebut adalah media *karuta*. *Karuta* sendiri tidak berasal dari bahasa Jepang, tetapi berasal dari bahasa Portugis yang berarti kartu. Permainan *karuta* ini diperkenalkan oleh bangsa Portugis ketika

melakukan perdagangan dengan Jepang pada abad ke-16. Para pelaut Portugis membawa permainan kartu barat yang biasanya dimainkan dalam kapal dan diperkenalkan kepada orang Jepang. *Karuta* Jepang diciptakan dari model permainan kartu yang dibawa oleh pelaut Portugis. Permainan *karuta* biasanya dimainkan pada tahun baru. Permainan *karuta* juga digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar, menengah dan atas di Jepang (Taynton & Yamada, 2012). Permainan ini membutuhkan kecepatan, kompetitif, dan menyenangkan membuat siswa termotivasi untuk bermain. Sembari bermain, siswa juga belajar puisi klasik Jepang, pepatah dan budaya. Permainan *karuta* juga sering diajarkan di TK dan sekolah dasar di Jepang sebagai media pengajaran huruf *kana* (*hiragana* dan *katakana*) dan *kanji* dasar.

Media *karuta* digunakan untuk melatih konsentrasi dan daya ingat pemakaiannya (Taynton dan Yamada, 2012:407). Selain itu, media *karuta* ini juga dapat membuat kelompok kartu berdasarkan kriteria tertentu. Keunggulan dari media *karuta* untuk membantu daya ingat. Jadi, dalam pembelajaran *Hiragana* dibutuhkan cara mengingat baik itu dalam segi penulisan maupun bacaannya. Dengan adanya kelompok kartu tersebut dapat membantu dalam pembelajaran *Hiragana*. *Karuta* yang penulis gunakan adalah *karuta* yang bentuknya dimodifikasi yang dilakukan untuk mencari solusi atas permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran huruf, khususnya *Hiragana*.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan kartu sebagai media pembelajaran dan diharapkan mampu meningkatkan minat siswa dalam

mempelajari *Hiragana* dibandingkan tanpa menggunakan media atau hanya dengan cara konvensional.

Dari penelitian Hidayatullah (2015) yang berjudul “*Efektifitas Penggunaan Media Kartu Karuta Dalam Pembelajaran Kanji*” diketahui bahwa hasil *pretest* sebelum diberikan treatment memperoleh nilai rata-rata sebesar 32,7775 dari skala 100. Angka ini menunjukkan bahwa tingkat penguasaan *Kanji* mahasiswa rendah. Namun setelah diberikan treatment dengan menggunakan media *karuta* tingkat penguasaan *Kanji* meningkat hingga memperoleh nilai *posttest* rata-rata sebesar 68,125 dengan menggunakan permainan kartu *karuta*.

Berdasarkan uraian di atas, diasumsikan bahwa penggunaan media *karuta* efektif dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Jepang. Oleh sebab itu untuk membuktikan asumsi tersebut maka dilakukan penelitian dengan judul “**Efektivitas Media *Karuta* terhadap Penguasaan *Hiragana* Siswa Kelas XII SMAN 2 Sungai Limau**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini sebagai berikut. Pertama, kesulitan siswa dalam mengingat *Hiragana*. Kedua, kurangnya minat siswa dalam mempelajari *Hiragana*. Ketiga, kurangnya inovasi media yang digunakan sebelumnya membuat siswa bosan dalam mempelajari *Hiragana*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada efektifitas media *karuta* terhadap penguasaan *Hiragana* berjenis *seion* (あーん), *dakuon* (がーぼ), dan *handakuon* (ぱーぼ) pada siswa kelas XII SMA Negeri 2 Sungai Limau.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas,, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penguasaan *Hiragana* siswa kelas XII SMAN 2 Sungai Limau sebelum menggunakan media *karuta* dan setelah menggunakan media *karuta*?
2. Apakah media *karuta* efektif atau tidak terhadap penguasaan *Hiragana* siswa kelas XII SMAN 2 Sungai Limau?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah seperti berikut ini.

1. Mengetahui penguasaan *Hiragana* pada siswa kelas XII SMAN 2 Sungai Limau sebelum menggunakan media *karuta* dan setelah menggunakan media *karuta*.
2. Mengetahui media *karuta* efektif atau tidak terhadap penguasaan *Hiragana* pada siswa kelas XII SMAN 2 Sungai Limau.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat dan menjadi referensi untuk menambah pengetahuan penggunaan media dalam pembelajaran huruf *hiragana*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi pengajar

Dapat menghadirkan media sebagai bahan masukan dalam proses pembelajaran bahasa Jepang dengan adanya media pengajaran yang menyenangkan dan dapat menarik minat siswa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

b. Bagi siswa

Dapat menambah wawasan dan pengalaman siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya mengenai *Hiragana* dengan menggunakan media *karuta*.

c. Bagi peneliti lain

Dapat menjadi acuan untuk melaksanakan penelitian yang berhubungan dengan *Hiragana* dan mengetahui sejauh mana efektif media *karuta* terhadap penguasaan *Hiragana*.

G. Definisi Operasional

Untuk memandu pelaksanaan dan laporan hasil penelitian, digunakan tiga definisi operasional, yaitu:

1. Efektivitas

Secara umum, pengertian efektivitas adalah suatu keadaan yang menunjukkan tingkat keberhasilan atau pencapaian suatu tujuan yang diukur dengan kualitas, kuantitas, dan waktu, sesuai dengan yang telah direncanakan sebelumnya. Dalam penelitian ini penulis mencoba meneliti seberapa efektifnya penerapan media *karuta* pada siswa kelas XII SMAN 2 Sungai Limau. Keefektifannya diukur berdasarkan kemampuan daya ingat setelah diberikannya perlakuan.

2. *Karuta*

Karuta merupakan salah satu permainan kartu yang berasal kata *carta* dari Portugis yang diperkenalkan di Jepang oleh Portugis pada awal abad keenam belas. Permainan tersebut menyebar begitu cepat sehingga pada masa *Tokugawa* pemerintah Jepang melarang permainan kartu dan taruhan di awal abad ketujuh belas. Saat ini ada berbagai macam permainan kartu yang populer di Jepang, di antara adalah *harafuda* (*hana-awase*), *Utaganata*, dan *iroha garuta*.

