MODEL PEMBELAJARAN STAD (*STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION)* DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN KARUTA DALAM PEMBELAJARAN HURUF HIRAGANA

Nabilla Swayantika

2915151374

Makalah komprehensif diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2021

ABSTRAK

Nabilla Swayantika. *Model pembelajaran STAD (Student Teams Achievement Division) dengan menggunakan media permainan karuta dalam pembelajaran huruf hiragana.* Makalah komprehensif. Jakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Jakarta. 2021

Penelitian ini membahas tentang penggunaan model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) dengan menggunakan media permainan karuta dalam pembelajaran huruf hiragana. Model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) adalah model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4-5 orang secara heterogen. Lalu model pembelajaran ini akan dipadukan dengan media permainan karuta sebagai pembelajaran huruf hiragana. Adapun penjelasan mengenai karuta ialah media permainan berbentuk kartu yang terbagi menjadi dua bagian, yaitu ; *torifuda* dan *yomifuda*. Kartu *torifuda* bertuliskan huruf hiragana sedangkan kartu *yomifuda* bertuliskan huruf romaji. Penggunaan model dan media ini mencakup kelompok kecil yang dimana pembelajar akan bekerja sama dalam mencocokkan kartu *torifuda* yang dibacakan oleh pembaca kartu *yomifuda*.

Pengumpulan referensi dalam penelitian ini adalah buku, artikel, jurnal dan *website*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah penggunaan model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) dengan menggunakan media permainan karuta dalam pembelajaran huruf hiragana, serta kelebihan dan kekurangan pada media permainan karuta dan model pembelajaran STAD dalam pembelajaran huruf hiragana yang hasilnya didapatkan atas penilaian dari ahli (*expert judgment*). Penggunaan media dan model pembelajaran ini bertujuan untuk dapat menjadi salah satu alternatif yang bisa digunakan saat proses pembelajaran berlangsung agar mempermudah pembelajar dalam menguasai huruf hiragana.

Kata kunci : Media permainan karuta, model pembelajaran STAD, hiragana

ABSTRACT

Nabilla Swayantika. STAD (Student Teams Achievement Division) Learning Model By Using Karuta Card Media In Learning Hiragana. Comprehensive paper. Jakarta: Japanese Language Education Study Program. Faculty of Language and Art. State University of Jakarta. 2021

This study discusses the use of the STAD (Student Teams Achievement Division) learning model by using the karuta card media in learning hiragana. The STAD (Student Teams Achievement Division) learning model is a cooperative learning model using small groups with a heterogeneous number of members of each group of 4-5 people. Then this learning model will be combined with the karuta card media as hiragana learning. The explanation of karuta is a card-shaped game media which is divided into two parts, namely; torifuda and yomifuda. Torifuda card reads hiragana while yomifuda card reads romaji. The use of this model and media includes small groups where learners will work together to match the torifuda cards read by the yomifuda card reader.

Reference collection in this research is books, articles, journals and websites. This study aims to determine the steps of using the STAD (Student Teams Achievement Division) learning model by using the karuta card media in learning hiragana, as well as the advantages and disadvantages of the karuta card media and the STAD learning model in hiragana learning by expert judgment. The use of media and learning models aims to be an alternative that can be used during the learning process to make it easier for learners to master hiragana letters.

Keywords: Karuta card media, STAD learning model, hiragana

LEMBAR PENGESAHAN

Makalah ini diajukan oleh

Nama	: Nabilla Swayantika
No. Reg	: 2915151374
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas	: Bahasa dan Seni
Judul Makalah	: Model Pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) dengan Menggunakan Media Permainan Karuta dalam Pembelajaran Huruf Hiragana

Telah berhasil dipertahankan di hadapan dewan penguji, dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing

Dwi Astuti Retno Lestari, M.Si.,M.Ed.
NIP. 19710125 200604 2 001

Penguji I

Dra. Yuniarsih. M.Hum., M.Ed
NIP. 19660604 200604 2 001

Penguji II

Dr. Nia Setiawati, M.Pd
NIP. 19761025 200812 2 002

Ketua Penguji

Dwi Astuti Retno Lestari, M.Si.,M.Ed.
NIP. 19710125 200604 2 001

Jakarta, 24 Januari 2021
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Dr. Liliana Muliastuti, M. Pd.
NIP. 19680529 199203 2 001

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama	:	Nabilla Swayantika
No. Reg.	:	2915151374
Program Studi	:	Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas	:	Bahasa dan Seni
Judul Makalah	:	Model Pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) dengan Menggunakan Media Permainan Karuta dalam Pembelajaran Huruf Hiragana

Menyatakan bahwa benar makalah ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya menyantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, apabila terbukti saya melakukan tindakan plagiat.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 25 Januari 2021

Nabilla Swayantika
NIM 2915151374

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN
Jalan Rawamangun Muka
Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nabilla Swayantika
NIM : 2915151374
Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni/ Pendidikan Bahasa Jepang
Alamat email : swayantika.nabilla@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☐ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☑ Lain-lain (Makalah Komprehensif)

yang berjudul :

Model Pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) dengan Menggunakan Media Permainan Karuta dalam Pembelajaran Huruf Hiragana

