A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Huruf hiragana merupakan salah satu huruf dasar dalam bahasa Jepang yang digunakan untuk menuliskan kosakata asli bahasa Jepang. Jenis huruf dalam bahasa Jepang terbagi menjadi 3 yaitu hiragana, katakana dan kanji. Menurut Danasasmita (2009: 43) kendala dalam mempelajari huruf hiragana bagi pemula yaitu, ketika mempelajari huruf hiragana sering terkecoh dengan bentuk huruf yang mirip. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi rendahnya penguasaan terhadap huruf hiragana tersebut adalah dengan menggunakan media sebagai sarana dalam pembelajaran huruf hiragana. Menurut Asyhar (2012: 29) media pembelajaran dapat membantu pendidik untuk memfasilitasi proses belajar peserta didik. Media pembelajaran juga dapat membantu pendidik untuk mempermudah proses belajar, memperjelas materi pembelajaran dengan beragam contoh yang konkret melalui media, memfasilitasi interaksi dengan pembelajar, dan memberi kesempatan praktik kepada mereka.

Media merupakan komponen yang sangat penting dalam suatu proses komunikasi. Menurut Barlo dalam Miarso (1984: 56) proses komunikasi melibatkan paling kurang tiga komponen utama, yakni pengirim atau sumber pesan (*source*), perantara (*media*), dan penerima (*receiver*). Permainan sederhana bisa menjadi salah satu alternatif oleh pendidik sebagai media komunikasi dalam proses belajar-mengajar. Menurut Soepomo dalam Suyatna (2008: 123) kelebihan permainan bahasa ialah (a) permainan bahasa sebagai

metode pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar-mengajar, (b) aktivitas yang dilakukan siswa bukan saja fisik tetapi juga mental, (c) dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar, (d) dapat memupuk rasa solidaritas dan kerjasama, (e) dengan permainan materi lebih mengesankan sehingga sukar dilupakan. Dengan menggunakan permainan, pengajar akan menciptakan sebuah atmosfer yang akan mendorong keinginan pembelajar untuk mempelajari sebuah bahasa. Permainan karuta merupakan salah satu media permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran hiragana. Permainan karuta merupakan sebuah permainan kartu tradisional di Jepang dan di dalam kartu tersebut terdapat sebuah petunjuk dan jawaban (misalnya gambar) pada masing-masing kartu. Permainan ini sendiri berasal dari kata "*Carta*" yang merupakan bahasa Portugis dari selembar kartu. Pada jaman dahulu karuta merupakan sebutan untuk permainan kartu remi, namun seiring dengan berjalannya waktu, kini permainan ini dikenal sebagai *hanafuda* yang merupakan permainan memakai satu set kartu yang terdiri dari *yomifuda* (読札, kartu untuk dibaca) dan *torifuda* (取り札, kartu untuk diambil).

Permainan karuta juga dapat dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Menurut Trianto (2013: 68) pembelajaran kooperatif tipe STAD ini merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4-5 orang secara heterogen. Dimulai dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, kegiatan kelompok, kuis dan penghargaan kelompok. Dalam hal ini penulis akan membuat media permainan karuta yang

dapat digunakan sebagai media pembelajaran huruf hiragana, sehingga media permainan karuta yang akan dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) ini dapat menyediakan kesempatan untuk berlatih dan menghilangkan ketakutan pembelajar saat proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan model pembelajaran kooperatif dengan tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) yang dipadukan menggunakan media permainan karuta juga dapat membantu pembelajar untuk belajar lebih baik ketika mereka memiliki perasaan bahwa mereka dapat membuat kemajuan, yang berpengaruh terhadap dirinya dan kelompoknya.

Adapun langkah yang perlu dilakukan sebelum memulai pembelajaran yaitu penyampaian materi oleh pengajar mengenai materi hiragana, lalu penentuan kelompok yang dipilih secara heterogen oleh pengajar yang terdiri dari 4-5 orang anggota dalam satu kelompok yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah, bila memungkinkan harus diperhitungkan latar belakang, ras dan sukunya, kegiatan kelompok akan dilakukan dengan permainan media karuta, permainan dilakukan dengan cara satu pemain dari tiap tim akan membacakan kartu (*yomifuda*) yang bertuliskan alfabet sebagai pertanyaan, lalu tiap anggota lainya dari masing-masing kelompok mengambil kartu (*torifuda*) bertuliskan hiragana yang berada di hadapannya, kemudian permainan dilakukan secara bergantian oleh tiap pemain dan pemain harus saling bekerja sama untuk mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya, peserta didik akan diberikan kuis sebagai evaluasi hasil pembelajaran, pengajar melakukan perhitungan nilai perkembangan individu, berdasarkan skor awal peserta didik, pemain

menyampaikan hasil pembelajaran secara singkat di depan kelas, pemberian penghargaan (*reward*) dari pengajar kepada tiap kelompok.

Sehubung dengan hal di atas maka penulis akan meminta penilaian dari ahli mengenai kekurangan dan kelebihan dari media permainan karuta dan model pembelajaran tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) yang digunakan sebagai media dan model pembelajaran. Ahli yang dimaksudkan adalah dosen yang sudah ahli dalam bidang pendidikan. Berdasarkan uraian di atas maka penulis akan membahas tahap-tahap pelaksanaan serta kekurangan dan kelebihan mengenai "**Model Pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division)* dengan Menggunakan Media Permainan Karuta dalam Pembelajaran Huruf Hiragana**".

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan :

1) Bagaimana langkah-langkah model pembelajaran STAD dengan menggunakan media permainan karuta dalam pembelajaran huruf hiragana?
2) Bagaimana kekurangan dan kelebihan model pembelajaran STAD dalam pembelajaran huruf hiragana?
3) Bagaimana kekurangan dan kelebihan media permainan karuta dalam pembelajaran huruf hiragana?

3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1) Untuk mengetahui langkah-langkah model pembelajaran STAD dengan menggunakan media permainan karuta dalam pembelajaran huruf hiragana.
2) Untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan model pembelajaran STAD dalam pembelajaran huruf hiragana.
3) Untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan media permainan karuta dalam pembelajaran huruf hiragana.