3. *Hiragana*

Sudjianto dan Dahidi (2009:72) menyatakan *Hiragana* merupakan huruf yang berbentuk seperti あ、い、う、え、お、 dan sebagainya, yang terbentuk dari garis-garis melengkung. Terdapat empat puluh enam

huruf dasar *Hiragana*, tiga puluh dua *Hiragana* yang memakai *dakuten* 「゛」, delapan *Hiragana* yang memakai *handakuten* 「゜」, dan sebanyak dua puluh satu konsonan ganda yang memakai 「ゃ」 *ya*/ 「ゅ」 *yu*/ 「ょ」 *yo* kecil 「きゃ／きゅ／きょ」, jadi *Hiragana* yang harus dikuasai oleh pelajar tingkat pemula dasar menjadi seratus tujuh huruf .

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Berdasarkan permasalahan di atas, teori yang sesuai dengan penelitian yaitu (1) huruf dalam bahasa Jepang (2) media pembelajaran, (3) *karuta*

1. Huruf dalam Bahasa Jepang

Huruf dalam bahasa Jepang disebut *moji*, termasuk di dalamnya yaitu *Kanji*, *Hiragana*, *Katakana* dan *Romaji* (Sudjianto, 2004:55). Contoh penggunaan keempat jenis huruf tersebut adalah sebagai berikut:

先生は ABC というデパートでネクタイを買いました。

□□ ○△△△○ □○ ☆☆ ☆ ○☆☆☆☆○□○○○

□ : Huruf *kanji*

○ : Huruf *hiragana*

☆ : Huruf *katakana*

△ : Huruf *romaji*

a. Huruf *Kanji*

Huruf-huruf seperti 大、小、人、 dan 子 adalah huruf *Kanji*. Huruf-huruf tersebut sebagian dibuat di Cina untuk penulisan bahasa Cina. *Kanji* disampaikan di Jepang sekitar abad ke-4 pada saat di Cina merupakan zaman Kan. Oleh karena itu huruf tersebut dinamakan *Kanji* yang berarti huruf negeri Kan (Iwabuchi dalam Sudjianto, 2004: 56). Jumlah *Kanji* sangat banyak namun pada tanggal 1 Oktober 1981 Departemen Kependidikan Jepang telah menetapkan 1945 *Kanji* yang digunakan dalam bahasa sehari-hari.

b. Huruf Kana

Huruf kana mencakup *Hiragana* dan *Katakana*. Huruf ini termasuk ke dalam *onsetsu moji* yaitu huruf yang tidak memiliki arti. Hal ini menjadi salah satu perbedaan antara *kana* dengan *Kanji*. *Hiragana* adalah huruf yang berbentuk seperti あ、い、う、え、お dan sebagainya, sedangkan *Katakana* adalah huruf yang berbentuk seperti ア、イ、ウ、エ、オ dan sebagainya. *Hiragana* terbentuk dari garis-garis atau coretan yang melengkung, sedangkan *Katakana* terbentuk dari garis-garis atau coretan yang lurus

1) Huruf Hiragana

a) Pengertian Hiragana

Secara etimologi, *hira* artinya bundar, mudah. Disebut *Hiragana* karena huruf ini berbentuk bundar dan mudah ditulis. Menurut Iwabuchi dalam (Sudjianto dan Dahidi, 2009: 72) *Hiragana* merupakan huruf yang berbentuk seperti あ, い, う, え, お, dan sebagainya, yang terbentuk dari garis-garis melengkung. Sekarang ini, *Hiragana* dipergunakan untuk menulis: 1) bacaan *kunyomi* pada kamus *Kanji*. 2) kosakata asli Jepang yang tidak memiliki *Kanji*. 3) *okurigana*, yaitu *Hiragana* yang terletak sesudah *Kanji* khususnya pada kata kerja dan kata sifat.

Daftar Huruf Hiragana

	a	i	u	e	o		a	i	u	e	o
	あ	い	う	え	お						
k	か	き	く	け	こ	g	が	ぎ	ぐ	げ	ご
s	さ	し shi	す	せ	そ	z	ざ	じ ji	ず	ぜ	ぞ
t	た	ち chi	つ tsu	て	と	d	だ	ち ji	づ zu	で	ど
n	な	に	ぬ	ね	の						
h	は	ひ	ふ fu	へ	ほ	b	ば	び	ぶ	べ	ぼ
m	ま	み	む	め	も	p	ば	べ	ぶ	べ	ぼ
y	や		ゆ		よ						
r	ら	り	る	れ	ろ						
w	わ				を	n	ん				

Sumber: Nihongo Kira-kira

Gambar 1. Hiragana

Dalam buku pengantar linguistik bahasa Jepang (Sudjianto dan Dahidi, 2009: 75) *Hiragana* dibagi dalam kelompok yang melambangkan bunyi, yaitu:

a) Lambang bunyi *chokuon*

Chokuon ialah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan yang menggunakan sebuah huruf *kana*. *Hiragana* yang dapat dipakai untuk melambangkan bunyi *chokuon* terdiri atas: beberapa huruf yang menggambarkan bunyi *seion*, *dakuon* dan *handakuon*. Berikut ini hurufnya yaitu:

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, 2009:75)

b) Lambang bunyi *yoo'on*

Yoo'on adalah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan yang terbentuk dari *Hiragana* き、し、ち、に、ひ、み、り、ぎ、じ、び、 atau ひ ditambah dengan huruf や、ゆ、 atau よ ukuran kecil yaitu sebagai berikut:

き	し	ち	に	ひ	み	り	ぎ	じ	ぢ	び	ぴ
ゃ	ゃ	ゃ	ゃ	ゃ	ゃ	ゃ	ゃ	ゃ	ゃ	ゃ	ゃ
き	し	ち	に	ひ	み	り	ぎ	じ	ぢ	び	ぴ
ゅ	ゅ	ゅ	ゅ	ゅ	ゅ	ゅ	ゅ	ゅ	ゅ	ゅ	ゅ
き	し	ち	に	ひ	み	り	ぎ	じ	ぢ	び	ぴ
よ	よ	よ	よ	よ	よ	よ	よ	よ	よ	よ	よ

(Sudjianto, 2009:75)

c) Lambang bunyi *seion*

Seion adalah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan *kana* yang tidak memakai *dakuten* dan *handakuten*. Seperti berikut ini:

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
きゃ	しゃ	ちゃ	にゃ	ひゃ	みゃ	りゃ			
きゅ	しゅ	ちゅ	にゅ	ひゅ	みゅ	りゅ			
きょ	しよ	ちよ	にょ	ひょ	みょ	りょ			

(Sudjianto, 2009:76)

d) Lambang bunyi *dakuon*

Dakuon adalah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan *kana* yang memakai tanda *dakuten*. Contoh: まど、えび。 Huruf-

huruf yang menggambarkan *dakuon* sebagai berikut:

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

(Sudjianto, 2009:77)

e) Lambang bunyi *handakuon*

Handakuon adalah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan-tulisan yang memakai tanda *handakuten*. Contoh: てんぷら。

Huruf-huruf yang menggambarkan bunyi *handakuon* sebagai berikut:

ぱ	び	ぷ	ぺ	ぽ
---	---	---	---	---

びゃ	びゅ	びょ
----	----	----

(Sudjianto, 2009:77)

f) Lambang Bunyi *Tokushuon*

Tokushuon dapat diartikan sebagai bunyi yang khas atau bunyi yang istimewa yaitu bunyi yang diucapkan secara khusus 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 huruf *Katakana* ン. Dalam pemakaiannya pada sebuah kata, lambang bunyi *hatsuon* biasa dipakai di tengah atau di akhir sebuah kata.

2) Lambang Bunyi *Sokuon*

Sokuon disebut juga *tsumaruon* yaitu bunyi yang dapat digambarkan dengan huruf *Hiragana* っ atau huruf *Katakana* ツ (huruf tsu kecil). Dalam pemakaiannya pada sebuah kata, lambang bunyi *sokuon* biasa dipakai di tengah kata. Pada kata-kata tertentu dapat dipakai pada akhir kata seperti kata あっ atau 痛っ walaupun bukan untuk menunjukkan konsonan rangkap melainkan sebagai

penanda kata-kata atau kalimat yang menyatakan perasaan, ekspresi, atau emosi.

b) Fungsi Huruf *Hiragana*

Menurut Zalman (2014:6) terdapat beberapa fungsi dalam penggunaan huruf *Hiragana* yaitu sebagai berikut:

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

Contoh:

たべる (taberu) makan

たのしい (tanoshii) senang

- 2) *Hiragana* digunakan untuk menulis *kango* (kata-kata yang berasal dari Cina yang dibaca dengan cara *on'yomi*). *Wago* dan *kango* juga dapat dituliskan dengan *kanji*.

Contoh:

ほん (hon) buku

べんきょう (benkyou) pelajaran

- 3) *Hiragana* digunakan untuk menulis *konshugo* (kelompok kosakata yang terbentuk sebagai gabungan dari asal-usul yang berbeda).

Contoh:

Wago+kango

にもつ (nimotsu) barang

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

Contoh:

かく (kaku) menulis

上手な Jouzuna pintar

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

Contoh:

私は本を読みます。

Watashi wa hon o yomimasu

Saya membaca buku

彼は手紙を書きます

Kare wa tegami o kakimasu

Dia menulis surat

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

Contoh:

これは本です

Kore wa hon desu

ini buku

それは本ではありません

Sore wa hon dewaarimassen

ini bukan buku

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

Contoh:

ご家族

gokazoku

keluarga

高さ

Takasa

ketinggian

Alim (2014:13) juga mengungkapkan beberapa fungsi dari *Hiragana* sebagai berikut:

1) Menulis bacaan *kun-yomi* pada kamus *kanji*.

- 2) Menulis kosakata asli Jepang yang tidak memiliki *Kanji*, seperti はい (*hai*),
いいえ (*iie*) yang termasuk dalam *kataseru/kandoushi*, しかし (*shikashi*),
だから (*dakara*) yang termasuk dalam *kata sambung/setsuzokushi*.dll.
- 3) Menulis *okurigana*, yaitu *Hiragana* yang terletak sesudah *kanji* khususnya
pada katakerja dan katasifat, seperti 働< (*hataraku*) artinya bekerja, 新<
< (*atarashii*) artinya baru, dll.
- 4) Menulis *furigana*, yaitu huruf *Hiragana* yang terletak di atas atau di sisi
kanji sebagai panduan membaca *Kanji*, seperti 料理 (*ryouri*) artinya
memasak, dll.
- 5) Menulis partikel, seperti: 私 は コーヒー を 飲みます (*watashi wa*
koohii o nomimasu).
- 6) Menulis nama orang Jepang yang tidak memakai *Kanji*, seperti みどり
(*Midori*), dll.

c) ***Kakusuu dan Hitsujun***

Hiragana terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang melengkung (*kyokusenteki*). Garis atau coretan yang membentuk *Hiragana* biasanya dihitung. Menurut Sudjianto (2009: 63) jumlah coretan yang membentuk sebuah *Hiragana* disebut dengan *kakushuu*. *Hiragana* memiliki jumlah coretan yang beragam. Mulai dari satu coretan hingga empat coretan. Namun, penulisan *Hiragana* dengan garis atau coretan tersebut tidak dilakukan dengan sembarang cara, karena terdapat tata cara atau urutan dalam penulisannya.

Urutan penulisan garis-garis atau coretan-coretan saat menulis *Hiragana* itulah yang disebut dengan *hitsujun*.

2) Huruf *Katakana*

Katakana adalah huruf yang terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang lurus dan kaku seperti ア、イ、ウ、エ、オ dan sebagainya.

Adapun fungsi dari *Katakana* yaitu untuk menuliskan kata seperti:

- 1) Nama orang. (ダニ Dani、アニタ anita)
- 2) Nama tempat / alamat. セマラン semarang、ジョグジャカルタ (jogjakarta)
- 3) kata-kata dari bahasa asing (レストラン restoran, コンピューター computer)
- 4) kata-kata tiruan dari benda hidup/mati (ワアワア、ハハハ)

c. Huruf *Romaji*

Romaji adalah huruf “A” sampai dengan “Z” sama seperti pada huruf latin yang dipelajari dalam bahasa Indonesia. Huruf *Romaji* sama dengan huruf kana yaitu huruf yang hanya melambangkan bunyi. Perbedaannya huruf kana melambangkan sebuah silabel sedangkan huruf *Romaji* melambangkan sebuah fonem. Pemakaian huruf *Romaji* untuk penulisan bahasa Jepang dimulai oleh para penyebar agama Kristen yang datang ke Jepang pada akhir zaman *Muromachi* (Sudjianto, 2004: 60).

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *medius*, yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar (Arsyad, 2013:2). Bisa diartikan media adalah perantara pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Hal ini ditegaskan oleh Raharjo dalam Jalius (2016:2) bahwa media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut.

Media juga memiliki batasan dalam pengertiannya sebagai perantara pesan. Association of Education and Communication Technology (AECT) memberikan pengertian tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan pesan. Gagne dalam Jalius (2016:3) mengatakan dalam media terkandung makna *medium* atau *mediator*, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat tercipta proses pembelajaran yang lebih baik dan efektif. Terlepas dari pengertian media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, media pembelajaran juga mengandung arti sarana untuk meningkatkan kegiatan proses pembelajaran.

b. Karakteristik Media Pembelajaran

Karakteristik media pembelajaran dapat dilihat menurut kemampuan membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, maupun penciuman atau kesesuaiannya dengan tingkatan hierarki belajar (Sadiman, dkk, 1986:14). Adapun karakteristik media pembelajaran menurut Jalius dan Ambiyar (2016:16-18) adalah sebagai berikut:

- 1) Media Grafis, pada dasarnya media jenis ini dikelompokkan ke dalam 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, mudah 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.
- 2) Media Audio, jenis ini adalah media yang menyampaikan pesan dalam simbol-simbol auditif (verbal dan/atau 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 kekuarangan guru, dan bersifat satu arah.
- 3) Media Proyeksi diam. Salah satu yang termasuk media jenis ini adalah memerlukan alat bantu (misal, 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, menyajikan objek secara diam, lebih mahal dari media grafis, sesuai untuk pembelajaran kelompok maupun individual, fungsional atau dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan, serta merangsang indra penglihatan maupun indra pendengaran.

- 4) Media permainan dan simulasi. Beberapa istilah dalam media jenis ini, misalnya simulasi dan permainan peran, atau permaian 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 tradisonal, dan serta mudah dalam penyajian.

Berdasarkan pemaparan diatas media karuta termasuk dalam media audio maupun media grafis. Hal itu tergantung pada penyajian proses pembelajaran. Pada media audio penyampaian pesan dalam simbol-simbol

auditif yang melibatkan indra pendengaran. Sedangkan pada media *karuta* pembelajar harus mendengarkan kata yang diucapkan dari pembelajar yang lain. Pada media grafis menyampaikan pesan melalui simbol-simbol visual yang melibatkan indra penglihatan. Hal tersebut bisa berhubungan dengan pembelajaran *hiragana*, yang penyajiannya bisa menggunakan gambar atau kartu bergambar.

c. Keunggulan dan Kekurangan Media Pembelajaran

1) Keunggulan Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2013:29) menjelaskan beberapa keunggulan umum media sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan minat dan kemampuannya.
- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Contohnya, dalam objek yang terlalu besar dapat ditampilkan dalam lansung dengan alat pengganti, atau kejadian yang tidak bisa disaksikan secara langsung atau proses yang berlangsung lama dapat disajikan dengan media gambar, video, film, slide, simulasi computer, *time-lapse* (lompatan waktu).

d) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan adanya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

2) Kekurangan Media Pembelajaran

Berdasarkan karakteristik masing-masing media pembelajaran yang dijelaskan dalam Jalius dan Ambiyar (2016:16-18) juga memiliki beberapa kekurangan, namun kekurangan masing-masing jenis media tersebut dapat ditutupi oleh jenis media lain. Contoh kekurangan media grafis dan media audio yang masing-masing memiliki sifat umum yang berbeda (berbeda ransangan indra yaitu, indra penglihatan dan indra pendengaran) dapat ditutupi oleh media proyeksi diam yang menyaji video atau film yang memiliki ransangan visual dan audio. Contoh lain, kekurangan pada media proyeksi diam yang lebih mahal bagi sebagian pengajar, dapat diatasi dengan media grafis yang relatif lebih murah.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki banyak keunggulan dan manfaat di berbagai segi yang dapat membantu proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien. Namun penggunaan media pembelajaran juga memiliki beberapa kekurangan, akan tetapi kekurangan tersebut dapat diatasi dengan menyesuaikan media yang cocok untuk pengajar maupun pembelajar.

3. Media *Karuta*

a. Pengertian *Karuta*

Menurut Bull (1996:67) kata *Karuta* dalam bahasa Jepang ditulis menggunakan suku kata *Katakana*, yang menunjukkan bahwa kata tersebut berasal dari luar negeri. Dalam buku *Japan Enxiclopedia* karya Frederic (2002:305):

Karuta is playing card, drived from the Portuguese word carta. Card gameswere introduced to Japan by the Portuguese in the early sixteenth century, and they spread so rapidly that the Tokugawa shogunate banned card and betting ganes in the early seventeeth century. There are currently wariuous sorts of card, among the most popular are hanafuda (hana-awase), utaganata, and iroha garuta.

Dari definisi di atas berarti bahwa *Karuta* merupakan salah satu permainan kartu yang berasal kata *carta* dari Portugis yang diperkenalkan di Jepang oleh Portugis pada awal abad keenam belas. Permainan tersebut menyebar begitu cepat sehingga pada masa *Tokugawa* pemerintah Jepang melarang permainan kartu dan taruhan di awal abad ketujuh belas. Saat ini ada berbagai macam permainan kartu yang populer di Jepang, di antara adalah *harafuda (hana-awase)*. *Uta-ganata, da iroha garuta*.

Permainan ini biasa dimainkan satu lawan satu, maka dari itu permainan *Karuta* ini juga sering disebut *Kyogi Karuta* (Kompetisi *Karuta*). *Saitama Prefecture Karuta Association* (2010: 3) mengartikan *Kyogi Karuta* sebagai suatu permainan satu lawan satu dalam bersaing mengambil kartu pada wilayah sendiri maupun lawan dengan menggunakan 100 *tori-fuda* (kartu bermain) dari *Karuta Ogura Hyakunin-*

Isshu. Pemain yang wilayah kartunya habis lebih dahulu maka dialah menang.

Ada tiga tipe utama dari *karuta* yang pertama adalah *Uta-karuta*. *Karuta* jenis uta-karuta ini berisikan puisi-puisi yang digunakan untuk membantu menghafal karya sastra klasik Jepang. Fitur dari *karuta* jenis ini adalah puisi yang digunakan biasanya puisi waka yang ditulis oleh penyair yang terkenal di zaman dahulu.

Jenis *uta-karuta* yang paling sering digunakan dalam permainan adalah jenis *Ogaru hyakunin issyu karuta*. *Hyakunin issyu karuta* adalah kumpulan 100 puisi *waka* klasik Jepang yang ditulis oleh 100 orang penyair yang terkenal Jepang yang hidup dalam berbagai periode. Terdapat dua set kartu jenis *ogura hyakunin issyu* ini. Yang pertama adalah *yomifuda* (kartu baca) dan *torifuda* (kartu ambil).

Tipe kedua dari *karuta* yang sering digunakan adalah *iroha-karuta* yang berarti kartu alphabet. Jenis *karuta* ini terdiri dari 48 kartu yang ditandai dengan silabel fonetik huruf *kana*. Subjek atau tema dari *karuta* jenis ini bukan puisi tetapi pribahasa atau pepatah Jepang. Jenis *karuta* yang ketiga adalah *hanafuda* atau kartu bunga. Dalam *karuta* jenis ini tidak terdapat *yomifuda*. Kartu ini hanya berisikan gambar flora dan fauna yang merepresentasikan musim di Jepang dalam 12 bulan.

b. Manfaat *Karuta*

Taynton dan Yamada (2012: 407) menjelaskan bahwa permainan *karuta* dapat digunakan untuk jenjang pendidikan sekolah dasar, SMP dan SMA di Jepang. Permainan ini mengutamakan kecepatan, kompetisi dan motivasi siswa untuk bermain, sementara siswa juga belajar bersama tentang puisi klasik, peribahasa dan budaya Jepang. Selain itu siswa juga dapat mengembangkan daya ingat, kerja sama dan sikap untuk saling menghormati orang lain.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Karuta*

Menurut Taynton dan Yamada (2012:407) kelebihan dari penggunaan media *karuta* dalam pembelajaran adalah dapat mengembangkan daya ingat, kerja sama dan menanamkan sikap saling menghormati pada siswa. Akan tetapi, media *karuta* yang termasuk dalam kategori media visual memiliki kekurangan pada isi yang masih termal abstrak. Media *karuta* memuat tulisan-tulisan yang memaksa siswa untuk berpikir abstrak. Seperti yang dikemukakan oleh Rayandra (2012: 93) berpendapat bahwa media yang sangat tergantung pada *verbal symbols* (kata-kata) memiliki sifat sangat abstrak, sehingga dapat memberikan kesulitan pada siswa yang masih memiliki kekurangan pada kemampuan abstraksinya.

d. Tahapan Dan Aturan Permainan *Karuta*

Permainan *karuta* ini memiliki tahapan dan aturan dalam memainkannya. Tahapan dan aturan tersebut dijelaskan oleh *Saitama Prefecture Karuta Association* (2010: 4-10, diakses 15 Oktober 2020) sebagai berikut:

Tabel 1. Tahap dan Aturan Permainan *Karuta*

<p>1. Penataan dan mengingat Tahapan ini dilakukan pada saat sebelum pertandingan dimulai. Terdapat lima aturan yang harus dilakukan oleh pemain.</p>	<p>a) Kedua pemain saling duduk berhadapan diantara kartu. Kemudian, menunduk sopan, mengatakan "<i>yoroshiku onegaishimasu</i>", yang artinya "Lakukan yang terbaik" atau "Bersama, lakukan permainan yang terbaik."</p>
	<p>b) Dari 100 kartu <i>tori-fuda</i> harus disusun dengan posisi tulisan menghadap ke bawah dan selanjutnya kartu dicampur dengan baik menggunakan kedua tangan. Kemudian masing-masing pemain mengambil 25 kartu tanpa melihat bagian depan dari masing-masing kartu.</p>
	<p>c) Setelah memilih kartu, kemudian kedua pemain menyusun kartu yang telah dipilihnya dalam tiga baris.</p>
	<p>d) Masing-masing menghafalkan penempatan setiap kartu baik pada sisi sendiri maupun sisi lawan selama 15 menit. Setelah 13 menit menghafal, pemain dapat berlatih ayunan tangan untuk mendapatkan kartu secara cepat, tetapi belum diperbolehkan menyentuh kartu.</p>
	<p>e) Kedua pemain saling menunduk satu sama lain mengatakan "<i>yoroshiku onegai shimasu</i>", dan dilanjutkan dengan menunduk pada ari (pembaca kartu) di pertandingan tersebut.</p>
<p>2. Awal sampai Akhir Permainan Setelah semua persiapan permainan selesai dilakukan, tahap</p>	<p>a) <i>Qari</i> membaca puisi pertama yang disebut "<i>Joka</i>", yang berarti pengenalan permainan. Kemudian <i>qari</i> mengulangi paruh puisi kedua dan setelah jeda, ia mulai membaca paruh pertama dari puisi</p>

selanjutnya adalah memulai permainan	pertama secara acak dari kotak yang berisi 100 kotak
	b) saat ada kartu yang cocok dengan kartu <i>yomi-fuda</i> yang dibaca, maka pemain akan bersaing untuk mengambil kartu baik di wilayah sendiri maupun wilayah lawan. Ada dua cara untuk mengambil kartu, pertama salah satunya adalah untuk menyentuh pertama kartu yang benar. Cara lain adalah dengan menggesek beserta kartu terdekat pada susunan yang sama. Apabila kartu cocok yang dibaca tidak ada yang cocok dengan kartu yang ada pada masing-masing pemain, maka tunggu sampai kartu berikutnya dibaca.
	c) Pemain yang mengambil kartu dapat menempatkan kartu tersebut di sampingnya. Jika kartu itu berasal dari wilayahnya, maka pemain yang mengambil kartu tadi diperbolehkan mengurangi salah satu kartu dari wilayahnya. Akan tetapi, jika kartu itu berasal dari wilayah lawan, maka ia dapat memberikan salah satu kartu dari wilayahnya ke lawan. Selanjutnya lawan akan menempatkan kartu itu di posisi yang ia inginkan. Hal itu berarti jumlah kartu di wilayah lawan bertambah satu.
	d) Setelah menata ulang kartu yang dipindah dari posisi sebelumnya, maka kartu berikutnya akan dibacakan. Ketika menata ulang kartu, pemain harus mengangkat satu lengan lurus ke atas untuk memberitahukan <i>qari</i> agar menunggu. e) Proses kedua sampai keempat diulang sampai kartu di salah satu wilayah pemain habis. Pemenangnya adalah pemain yang terlebih dahulu tidak memiliki kartu lagi di wilayahnya. Ketika pertandingan berakhir, kedua pemain saling menunduk satu sama lain, kemudian menunduk pada <i>qari</i> . Ini adalah akhir dari pertandingan.

4. Pembelajaran Bahasa Jepang di SMA

Pembelajaran Bahasa Jepang di SMA mengacu pada kurikulum 2013, kurikulum 2013 mempunyai tujuan yang mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan/atau ekstrakurikuler.

Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, kurikulum pendidikan adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Pada SMA Negeri 2 Sungai Limau, mata pelajaran bahasa Jepang merupakan mata pelajaran lintas minat yang hanya diikuti oleh kelas XII saat ini, namun sudah diikuti sejak mereka dikelas X. Artinya tidak semua siswa di SMA Negeri 2 Sungai Limau mendapat pembelajaran bahasa Jepang. Kurikulum yang digunakan kurikulum 2013, namun pada prosesnya belum berjalan maksimal karena tipe pengajarannya masih tergolong tipe pengajaran langsung (ceramah). Menurut Permendikbud 2018 No. 36, kurikulum 2013 adalah pola pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, terjadi interaksi antara guru dan siswa, pembelajaran menjadi aktif, serta pola belajar menjadi kelompok.

Terkait *Hiragana*, kompetensi dasar yang harus dicapai dalam pembelajaran menurut kurikulum 2013 adalah siswa mampu membaca dan menulis *Hiragana* dan siswa mampu mengidentifikasi, mengenali bentuk

huruf, tidak dituntut pada kemampuan siswa dalam menggunakan *Hiragana*. meskipun menerapkan kurikulum 2013, namun pembelajaran *Hiragana* masih menggunakan metode ceramah. dalam proses pembelajaran, *Hiragana* disajikan pada 1 jam akhir pembelajaran. guru bahasa Jepang menyajikan pelajaran huruf dengan cara mengenalkan semua huruf dalam 1 hari dan dilanjutkan dengan mengajarkan langkah-langkah penulisan huruf pada minggu-minggu berikutnya. Dengan penyajian pengajaran yang demikian, memberikan dampak jenuh pada siswa sehingga siswa akan mengalami kesulitan dalam mengingat dan menghafal *Hiragana*.

Sumber buku yang digunakan pada pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 2 Sungai Limau adalah buku *nihongo kira-kira* yang terdiri dari 12 bab. Pada buku *nihongo kira-kira* pembelajaran *Hiragana* terdapat pada bab 2. KI (siswa mampu menguasai bacaan *Hiragana*) pada pembelajaran *Hiragana* di SMA yang menggunakan *nihongo kira-kira* terdapat pada setiap bab dan diletakkan pada tahap keterampilan yaitu diakhir pembelajaran. Sedangkan pada penelitian ini pembelajaran *Hiragana* berada pada tahap pengetahuan karena media yang digunakan menekankan pada pemahaman dan penguasaan tidak ada praktek langsung. Pembelajaran bahasa Jepang di SMAN 2 Sungai Limau menggunakan media *power point*. Pada pembelajaran *Hiragana* siswa diperlihatkan video mengenai cara penulisan *Hiragana*. Kemudian, siswa menuliskan *Hiragana* yang telah diperlihatkan melalui video sebelumnya. Sekali-kali menggunakan buku untuk melihat penulisan *Hiragana*.

5. Implementasi Penerapan Media *Karuta* Menggunakan Huruf *Hiragana*

Adapun penerapan media *karuta* menggunakan *hiragana* sebagai berikut: *Pertama*, memotong kertas menjadi bagian kecil kemudian di dalam setiap potongan kertas berisi *Hiragana*. *Kedua*, membagi kelompok yang terdiri dari 3 sampai 4 orang. *Ketiga*, salah satu anggota kelompok membacakan isi satu potongan kertas yang berisi *Hiragana*. *Keempat*, anggota lain mencari *Hiragana* yang disebutkan. *Kelima*, setelah mendapat *Hiragana* yang sesuai yang disebutkan, anggota lain memikirkan kosakata yang sesuai dengan *Hiragana* yang telah disebutkan. Seterusnya seperti itu sampai kartunya habis diambil oleh anggota kelompok.

B. Penelitian Relevan

Berdasarkan studi keperpustakaan yang dilakukan peneliti, penelitian yang relevan dengan penelitian ini. *Pertama*, penelitian yang dilaksanakan oleh Hidayatullah (2015) judulnya Efektifitas Penggunaan Media Kartu *Karuta* Dalam Pembelajaran *Kanji*. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen kuasi dengan desain penelitian *one group pretest posttest design*. Maksud dari desain ini adalah eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding. Berdasarkan data hasil *pretest* yang dilakukan sebelum diberikan treatment diperoleh nilai rata-rata sebesar 32,7775 dari skala 100. Angka ini menunjukkan bahwa tingkat penguasaan *Kanji* dikatakan rendah. Namun tingkat penguasaan *Kanji* meningkat setelah diberikan treatment menggunakan kartu *Karuta*. Selisih nilai *pretest* dan *posttest* adalah sebesar 35,3475.

Kedua, Hasanah (2015) dengan judul Pengembangan Media *Karuta* Untuk Materi Kerajaan Islam Di Indonesia Pada Siswa Kelas V di gugus II Kecamatan Pengasih, Kabupaten Kulon Progo. Pada penelitian ini terdapat perbedaan pada permainan *Karuta* di Jepang. Perbedaan tersebut terdapat pada jumlah kartu yang biasanya 200 kartu tetapi pada media ini menggunakan 100 kartu. Pada kartu mati tidak berlaku dalam media ini. Pengembangan media *Karuta* kerajaan islam di Indonesia dinyatakan “layak” digunakan oleh siswa kelas V di gugus II Kecamatan Pengasih, Kabupaten Kulon Progo. Dengan mengikuti Sembilan prosedur pengembangan Borg & Gall. penelitian pengembangan ini bertujuan menanamkan keteladanan pada siswa khususnya kelas V sekolah dasar. Keteladanan yang ditanamkan dapat berasal dari tokoh-tokoh dan peninggalan dari sejarah masa kerajaan Islam di Indonesia. Kegiatan yang dilakukan pada tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal dalam penelitian pengembangan ini adalah melakukan wawancara dan studi pustaka.

Kegiatan wawancara dilakukan kepada delapan guru kelas V Sekolah Dasar di gugus II Kecamatan Pengasih, Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta. Pokok bahasan dalam wawancara ini berkaitan dengan tanggapan siswa terhadap pembelajaran IPS khususnya sejarah di kelas V. Sementara kegiatan studi pustaka dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang media pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran materi sejarah nasional di sekolah dasar terutama untuk kelas V. Penelitian ini menggunakan strategi penelitian dan pengembangan (*Research and Development*).Prosedur

penelitian ini meliputi; 1) penelitian dan pengumpulan informasi awal dengan melakukan wawancara dengan guru kelas V dan studi pustaka, 2) perencanaan dengan merumuskan tujuan khusus media *Karuta*, 3) pengembangan format produk awal dengan merancang media *Karuta Kerajaan Islam di Indonesia* kemudian melakukan validasi kepada 2 ahli media dengan hasil rata-rata yang sama sebesar 4,28 yang termasuk pada kategori "sangat baik" dan 2 ahli materi dengan hasil sebesar 4,5 dan 4,67 yang termasuk pada kategori "sangat baik", 4) uji coba awal pada 8 siswa dengan hasil nilai rata-rata nilai angket sebesar 4,56 dengan kategori sangat baik, 5) revisi produk dari uji coba awal, 6) uji coba lapangan kepada 49 siswa dengan hasil rata-rata nilai angket sebesar 4,48 dengan kategori "sangat baik", 7) revisi produk dari uji coba lapangan, 8) uji lapangan kepada 94 siswa dengan hasil angket sebesar 4,37 dengan kategori sangat baik.

Ketiga, Afifah (2017) dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Dokoni Karuta* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bab 6 Buku "Nihongo Kira-Kira" Siswa Kelas X SMAN 1 Puri Mojokerto Tahun Ajaran 2017/2018. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *True experiment Design*. Hasil dari penelitian ini berupa data nilai dan data angket respon siswa. Data nilai diperoleh dari nilai *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan membandingkan hasil nilai *pretest* dan *posttest* siswa dan juga hasil angket yang diberikan.

Penggunaan media permainan *Dokoni Karuta* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bab 6 Buku “Nihongo Kira-Kira” Siswa Kelas X SMAN 1 Puri Mojokerto Tahun Ajaran 2017/2018. Berdasarkan uji independent simples t-test diperoleh nilai thitung sebesar -2,732 yang kemudian dibandingkan dengan t tabel $+1,996$. sehingga diketahui $-2,732 < -1,996$ Maka , H_0 ditolak dan H_a diterima. Dan sig (2-tailed) sebesar $0,009 < 0,05/2$, maka H_0 ditolak. Sehingga ada perbedaan signifikan nilai kelas *control* dan kelas eksperimen.

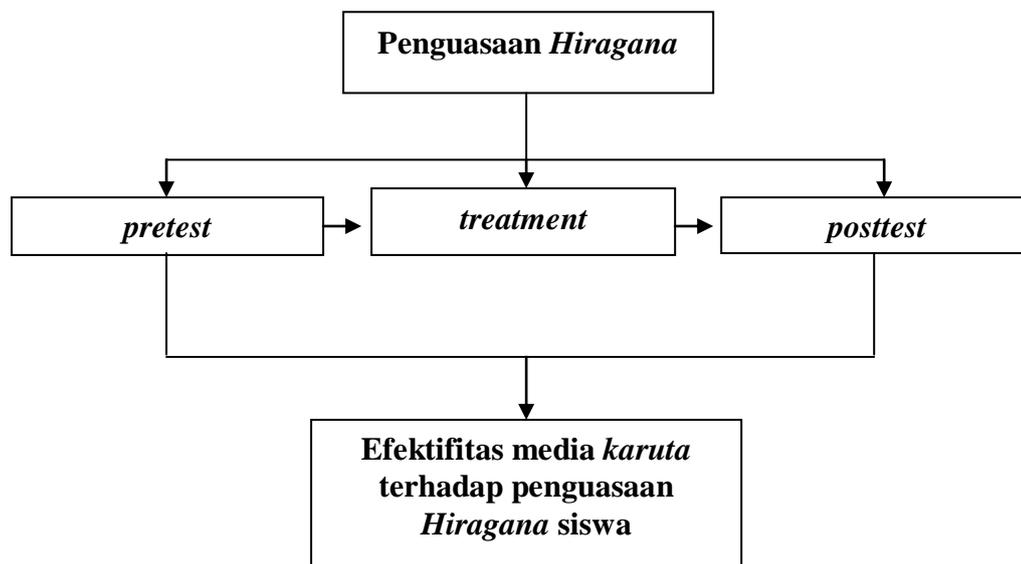
Berdasarkan ketiga penelitian relevan di atas, dapat disimpulkan dengan menggunakan media *Karuta* dapat membantu dalam meningkatkan pembelajaran. Penelitian pertama dapat meningkatkan pembelajaran *Kanji*. Sedangkan penelitian kedua membantu dalam materi Kerajaan Islam di Indonesia dan media *karuta* layak digunakan dalam mengingat materi tersebut. Penelitian ketiga penggunaan media permainan *dokoni karuta* yang yang signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Persamaan dari penelitian sebelumnya sama penelitian kuantitatif dan metode eksperimen serta sama menggunakan media *karuta*. Tetapi, bedanya penelitian ini menggunakan media *karuta* terhadap penguasaan *Hiragana*. sedangkan penelitian sebelumnya terhadap *Kanji*, mengingat materi pelajaran sejarah dan kosakata bahasa Jepang. Diketahui dari penelitian sebelumnya bahwa media *karuta* efektif dalam proses pembelajaran. Untuk itu peneliti melakukan uji coba media *karuta* menggunakan *Hiragana*. Adapun kontribusi penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu pada kajian teori mengenai media *karuta* serta acuan dalam pembahasan.

C. Kerangka Konseptual

Dalam menguasai *Hiragana* setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Sebagai pendukung dalam menguasai *Hiragana* peneliti memberikan pembelajaran dengan menggunakan media, yakni media *karuta*. Yang mana dengan media siswa bisa lebih mudah untuk belajar sesuai dengan alur yang diberikan. Dalam media *karuta* ini siswa juga dituntut untuk lebih mudah mengingat dan membaca.

Sesuai dengan uraian di atas, maka kerangka konseptual dari penelitian ini sebagai berikut.



Gambar 2
Bagan Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

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

H₀ : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media *karuta* terhadap penguasaan mengingat *Hiragana* di kelas XII SMA Negeri 2 Sungai Limau. H₀ diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ pada taraf signifikan 0,05.

H₀ ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan 0,05.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *karuta* terhadap penguasaan mengingat *Hiragana* di kelas XII SMA Negeri 2 Sungai Limau. H_a diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan 0,05. H_a ditolak jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ pada taraf signifikan 0,05.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan. *Pertama*, penguasaan *Hiragana* siswa kelas XII IPA 1 SMAN 2 Sungai Limau sebelum menggunakan media *karuta* pada *pretest* berada pada kualifikasi “baik sekali” yaitu 81,5 dengan standar deviasi (S) 22,02 dan penguasaan *Hiragana* pada *posttest* kelas XII IPA 1 SMAN 2 Sungai Limau berada pada kualifikasi “baik sekali” 88,2 dengan standar deviasi (S) 11,9. Meskipun berada pada kualifikasi yang sama tetapi nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi dibanding nilai rata-rata *pretest*. Kemudian, setelah menggunakan media *karuta* terhadap penguasaan *Hiragana* pada siswa efektif untuk semua indikator. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata indikator 1 *pretest* sebesar 80,75, untuk indikator 2 sebesar 81,83 dan nilai rata-rata *posttest* untuk indikator 1 sebesar 90,3, untuk indikator 2 sebesar 86,7. Berdasarkan nilai per indikator tersebut nilai rata-rata *posttest* meningkat signifikan dibandingkan *pretest*.

Kedua, dari data akhir menunjukkan bahwa diperoleh probabilitas (Asymp.Sig) adalah $0,001 < \text{tingkat signifikansi } 0,05$, maka disimpulkan terdapat perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* yang signifikan tanpa menggunakan media *karuta* dan dengan menggunakan media *karuta*. Dengan demikian maka media *karuta* tidak efektif terhadap penguasaan *Hiragana* siswa kelas XII IPA 1 SMAN 2 Sungai Limau.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simulasi, maka dikemukakan beberapa saran berikut.

1. Bagi Pengajar

Media *karuta* bisa menjadi salah satu variasi media pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran *Hiragana*.

2. Bagi Siswa

Setiap siswa diharapkan dapat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai seoptimal mungkin.

3. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti berikutnya yang akan melakukan penelitian sejenis diharapkan dapat menggunakan penelitian ini sebagai referensi dan dapat juga menggunakan media lain yang lebih menarik sehingga bisa menunjang proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman dan Elya Ratna. 2003. *Evaluasi dan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Padang: Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS UNP.
- Alim, Burhanuddin. 2014. *Ayo Belajar Bahasa Jepang*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Amja, Vionaliza Ligenesia dan Meira Anggia Putri. “Efektivitas Permainan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Penguasaan Goi Tingkat Dasar Pada Siswa Kelas XI Tahun Masuk 2018 SMA Negeri 5 Padang”. *Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Jepang* Vol 2, (3). Hal 153. <http://omiyage.ppi.unp.ac.id/index.php/omiyage/article/view/140>.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- _____. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Cetakan ke-16 Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bull, David. 1996. *Karuta: Sport bor Culture?*. *Japan Quarterly*. Vol. 43 hal. 67. <http://www.asahi-net.or.jp/~xs3d-bull/essays/karuta/karuta.html> diakses tanggal 15 Oktober 2020
- Djiwandono, Soenardi. 2008. *Tes Bahasa*. Jakarta: Indeks
- Fathurrohman, Muhammad dan Sulistyorini. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Harimurti, Kridalaksana. 2001. *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hidayatullah, Taufik. 2015. “Efektivitas Penggunaan Kartu *Karuta* Pembelajaran *Kanji* Pada Mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Jepang UPI Angkatan 2012”. *Skripsi*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Jalius dan Ambiyar. 2016. *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Nur Rizki, Hasanah. 2015. “Pengembangan Media *Karuta* Untuk Materi Kerajaan Islam Di Indonesia Kelas V Di Gugus II Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo”. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.