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 25 Januari 2021
Penulis

(Nabilla Swayantika)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Allah SWT atas berkat dan karunia-Nya yang telah memberikan kemudahan bagi peneliti untuk dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul ‘’Model Pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) dengan Menggunakan Media Permainan Karuta dalam Pembelajaran Huruf Hiragana‘’ ditulis untuk memenuhi syarat menyelesaikan studi dan dalam rangka memperoleh gelar sarjana Strata-1 Program Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Dalam penyusunan penelitian ini, peneliti menyadari bahwa tersusunnya komprehensif ini berkat bimbingan, nasihat dan motivasi dari berbagai pihak yang banyak membantu. Maka dari itu peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah berjasa dalam penyelesaian penelitian ini, di antaranya ;

1. Dr. Komarudin, M.Si. selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan kesempatan penulis untuk menuntut ilmu di kampus ini.
2. Dr. Liliana Muliastuti, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah memberikan izin penelitian.
3. Dra. Yuniarsih,M.Hum.,M.Ed. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang yang dengan sabarnya memberikan dorongan dan bantuan untuk kelancaran penyelesaian makalah.
4. Dwi Astuti Retno Lestari, M.Si.,M.Ed. selaku dosen pembimbing sekaligus dosen penasehat akademik yang dengan sabar telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan, pengarahan, dan motivasi dalam penyelesaian makalah dari awal hingga akhir.
5. Dr. Nia Setiawati, M.Pd. selaku dosen ahli yang telah membantu penulis dalam menilai model dan media pembelajaran pada penelitian ini.
6. Seluruh dosen dan staf Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang yang telah memberikan banyak sekali ilmu pengetahuan selama perkuliahan.
7. Papah (Didi Samsudin) dan mamah (Trimurti) tersayang atas dukungannya, perhatian dan doa yang tak pernah henti-hentinya mereka panjatkan. Ucapan terima kasih yang tak terhingga dan setulus hati saya untuk mereka. Serta kepada adik dan kakak saya Fidi Nadia Sahara dan Qorina Aziza Salsabila yang selalu memberi dukungan penuh untuk saya, dan seluruh keluarga yang telah mendukung saya untuk menyelesaikan masa studi saya di UNJ.
8. Kekasih yang selalu setia menemani, menjadi penyemangat, memberi motivasi serta selalu membantu memecahkan solusi bagi penulis, Asya Danitama.
9. Sahabat yang selalu setia menemani, memberi semangat serta dukungan, Triratnasari Muslimah (Nana).
10. Rekan kerja, kakak, sekaligus sahabat yang saya sayangi, Dina Permata, Siti Hazzah Susanti, Fitri Niami Alfi, Siti Nurlela (Ghea).

11. Sahabat yang selalu hadir memberi warna serta membantu dan menemani penulis dalam menyelesaikan penelitian ini, Defira Rahmawati, Novia Citra Dewi, Restu Benastuti, Nadya Faradilla.
12. Teman seperjuangan Zulfa, Dede, Wulan, Riska, Bella, Galih, Pyon, Nizma serta seluruh teman di NGK dan *senpai tachi*, yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan makalah ini.
13. Seluruh pihak lainnya yang tidak dapat disebutkan satu-persatu baik secara langsung maupun tidak, yang telah membantu kelancaran penyusunan makalah ini.

Penulis sepenuhnya menyadari bahwa makalah ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengapresiasi apabila mendapatkan masukan untuk kesempurnaan makalah ini. Akhir kata, penulis berharap agar makalah ini dapat bermanfaat. Terima kasih.

Jakarta, 25 Januari 2021

NS

DAFTAR ISI

Abstrak ..... **i**

Abstrak Bahasa Jepang「要旨」 ..... **ii**

Lembar Pengesahan ..... **iii**

Lembar Pernyataan (Orisinalitas) ..... **iv**

Lembar Publikasi ..... **v**

Kata Pengantar ..... **vi**

Daftar Isi ..... **viii**

Daftar Gambar ..... **x**

Daftar Tabel ..... **xi**

A. PENDAHULUAN **1**

1. Latar Belakang Masalah 1

2. Rumusan Masalah 4

3. Tujuan Penelitian 5

B. ISI **6**

1. Landasan Teoritis 6

1.1 Hiragana 6

1.2 Model Pembelajaran *Cooperative Learning* 8

1.3 STAD (*Student Teams Achievement Division*) 9

1.4 Media Pembelajaran 12

1.5 Media Permainan Karuta 13

2. Pembahasan 15

2.1 Langkah-langkah Model Pembelajaran STAD dengan

Menggunakan Media Permainan Karuta dalam Pembelajaran Huruf Hiragana 15

2.2 Hasil Penelitian Relevan 17

2.3 Desain Media Permainan Karuta Hiragana 20

2.4 Hasil Penilaian Ahli 23

C. PENUTUP 27

1. Kesimpulan 27

2. Saran 28

DAFTAR PUSTAKA 31

LAMPIRAN 33

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Huruf hiragana dasar atau *seion* 7
Gambar 2.2 Huruf hiragana dengan *dakuten* dan *handakuten*.....7
Gambar 2.3 Huruf hiragana *youon*.....8
Gambar 2.4 Desain bagian depan karuta hiragana (*torifuda*) 19
Gambar 2.5 Desain bagian belakang karuta hiragana (*torifuda*) 20
Gambar 2.6 Desain bagian depan dan belakang karuta hiragana (*yomifuda*) 21

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perhitungan skor perkembangan individu 11
Tabel 2.2 Kriteria pemberian penghargaan kelompok 12

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA