



EFEKTIVITAS MEDIA *KARUTA* TERHADAP PENGUASAAN *HIRAGANA*

Iramayu Cici¹, Meira Anggia Putri²

¹ (Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang, Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang), Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawar Barat, Padang 25131).

² (Dosen Pendidikan Bahasa Jepang, Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang), Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawar Barat, Padang 25131).

Email Penulis: iramayu12345@gmail.com

Sejarah Artikel

Submit : 2021-10-15
Diterima : 2022-12-12
Diterbitkan : 2022-12-14

Abstrak

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 H_0 is rejected, it can be seen from the results of the Wilcoxon signed ranks test, it is known that the probability (Asymp.Sig) is $0.001 < \text{significance level } 0.05$. 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.

Kata Kunci:

Hiragana, Media, Karuta

¹ Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FBS UNP lulus pada tanggal 29 Oktober 2021

² Dosen Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FBS UNP

PENDAHULUAN

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 kedalam dua jenis, yaitu *hyouimoji* 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 *Kana* (*Hiragana* dan *Katakana*). Menurut Yuana (2012:10) *Hiragana* adalah huruf yang digunakan untuk menuliskan kosakata yang berasal dari Jepang sendiri. Sedangkan *Katakana* biasanya digunakan untuk menulis kata-kata yang berasal dari bahasa asing yang sudah diserap ke dalam bahasa Jepang. 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. Huruf *Hiragana* memiliki beberapa fungsi. Menurut Sutedi (2011:41) ada beberapa kendala yang biasa dialami oleh pelajar tingkat dasar dalam mempelajari huruf bahasa Jepang. *Pertama*, ketika mempelajari huruf *Hiragana* pelajar sering terkecoh dengan bentuk huruf *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 huruf *Hiragana* juga sering kali menjadi hambatan pelajar dalam penguasaan huruf *Hiragana* mengingat terdapat empat puluh enam huruf dasar *Hiragana*, dan beberapa yang memakai *dakuten* 「゛」, delapan huruf *Hiragana* yang memakai *handakuten* 「゜」, dan sebanyak dua puluh satu konsonan ganda yang memakai ya/yo/yo kecil 「きゃ/きゅ/きょ」, jadi huruf *Hiragana* yang harus dikuasai oleh pelajar tingkat pemula dasar menjadi seratus tujuh huruf. *Ketiga*, kurangnya variasi dalam menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar huruf *Hiragana* di kelas.

Pembelajaran Bahasa Jepang di SMA mengacu pada kurikulum 2013, 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*.

Berdasarkan observasi selama melakukan Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) di SMAN 2 Sungai Limau, beberapa kendala di atas juga dialami oleh pemelajar tingkat dasar, terutama kurangnya inovasi penggunaan media dari media 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 diluar 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 mediayang 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*. Menurut Bull (1996:67) kata *Karuta* dalam bahasa Jepang ditulis menggunakan suku kata *Katakana*, yang menunjukkan bahwa kata tersebut berasal dari luar negeri.

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 (Haq: 2019). Permainan *karuta* biasanya dimainkan pada tahun baru. 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. 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* (huruf *hiragana* dan *katakana*) dan huruf *kanji* dasar. 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.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hidayatullah (2015) yang berjudul “Efektifitas Penggunaan Media Kartu Karuta Dalam Pembelajaran Kanji” diketahui bahwa hasil *pretest* sebelum diberikan *treatment* memperoleh nilai rata-rata sebesar 32,775 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”**. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas media *karuta* pada penguasaan *hiragana* siswa SMA.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif. Dikatakan penelitian kuantitatif karena data yang akan diolah berupa angka. Sesuai dengan yang disampaikan Sugiyono (2013:7) penelitian kuantitatif adalah penelitian yang datanya berupa angka-angka dan analisisnya menggunakan statistik. Angka dalam penelitian ini adalah skor dan nilai *pretest dan posttest* kelas sampel. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Penelitian eksperimen adalah suatu cara untuk mencari sebab-akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu (Arikunto, 2010:9). Jenis eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quansi experimental* (eksperimen semu). *Quasi Experiment* (eksperimen semu), rancangan penelitian ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Desain yang digunakan yaitu *one group pretest posttest design* adalah desain yang menggunakan satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan (Arikunto, 2010:212). Hal ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap penguasaan *Hiragana* siswa kelas XII SMAN 2 Sungai Limau. Dalam penelitian ini peneliti melakukan *2 treatment* (perlakuan).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XII SMAN 2 program peminatan sebanyak 9 kelas yaitu: XII IPA 1, XII IPA 2, XII IPA 3, XII IPA 4, XII IPA 5, XII IPS 1, XII IPS 2, XII IPS 3, XII IPS 4 dengan jumlah 215 orang. Penarikan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* (sampel bertujuan). Menurut Viona (dalam Arikunto, 2016:183) *purposive sampling* ini biasanya dilakukan karena beberapa pertimbangan, misalnya alasan keterbatasan waktu, tenaga, dan dana sehingga tidak dapat mengambil sampel yang besar dan jauh. Sampel pada penelitian ini diambil satu kelas saja yaitu kelas XII IPA 1 yang

berjumlah 33 siswa. Pengambilan sampel satu kelas tersebut karena sistem pembelajaran pada semester sekarang dibagi dua shif., maksudnya dibagi dua shif tersebut satu kelas dibagi dua kelompok ada kelompok a dan kelompok b. Untuk menghemat waktu, dana, dan tenaga agar berjalan dengan lancar penelitian ini diambil satu kelas saja.

Instrumen dalam penelitian ini yaitu berupa tes. Menurut Sutedi (2011: 157) tes merupakan alat ukur yang biasa digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah selesai satu satuan program pengajaran tertentu. Dalam hal ini, tes yang digunakan adalah tes *hiragana* dalam bentuk objektif pilihan ganda. Menurut Djiwandono (2008: 36), tes objektif adalah tes yang penskorannya dapat dilakukan dengan tingkat objektivitas yang tinggi. Tes pilihan ganda adalah tes objektif yang masing-masing butir tesnya memiliki lebih dari dua pilihan jawaban. Pada penelitian ini, jumlah pilihan jawaban ada empat, yaitu (A), (B), (C), dan (D).

Pada tahap pelaksanaan penelitian, peneliti memberikan *pretest*, kemudian melakukan treatment sebanyak 2 kali menggunakan media *karuta*, dan diberikan *posttest* untuk melihat hasil akhir. Penelitian ini menggunakan validitas isi, yang digunakan untuk menguji suatu instrumen sehingga instrumen bisa dikatakan valid sesuai isinya, isi berarti materi misalnya materinya seputar *Hiragana* berarti tes yang dibuat isinya *hiragana* tanpa memasukkan huruf Jepang lainnya. Pengujian reliabilitas instrumen penelitian ini menggunakan KR.20. Berdasarkan rumus KR.20 yang digunakan, didapati *koefisien realibility instrument* adalah sebesar 0,95 (>0,6) sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen yang diujikan berkali-kali pun kepada siswa, akan menghasilkan ukuran yang sama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dalam penelitian ini merupakan hasil yang diperoleh dari tes penguasaan *Hiragana* siswa kelas *Pretest* dan Kelas *Posttest*. Soal tes yang digunakan berupa tes objektif pilihan ganda sebanyak 40 butir soal. Tes penguasaan diikuti sebanyak 30 orang siswa. Setelah melakukan pemeriksaan tes, selanjutnya memberi skor, dan mengubah skor menjadi nilai. Tahap selanjutnya melakukan perhitungan nilai maksimal, nilai minimal, standar deviasi, rata-rata, median, dan modus pada kelas *Pretest* dan kelas *Posttest* yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Nilai Maksimal, Nilai Minimal, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus hasil *Posttest* Siswa Kelas *Pretest* dan Kelas *Posttest*

KELAS KONTROL	HASIL PERHITUNGAN	KELAS EKSPERIMEN
100	Nilai Max	100
15	Nilai Min	55
22,02	Standar Deviasi	11,9
81,5	Mean	88,2
93	Median	90
98	Modus	90

Berdasarkan tabel di atas, diketahui nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi dari pada kelas *pretest* yaitu 88,2 sedangkan nilai rata-rata *pretest* 81,5. Ditinjau dari rentangan skor (*score range*) antara *pretest* dan *posttest*, diketahui rentangan skor *pretest* yaitu, 85, sedangkan rentangan skor *posttest* 45. Berdasarkan hal tersebut, terlihat selisih

yang cukup jauh antara nilai tertinggi dan terendah siswa. Untuk nilai *pretest* standar deviasi sebesar 22,02 dan untuk *posttest* standar deviasi sebesar 11,9. Hal tersebut menunjukkan bahwa kelas *posttest* lebih tinggi daripada kelas *pretest* sebelum menggunakan media *karuta* dan sesudah menggunakan media *karuta*.

Berdasarkan analisis data yang dilakukan, sampel dalam penelitian ini tidak terdistribusi normal dan tidak memiliki varians yang homogen. Oleh karena itu untuk melakukan uji hipotesis digunakan rumus *wilcoxon signed ranks test*. Hal tersebut terlihat dari perbedaan nilai yang diperoleh siswa kelas *pretest* dan kelas *posttest*, dimana perbedaan itu terdapat pada semua indikator.

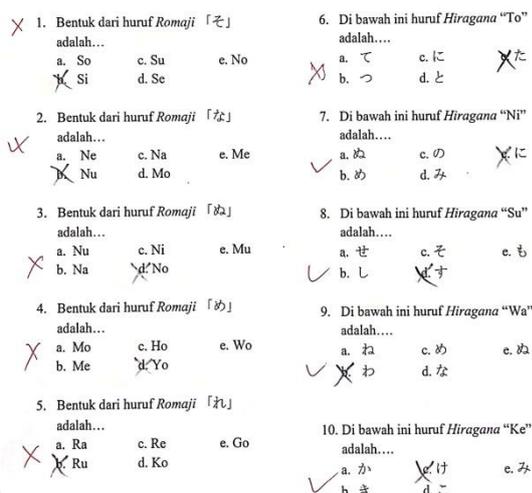
Berdasarkan analisis data penguasaan *Hiragana* siswa kelas *pretest* dan kelas *posttest* untuk indikator 1 yaitu Mengidentifikasi *Hiragana* Jenis *Seion*, *Dakuon*, *Handakuon* dapat dikelompokkan menjadi enam hal, yaitu: *Pertama*, nilai tertinggi yang diperoleh siswa untuk indikator 1. *Kedua*, nilai terendah yang diperoleh oleh siswa untuk indikator 1. *Ketiga* standar deviasi siswa untuk indikator 1. *Keempat*, nilai rata-rata yang diperoleh siswa untuk indikator 1. *Kelima*, nilai tengah yang diperoleh untuk indikator 1. *Keenam*, nilai yang sering muncul pada indikator 1. Berikut ini tabel perhitungan nilai penguasaan *hiragana* kelas *pretest* dan kelas *posttest*.

Tabel 2. Perhitungan Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus Siswa Kelas *Pretest* dan Kelas *Posttest* Untuk Indikator 1

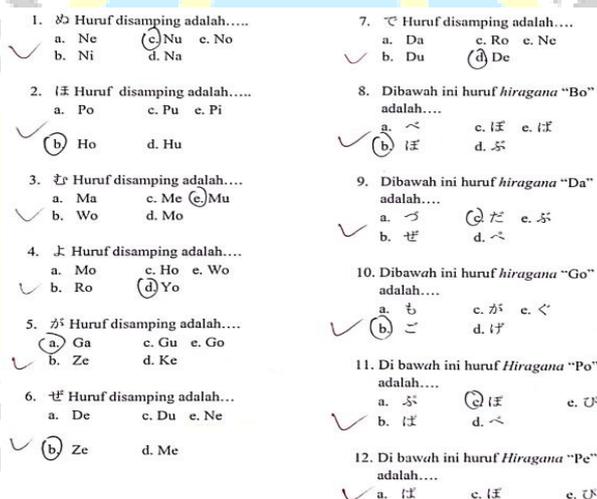
KELAS KONTROL	HASIL PERHITUNGAN	KELAS EKSPERIMEN
100	Nilai Max	100
15	Nilai Min	65
25,5	Standar Deviasi	9,4
80,7	Mean	90,3
95	Median	90
100	Modus	100

Berdasarkan tabel di atas, diketahui rata-rata hitung untuk indikator satu kelas *pretest* lebih rendah dari pada kelas *posttest* yaitu 80,7, sedangkan kelas *posttest* memperoleh rata-rata sebesar 90,3. Selanjutnya rentangan skor indikator 1 untuk kelas *pretest* memperoleh skor sebesar 85, sedangkan diketahui untuk indikator 1 kelas *posttest* memperoleh skor sebesar 35. Untuk nilai *pretest* standar deviasi sebesar 25,5, sedangkan untuk nilai *posttest* standar deviasi sebesar 9,4. Berdasarkan hal tersebut, terlihat bahwa selisih yang cukup jauh antara *score range* kelas *pretest* dan kelas *posttest* sebelum menggunakan media *karuta* dan setelah menggunakan media *karuta*. Hal ini dikarenakan media *karuta* dapat membantu siswa dalam mengingat *hiragana*, dan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga meningkatkan minat siswa dalam mempelajari *hiragana*.

Berikut ini dapat dilihat dari lembar jawaban siswa kelas *pretest* dan kelas *posttest* dalam menjawab beberapa butir soal untuk indikator 1 (Mengidentifikasi Huruf *Hiragana* Jenis *Seion*, *Dakuon*, dan *Handakuon*)



Gambar 1. Lembar Jawaban Siswa Kelas *Pretest* Sampel (PR 17) Dalam Menjawab Beberapa Butir Soal Untuk Indikator 1



Gambar 2. Lembar Jawaban Siswa Kelas *Posttest* Sampel (PO 2) Dalam Menjawab Beberapa Butir Soal Untuk Indikator 1

Berdasarkan dua lembar jawaban di atas, yaitu butir soal yang tergolong dalam indikator 1 untuk kategori 'siswa mampu mengidentifikasi *Hiragana* Jenis *Seion, dakuon, handakuon* untuk indikator 1 terdapat 20 butir soal. Siswa dengan kode sampel PR 17 memilih jawaban yang tidak tepat. Hal ini mungkin disebabkan siswa tidak menguasai *Hiragana* dan tidak mengulang pembelajaran di rumah sedangkan siswa dengan kode PO 2 memilih jawaban yang tepat. Hal ini disebabkan siswa tersebut menguasai *Hiragana*.

Selanjutnya untuk indikator 2 mengidentifikasi kata yang menggunakan *Hiragana* jenis *seion, dakuon, handakuon* yaitu dapat dikelompokkan menjadi enam hal, yaitu: *Pertama*, nilai tertinggi yang diperoleh siswa untuk indikator 2. *Kedua*, nilai terendah yang diperoleh oleh siswa untuk indikator 2. *Ketiga* standar deviasi siswa untuk

indikator 2. *Keempat*, nilai rata-rata yang diperoleh siswa untuk indikator 1. *Kelima*, nilai tengah yang diperoleh untuk indikator 2. *Keenam*, nilai yang sering muncul pada indikator 2. Berikut ini tabel perhitungan nilai penguasaan hiragana kelas *pretest* dan kelas *posttest*.

Tabel 3.Perhitungan Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus *Pretest* Siswa Kelas *Pretest* Untuk Indikator 2

KELAS KONTROL	HASIL PERHITUNGAN	KELAS EKSPERIMEN
100	Nilai Max	100
15	Nilai Min	20
21,9	Standar Deviasi	19
81,83	Mean	86,7
90	Median	93
90	Modus	95

Berdasarkan tabel di atas, diketahui rata-rata hitung untuk indikator satu kelas *pretest* lebih rendah dari pada kelas *posttest* yaitu 81,83, sedangkan kelas *posttest* memperoleh rata-rata sebesar 86,7. Selanjutnya rentangan skor indikator 2 untuk kelas *pretest* memperoleh skor sebesar 85, sedangkan diketahui untuk indikator 2 kelas *posttest* memperoleh skor sebesar 80. Untuk nilai *pretest* standar deviasi sebesar 21,9 sedangkan untuk nilai *posttest* standar deviasi sebesar 19. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran siswa lebih aktif, semangat dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, motivasi merupakan sesuatu yang bersifat mendorong siswa untuk menguasai materi yang sedang diikutinya. Menurut Fathurrohman dan Sulistyorini (2012:126) motivasi merupakan faktor penting dalam belajar, karena motivasi mampu memberi semangat pada seorang anak dalam kegiatan belajarnya. Berikut ini dilihat dari lembar jawaban siswa kelas *pretest* dan kelas *posttest* dalam menjawab beberapa butir soal untuk indikator 2 (mengidentifikasi kata yang menggunakan *Hiragana* jenis *seion*, *dakuon*, *handakuon*)

25. Bentuk *Romaji* dari kata 「あかるい」 adalah...

- ✓ a. Akuru c. Atsui ✗ Akarui
b. Airon d. Ame

26. Bentuk *Hiragana* dari kata “*Kaimono*” adalah....

- ✗ a. かいもの d. かいます
✓ b. かうもの e. かきます
c. かいだん

27. Bentuk *Hiragana* dari kata “*Yomimasu*” adalah....

- ✗ a. よむます d. すみます
✗ b. みます e. およぎます
c. よみます

Gambar 3. Lembar Jawaban Siswa Kelas *Pretest* (PR 17) Dalam Menjawab Beberapa Butir Soal Untuk Indikator 2

25. Bentuk *Hiragana* dari kata “*Kaimono*” adalah....
- a. かいもの d. かいます
 b. かうもの e. かきます
 c. かいだん
26. Bentuk *Romaji* dari kata 「あかるい」 adalah...
- a. Akuru c. Atsui e. Akarui
 b. Airon d. Ame
27. Bentuk *Romaji* dari kata 「いもうと」 adalah...
- ~~a.~~ Imooto c. Otouto e. Atsui

Gambar 4. Lembar Jawaban Siswa Kelas *Postest* (PR 17) Dalam Menjawab Beberapa Butir Soal Untuk Indikator 2

Berdasarkan dua lembar jawaban di atas, yaitu butir soal yang tergolong dalam indikator 2 untuk kategori ‘siswa mampu mengidentifikasi kata yang menggunakan *Hiragana* Jenis *Seion, dakuon, handakuon* untuk indikator 2 terdapat 20 butir soal. Siswa dengan kode sampel PR 17 jawaban yang tidak tepat. Hal ini mungkin disebabkan siswa tidak menguasai kata yang menggunakan *Hiragana* jenis *seion* dan tidak mengulang pembelajaran di rumah sedangkan siswa dengan kode PO 17 memilih jawaban yang tepat. Hal ini disebabkan siswa tersebut menguasai kata yang menggunakan *Hiragana* jenis *seion*. Berdasarkan hasil dari nilai indikator 1 dan indikator 2 dapat disimpulkan bahwa indikator 1 lebih rendah dari indikator 2 karena dari hasil analisis butir soal pada tingkat kesukaran menunjukkan soalnya sulit atau mudah, sedangkan untuk daya pembeda jika daya pembeda sedang atau tinggi berarti nilai siswa tersebut rendah ini menunjukkan kemampuan siswa yang benar-benar rendah atau yang tidak bisa menjawab soal.

Nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* secara umum sebesar 81,5 dan 88,2. Untuk nilai rata-rata indikator 1 *pretest* sebesar 80,7 dan untuk nilai rata-rata *posttest* sebesar 90,3. Sedangkan nilai rata-rata indikator 2 *pretest* sebesar 81,83 dan untuk nilai rata-rata *posttest* sebesar 86,7. Berdasarkan hasil nilai rata-rata secara umum dan perindikator dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* di atas KKM dibandingkan dari latar belakang yang tidak sinkron dengan hasil *pretest* dan *posttest*. Hal tersebut terjadi karena ketika guru bahasa Jepang di wawancara menyatakan kemampuan siswa dalam mempelajari *Hiragana* dapat dilihat langsung siswa yang mampu menguasai *Hiragana* dan yang kurang menguasai *Hiragana* dengan melihat dari hasil tulisan *Hiragana* yang dibuat oleh siswa tersebut. Hal tersebut juga dapat dibandingkan dari media yang digunakan oleh peneliti yang menekankan pada pemahaman membaca dan melihat huruf saja tanpa praktek langsung atau menuliskan *Hiragana*.

Berdasarkan hasil dari nilai indikator 1 dan indikator 2 dapat disimpulkan bahwa indikator 1 lebih rendah dari indikator 2 karena media yang peneliti gunakan terdapat huruf saja tanpa memasukkan kosakata. Dilihat dari hasil analisis butir soal pada tingkat kesukaran menunjukkan soalnya sulit atau mudah, sedangkan untuk daya pembeda jika daya pembeda sedang atau tinggi berarti nilai siswa tersebut rendah ini

menunjukkan kemampuan siswa yang benar-benar rendah atau yang tidak bisa menjawab soal.

Kemudian jika dibandingkan dengan penelitian relevan mengenai mengenai *karuta* yang dilakukan 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 pembandingan. 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. Dalam penelitian ini penggunaan media *karuta* juga berpengaruh terhadap penguasaan *Hiragana* siswa kelas XII IPA 1 SMAN 2 Sungai Limau, hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil *posttest* yang diperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 55 dan nilai rata-rata 88,2 sedangkan pada *pretest* diperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 15 dan nilai rata-rata 81,5. Berdasarkan analisis data akhir 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 dapat disimpulkan bahwa media *karuta* tidak efektif untuk meningkatkan penguasaan *Hiragana*.

Berdasarkan hasil rata-rata *posttest* 88,2 dan *pretest* 81,5, hal ini menunjukkan bahwa penerapan media *karuta* berdampak positif pada hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, pertama berasal dari diri siswa itu sendiri yaitu berupa minat dan motivasi. Kedua yaitu teknik pembelajaran yang digunakan oleh pendidik saat proses pembelajaran juga mempunyai pengaruh yang besar dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa saat pembelajaran. Setelah diterapkan media *karuta*, motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang meningkat. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran siswa lebih aktif, semangat dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, motivasi merupakan sesuatu yang bersifat mendorong siswa untuk menguasai materi yang sedang diikutinya.

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.

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan, maka dikemukakan beberapa saran berikut. *Pertama*, bagi pengajar media *karuta* bisa menjadi salah satu variasi media pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran *Hiragana*. *Kedua*, bagi siswa diharapkan dapat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai seoptimal mungkin. *Ketiga*, bagi peneliti lain 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.

REFERENSI

- 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.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- . 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- 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.
- Haq, M. (2019). *Hiragana Goi Karuta sebagai Media Pembelajaran Kosakata Dasar Bahasa Jepang*.
- 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.

Rayandra, Ayhar. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.

Saitama Prefecture Karuta Association. (2010). *Kyogy Karuta Handbook*.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sutedi, Dedi. 2011. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: UPI Press.

Taynton, Keith dan Masako Yamada. (2012). *Using a Japanese Card Game Karutato Enhance Listening and Speaking Skills in Japanese Learners of English*.

Yuana, Cuk. 2012. *Nihongo Yasashii SMA Kelas X*. Surabaya: Yudhistira.

Zalman, Hendri. 2014. *Kosakata Bahasa Jepang Dasar*. Padang: UNP Pers.

<http://simkeu.kemdikbud.go.id/index.php/peraturan/8-uu-undang-undang/12-uu-no-20-tahun-2003-tentang-sistem-pendidikan-nasional> (diakses pada tanggal 27 Agustus 2021)

