

## B. ISI

### 1. Landasan teoritis

#### 1.1 Hiragana

##### 1.1.1 Pengertian

Salah satu komponen yang digunakan untuk mempelajari bahasa Jepang bagi pemula adalah dengan mempelajari serta menguasai huruf hiragana. Dalam *Kokugo Jiten* pengertian huruf hiragana adalah ひらがなは平安時代の初期に漢字をくずした叢書をもとにして作られた文字。女性が使うことが多かったので、「女手」「女文字」といわれていた。(Hiragana wa Heian jidai no shoki ni, kanji o kuzushita susho o motonishite tsukurareta moji. Josei ga tsukau koto ga ookatta no de, (onna de) (onna moji) to iwareteita). *Kokugo Jiten* (2011: 1057) (Hiragana adalah huruf yang dibuat pada awal periode zaman Heian yang terbentuk dari penyederhanaan huruf kanji. Huruf ini pada mulanya banyak dipergunakan oleh kaum wanita, maka disebut juga huruf wanita). Menurut Iwabuchi dalam Dahidi (2009: 73) huruf hiragana merupakan huruf yang terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang melengkung (*kyokusenteki*), sedangkan katakana terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan lurus (*chokusenteki*). Huruf hiragana berjumlah 46 huruf, adapun bentuk huruf hiragana yang mirip dapat berpengaruh terhadap penguasaan pemula dalam mempelajari huruf hiragana. Hal ini sehubungan dengan yang dikatakan Danasasmita (2009: 43) kendala dalam mempelajari huruf hiragana bagi pemula yaitu, ketika mempelajari huruf hiragana sering terkecoh dengan bentuk huruf yang mirip. Bentuk huruf yang mirip di antaranya : あ dengan お,

め dengan め, る dengan ろ, く dengan へ, り dengan い, こ dengan に, き dengan さ, た dengan な, は dengan ほ, ま dengan も, わ dengan れ dan lain sebagainya.

### 1.1.2 Macam-macam Huruf Hiragana

#### a. Huruf hiragana dasar atau *seion*

Hiragana (ひらがな)										
n	wa	ru	ya	ma	ha	na	ta	sa	ka	a
ん	わ	ら	や	ま	は	な	た	さ	か	あ
		り		み	ひ	に	ち	し	き	い
		る	ゆ	む	ふ	ぬ	つ	す	く	う
		れ		め	へ	ね	て	せ	け	え
	を	ろ	よ	も	ほ	の	と	そ	こ	お

**Gambar 2.1.** Huruf hiragana dasar atau *seion*

Sumber: <https://images.app.goo.gl/GJCATHa7CoyEKEwp6>

#### b. Huruf hiragana dengan *dakuten* dan *handakuten*

が ga	ぎ gi	ぐ gu	げ ge	ご go
ざ za	じ zi	ず zu	ぜ ze	ぞ zo
だ da	ぢ di	ど do	で de	ど do
ば ba	び bi	ぶ bu	べ be	ぼ bo
ぱ pa	ぴ pi	ぷ pu	ぺ pe	ぽ po

**Gambar 2.2** Huruf hiragana dengan *dakuten* dan *handakuten*

Sumber: <https://images.app.goo.gl/cPMmUjdPz4CWyCR18>

c. Huruf hiragana *youon*

きや kya	きゅ kyu	きよ kyo
しや sha	しゅ shu	しよ sho
ちや cha	ちゅ chu	ちよ cho
にや nya	にゅ nyu	によ nyo
ひや hya	ひゅ hyu	ひよ hyo
みや mya	みゅ myu	みよ myo
りや rya	りゅ ryu	りよ ryo
ぎや gya	ぎゅ gyu	ぎよ gyo
じゃ ja	じゅ ju	じよ jo
ぢや ja	ぢゅ ju	ぢよ jo
びや bya	びゅ byu	びよ byo
ぴや pya	ぴゅ pyu	ぴよ pyo

**Gambar 2.3** Huruf hiragana *youon*

Sumber: <https://images.app.goo.gl/x1ts9NVk6nUTYZdV8>

## 1.2 Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

### 1.2.1 Pengertian

*Cooperative learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk memenuhi strategi pembelajaran yang dapat membuat siswa agar lebih aktif ketika proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) berlangsung.

Menurut Artzt dan Newman dalam Trianto (2012: 56) menyatakan bahwa dalam belajar kooperatif siswa belajar bersama sebagai satu tim dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok untuk mencapai tujuan bersama.

Berdasarkan pendapat yang diutarakan di atas dapat disimpulkan bahwa *cooperative learning* merupakan model pembelajaran yang terdiri dari kelompok-kelompok kecil secara heterogen dengan adanya diskusi saat proses pembelajaran dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa dalam

anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran.

Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa karakteristik, menurut Slavin dalam Thobroni (2016: 237) model *cooperative learning* memiliki enam karakteristik utama, yaitu:

- a. *Group goals* (adanya tujuan kelompok);
- b. *Individual accountability* (adanya tanggung jawab perseorangan);
- c. *Equal opportunities for success* (adanya kesempatan yang sama untuk menuju sukses);
- d. *Team competition* (adanya persaingan kelompok);
- e. *Task specialization* (adanya penugasan khusus);
- f. *Adaptation to individual needs* (adanya proses penyesuaian diri terhadap kepentingan pribadi);

### **1.3 STAD (*Student Teams Achievement Division*)**

#### **1.3.1 Pengertian**

Pembelajaran kooperatif dengan tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) ini adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Pembelajar ditempatkan dalam tim belajar yang terdiri dari 4-5 orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerjanya, jenis kelamin atau suku. Pengajar menyajikan pelajaran kemudian pembelajar bekerja dalam tim untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut.

Model pembelajaran kooperatif tipe STAD ini merupakan pendekatan *cooperative learning* yang menekankan pada aktivitas dan interaksi di antara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal. Pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) yang dikembangkan oleh Robert. E. Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkin dalam Slavin (1995: 24) merupakan pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan pembelajaran kooperatif yang cocok digunakan oleh pengajar yang baru mulai menggunakan pembelajaran kooperatif.

### **1.3.2 Tahap pelaksanaan pembelajaran model STAD.**

Menurut Nur dalam Thobroni (2005: 20-22) STAD terdiri dari lima komponen utama yaitu : presentasi kelas, kerja tim, kuis dan skor perbaikan individual dan penghargaan tim. Langkah-langkah pelaksanaan metode STAD dalam Thobroni (2015: 242) adalah :

- a. Bahan ajar dipresentasikan oleh guru di kelas menggunakan metode ceramah, dipresentasikan melalui audio-visual, atau melalui kegiatan penemuan kelompok.
- b. Penyusunan tim beranggotakan empat atau lima siswa bersifat heterogen.
- c. Setelah tim terbentuk, tim siap bekerja untuk menyelesaikan bahan yang diberikan oleh guru.
- d. Setelah satu atau dua periode presentasi guru dan satu sampai dua periode latihan tim, para siswa tersebut dikenakan kuis individual.

Siswa tidak dibenarkan untuk membantu siswa lain selama kuis berlangsung. Hal ini dimaksudkan agar siswa mampu bertanggung jawab secara individual untuk memahami bahan ajar.

- e. Setiap siswa dapat menyumbangkan poin maksimum kepada timnya dalam sistem skor. Setiap siswa diberi skor dasar yang dihitung dari kinerja rata-rata siswa pada kuis serupa sebelumnya.

Adapun skor perkembangan individu pada penelitian ini diambil dari penskoran perkembangan individu yang dikemukakan oleh Slavin dalam Isjoni (2009: 53) seperti dalam tabel 2.1 berikut:

Skor Tes	Skor Perkembangan Individu
Nilai lebih dari 10 poin di bawah skor awal	5
Nilai 10 hingga 1 poin di bawah skor awal	10
Skor awal sampai 10 poin di atasnya	20
Lebih dari 10 poin di atas skor awal	30
Nilai sempurna (tidak berdasarkan skor awal)	30

**Tabel 2.1** Perhitungan skor perkembangan individu

- f. Siswa memperoleh poin untuk timnya didasarkan pada berapa banyak skor kuis mereka melampaui skor dasar.
- g. Langkah terakhir, tim akan diberi penghargaan apabila skor rata-rata mereka melampaui kriteria tertentu.

Adapun kriteria yang digunakan untuk menentukan pemberian penghargaan terhadap kelompok yang digunakan dalam penelitian ini seperti dalam tabel 2.2 yang dikemukakan oleh Isjoni (2009: 53-54)

Skor (rata-rata kelompok)	Predikat
15-19	Kelompok baik
20-24	Kelompok hebat
25-30	Kelompok super

**Tabel 2.2** Kriteria pemberian penghargaan kelompok

## **1.4 Media Pembelajaran**

### **1.4.1 Pengertian**

Media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar, yang termasuk dalam salah satu komponen lingkungan belajar yang dirancang oleh pengajar dan berfungsi mengkonretkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih jelas dan lebih mudah dimengerti. Menurut Asyhar (2012: 27) mengemukakan bahwa media memiliki peran dan fungsi strategis yang secara langsung maupun tidak langsung dapat mempengaruhi motivasi, minat abstrak yang diajarkan sehingga memudahkan pemahaman peserta didik.

Memilih media yang baik memiliki beberapa prinsip, menurut Brown et al dalam Setyosari dan Sihkabuden (2005: 52) memberikan delapan prinsip dalam pemilihan media pembelajaran. Selanjutnya, Gerlack dan Elly (2005: 53) memberikan lima prinsip. Sehingga prinsip pemilihan media terdiri dari;

kesesuaian, kejelasan sajian, kemudahan akses, keterjangkauan, ketersediaan, kualitas, ada alternatif, interaktivitas, organisasi, kebaruan, berorientasi siswa.

## 1.5 Media Permainan Karuta

### 1.5.1 Pengertian

Karuta adalah 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. Menurut Taynton & Yamada dalam Maulluddul Haqq (2019: 124) Permainan karuta juga digunakan sebagai media pengajaran di sekolah dasar, menengah dan atas di Jepang.

Pada zaman 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* (kartu untuk dibaca) dan *torifuda* (kartu untuk diambil). Permainan kartu ini diadaptasi dari permainan mencocokkan cangkang kerang pada jaman *Heian* dimana kerang-kerang tersebut dilukis sebuah gambar pada bagian cangkang atas dan bawah yang kemudian diacak untuk dicarikan pasangannya yang tepat. Pada jaman *Sengoku*, kartu berisi puisi *Hyakunin Isshu* mulai diperkenalkan sebagai dasar dari permainan karuta. *Hyakunin Isshu* sendiri merupakan gaya antologi tradisional kompilasi waka puisi di Jepang.

### 1.5.2 Sejarah Permainan Karuta

Awalnya permainan karuta hanya dapat dimainkan oleh para bangsawan istana dikarenakan pada saat itu karuta merupakan sebuah benda yang cukup mahal sehingga rakyat biasa sangat sulit untuk bisa menikmati permainan karuta. Kepopuleran karuta sebagai permainan rakyat baru terjadi di zaman *Edo* dimana ketika itu kemajuan teknik percetakan cukil kayu sudah sangat populer sehingga harga kartu untuk bermain karuta menjadi terjangkau oleh rakyat biasa. Seiring dengan perkembangannya, karuta kini tidak hanya sekedar menjadi permainan kartu biasa tapi sekarang ini sering dijadikan media pembelajaran terutama bagi anak-anak. Dengan karuta, mereka mempelajari huruf-huruf, dan setelah bermain beberapa kali, biasanya mereka dengan mudah mengenali huruf dan peribahasa yang tertera di kartu. Dengan alasan itu juga, karuta sering kali dijadikan media pembelajaran bahasa Jepang oleh sebagian warga negara asing yang tinggal di sana. Karena permainannya yang cukup unik, membuatnya memiliki beberapa macam tema, bahkan beberapa pemerintah daerah di Jepang membuat permainan kartu ini dengan tema industri maupun budaya setempat untuk menarik minat masyarakat dalam melestarikan kampung halaman mereka. Karuta memiliki beberapa macam tema kartu untuk dimainkan di antaranya *Iroha-garuta* yang merupakan paling klasik dan paling terkenal di antara tema lainnya. *Iroha-garuta* merupakan tema permainan yang paling cocok untuk dimainkan oleh para pemula maupun anak-anak.

## **2. Pembahasan**

### **2.1 Langkah-langkah Model Pembelajaran STAD dengan Menggunakan Media Permainan Karuta dalam Pembelajaran Huruf Hiragana:**

#### **2.1.1 Tahap perencanaan**

- a. Pengajar menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang materi yang akan diajarkan dengan menggunakan media permainan karuta.
- b. Pengajar menentukan huruf hiragana yang akan dipelajari oleh pembelajar.
- c. Pengajar menyiapkan permainan karuta sebagai media pembelajaran.

#### **2.1.2 Tahap pelaksanaan**

- a. Pengajar mempersiapkan materi pembelajaran mengenai huruf hiragana, kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran, setelah itu dilanjutkan dengan apersepsi.
- b. Pengajar menyampaikan materi hiragana sesuai dengan waktu yang ditentukan.
- c. Pengajar memulai persiapan untuk bermain karuta dengan menyiapkan satu set karuta yang berisikan 10 kartu huruf hiragana sesuai dengan materi hiragana pada bab 1 buku Sakura, lalu membagi peserta didik menjadi beberapa tim, yang beranggotakan 4-5 orang dalam satu tim secara heterogen yang terdiri dari peserta didik yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Bila

memungkinkan harus diperhitungkan juga latar belakang, ras dan sukunya.

- d. Lalu kartu yang berisikan huruf hiragana disusun secara acak di atas meja, di samping itu pengajar juga menjelaskan aturan permainannya.
- e. Pemain duduk sesuai dengan timnya, dan duduk secara berhadapan dengan tim lawan. Permainan akan dilakukan oleh dua tim yang saling berlawanan.
- f. Dalam satu kelompok terdapat 4-5 orang pemain, satu orang dari masing-masing tim memiliki peran sebagai pembaca kartu (*yomifuda*) dan anggota lainnya berusaha mencocokkan dan mengambil kartu (*torifuda*) bertuliskan huruf hiragana yang sesuai dengan secepat-cepatnya, dan dilakukan secara bergantian dengan anggota timnya.
- g. Sebelum pemain mengambil kartu, pemain harus menepuk kartu karena kartu dianggap sah apabila telah ditepuk sebelumnya.
- h. Kartu yang telah ditepuk dengan jawaban benar, akan disimpan oleh pemain yang berhasil menjawab dengan benar.
- i. Tiap kartu yang terjawab benar akan mendapatkan skor satu poin.
- j. Pembaca kartu (*yomifuda*) akan menghitung skor akhir yang didapat dari tiap tim, lalu pengajar akan memeriksa skor akhir dengan mencocokkan kartu yang didapat oleh tiap tim.
- k. Pengajar memberikan kuis (evaluasi) kepada seluruh peserta didik, dan peserta didik tidak boleh saling bekerjasama.

- l. Pengajar akan menghitung nilai perkembangan individu (poin perkembangan). Berdasarkan skor awal, dari nilai rapor/kuis peserta didik yang diperoleh sebelumnya.
- m. Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran secara singkat di depan kelas.
- n. Pengajar akan memberikan penghargaan (*reward*) sebagai bentuk apresiasi kepada tiap kelompok.

## 2.2 Hasil Penelitian Relevan

- a. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) terhadap Penguasaan Huruf Hiragana Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 4 Surabaya Tahun Ajaran 2017/2018” oleh Kiki Wahyuningsih - Jurnal Hikari, Universitas Negeri Surabaya, Vol. 6, No. 1 ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) terhadap kemampuan penguasaan huruf hiragana dan untuk mengetahui respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) dapat meningkatkan motivasi siswa dan mempermudah siswa dalam belajar huruf hiragana dan membuat pembelajaran huruf hiragana menjadi lebih efektif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa instrumen penelitian (tes, lembar pengamatan, dan lembar angket respon siswa)

Hasil analisis angket respon siswa menghasilkan :

No.	Aspek yang dinilai	Persentase
1.	Motivasi	79%
2.	Proses Pembelajaran	77%
3.	Keefektifan Pembelajaran	82%

Pengajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) dinilai menarik oleh 79% dari 28 siswa. Pada proses pembelajaran, model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) siswa menilai bahwa model pembelajaran ini dapat mempermudah dalam menguasai huruf hiragana, hal ini terbukti dengan pernyataan dari 28 siswa 77%. Selanjutnya, 82% dari total 28 siswa kelas eksperimen menyatakan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) sangat efektif untuk meningkatkan penguasaan huruf hiragana.

- b. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Permainan Susun Kartu Hiragana sebagai Sarana Penguasaan Huruf Hiragana di Kelas Managemen Teknologi Politeknik Imigrasi Tahun Ajaran 2019/2020” oleh Fajar Shindaru – Jurnal Hikari, Vol. 4, No. 2 ini di dasari atas keinginan mengetahui efektifitas media kartu hiragana sebagai media belajar serta di dasari oleh kelemahan siswa dalam menguasai huruf hiragana yang sangat diperlukan untuk pembelajaran bahasa Jepang. Penelitian ini difokuskan untuk penguasaan huruf hiragana serta

mendukung untuk kelancaran membaca dan menulis. Penelitian ini merupakan rencana pengembangan media pembelajaran sesuai data tersimpul. Kartu dikembangkan dalam penelitian ini berupa media visual/gambar kartu hiragana. Pengembangan kartu hiragana dikembangkan agar meningkatkan daya ingat terhadap materi pelajaran bahasa Jepang khususnya dalam menghafal huruf hiragana. Kartu hiragana juga berperan sebagai pendukung pembelajaran yang dapat mempermudah dalam isi materi pelajaran dan solusi penyampaian materi pelajaran agar lebih menarik perhatian siswa untuk belajar bahasa Jepang. Bentuk visual pada penelitian memiliki kelebihan di antaranya :

No.	Kelebihan media visual kartu hiragana
1.	Praktis, pada waktu dibawa maupun pada waktu digunakan proses pengajaran.
2.	Mampu dibuat sendiri, beserta penyimpanannya.
3.	Tidak terbatas perlengkapan penggunaannya, karena dipakai di kelas yang tidak dilengkapi peralatan khusus.
4.	Hemat biaya.

Penggunaan bahan visual dalam pembelajaran sangat penting, antara lain :

- a) Mempermudah mendapat informasikan pesan.
- b) Minat meningkat, timbul pertanyaan dan konsentrasi.
- c) Memberikan kesempatan siswa mengamati suatu benda.
- d) Dapat memberikan umpan balik pembelajaran.

## 2.3 Desain Media Permainan Karuta Hiragana

### 2.3.1 Hasil Perencanaan Pengembangan Awal

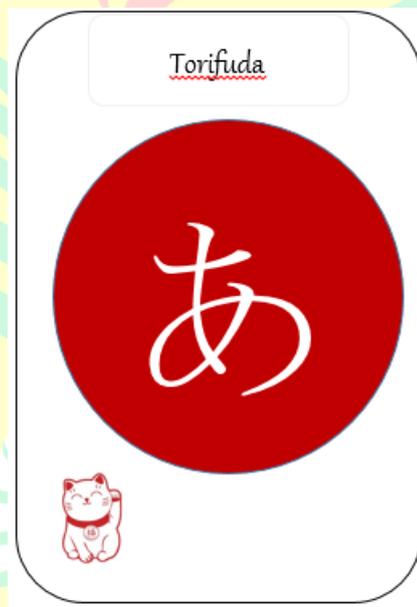
Kegiatan perencanaan pengembangan media permainan karuta dalam proses pembelajaran huruf hiragana di antaranya sebagai berikut:

- a. Pengumpulan materi mengenai huruf hiragana dari buku sakura kelas X dan selanjutnya akan dimuat dalam produk.
- b. Rencana isi pengembangan media pembelajaran berdasarkan materi hiragana bagi tingkat pemula.
- c. Menentukan satu set karuta berisikan 10 kartu *torifuda* dan 10 kartu *yomifuda* yang disesuaikan dengan pada bab 1.
- d. Penyediaan alat dan bahan pengembangan media pembelajaran di antaranya: laptop dengan *software Ms.Word*.
- e. Merencanakan desain dan konsep pengembangan karuta sebagai salah satu pilihan media belajar bagi pengajar yang diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu pilihan media pembelajaran dalam proses pembelajaran bahasa Jepang.

### 2.3.2 Hasil Bentuk Awal Produk

- a. Pada bagian depan kartu karuta diberi latar menggunakan warna putih dan bagian tengah diberi lingkaran berwarna merah yang melambangkan warna bendera negara Jepang. Kemudian latar untuk kartu bagian belakang juga diberi warna dasar yang sama dengan bagian depan, yaitu warna putih sebagai warna dasar lalu di bagian tengah diberikan lingkaran berwarna merah.

- b. Setelah latar bagian depan dan belakang telah selesai, langkah yang dilakukan selanjutnya adalah menuliskan huruf hiragana pada bagian depan kartu, yang akan menjadi kartu (*torifuda*) untuk dimainkan oleh pemain, adapun ukuran kartu yaitu 10.5x7.4 cm. Jenis *font* untuk tulisan hiragana yaitu MS Mincho (Body) dengan ukuran 130, sedangkan untuk tulisan *torifuda* pada kartu yaitu menggunakan jenis *font* Gabriola dengan ukuran 20. Desain kartu dapat dilihat pada gambar 2.4.



**Gambar 2.4** Desain bagian depan karuta hiragana (*torifuda*)

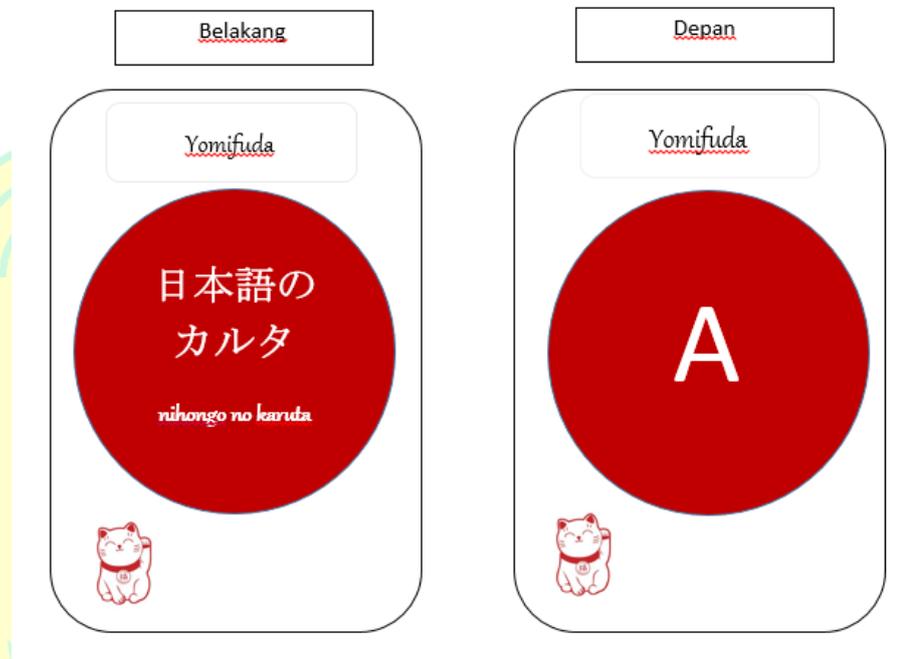
- c. Setelah bagian depan selesai, langkah selanjutnya adalah membuat bagian belakang kartu (*torifuda*), yang bertuliskan 日本語のカルタ (*nihon go no karuta*). Adapun ukuran kartu yaitu 10.5x7.4 cm. Jenis *font* untuk tulisan hiragana yaitu MS Mincho (Body) dengan ukuran *font* 28, sedangkan untuk tulisan *nihon go no karuta* menggunakan jenis *font* Gabriola dengan ukuran 18. Desain kartu dapat dilihat pada gambar 2.5.



**Gambar 2.5** Desain bagian belakang karuta hiragana (*torifuda*)

- d. Setelah kartu *torifuda* selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah membuat kartu (*yomifuda*), yang akan digunakan oleh pengajar untuk membacakan pertanyaannya. Desain untuk bagian depan dan belakang kartu *yomifuda*, memiliki kesamaan dengan kartu *torifuda*, namun pada bagian depan kartu *yomifuda* bertuliskan huruf alfabet yang akan dicocokkan oleh pemain dengan kartu *torifuda* nantinya.

Ukuran untuk kartu yomifuda yaitu 10.5x7.4 cm. Desain kartu *yomifuda* dapat dilihat pada gambar 2.6.



**Gambar 2.6** Desain bagian depan dan belakang karuta hiragana (*yomifuda*)

#### 2.4 Hasil Penilaian Ahli

Instrumen penilaian digunakan untuk memperoleh ketepatan dalam penelitian. Penelitian ini mengutamakan pada penilaian mengenai media dan model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran huruf hiragana. Peneliti mengajukan instrumen penilaian tersebut kepada pihak ahli berupa butir-butir penilaian dan pendapat (*expert judgment*). Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui ketepatan aspek-aspek yang terdapat dalam instrumen penelitian ini.

*Expert judgment* dilakukan oleh dosen ahli yaitu, Dr. Nia Setiawati, M.Pd. selaku dosen bahasa Jepang di Universitas Negeri Jakarta. Peneliti

juga mendapat arahan mengenai kesesuaian dan ketepatan media permainan serta model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) yang digunakan dalam pembelajaran huruf hiragana. Berdasarkan hasil penilaian ahli, peneliti memperoleh kelayakan menggunakan instrumen penilaian yang akan dipergunakan dalam penelitian ini. Hasil penilaian yang diberikan oleh ahli (*expert judgment*) menghasilkan pendapat bahwa :

- a. Media permainan karuta yang digunakan sebagai media pembelajaran hiragana sudah dibuat dengan baik, dengan ukuran kartu yang mudah digunakan oleh siswa.
- b. Penulisan huruf hiragana pada media permainan karuta terlihat dengan jelas dan penulisan yang sudah baik.
- c. Media permainan karuta yang digunakan sudah memiliki aturan permainan yang baik.
- d. Model pembelajaran yang digunakan sebagai pembelajaran huruf hiragana sudah cukup baik.
- e. Terdapat komponen penilaian yang tidak dapat diukur karena tidak terjadi kontak langsung dengan siswa yaitu ; interaksi antar peserta didik yang aktif dan aktivitas siswa.
- f. Tingkat keberhasilan dalam pembelajaran juga tidak bisa dinilai karena belum terbukti hasilnya.
- g. Tingkat efisiensi yang belum dapat diukur secara jelas karena belum terjadi secara langsung, hanya dugaan dengan melihat media permainan.

- h. Formulir penilaian media sebaiknya digunakan untuk referensi bagi peneliti, yang melaksanakan penelitian eksperimen yang berkaitan dengan penggunaan media.

Berdasarkan hasil penilaian ahli berupa pendapat (*expert judgment*) di atas, dapat disimpulkan bahwa media dan model permainan yang digunakan memiliki beberapa kelebihan serta kekurangan karena tidak terjadi kontak secara langsung. Kelebihan dan kekurangan pada media dan model pembelajaran yang digunakan sebagai pembelajaran huruf hiragana, di antaranya adalah :

**1) Kelebihan media dan model pembelajaran :**

- a) Media yang digunakan praktis ; mudah digunakan.
- b) Media memiliki sifat ekonomis ; dapat digunakan secara berulang.
- c) Media dapat menciptakan suasana menyenangkan saat proses pembelajaran.
- d) Media dapat meningkatkan motivasi peserta didik saat melakukan permainan kelompok.
- e) Model pembelajaran dapat menciptakan interaksi secara aktif dan positif dan kerja sama tim dengan baik.
- f) Model pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik dengan adanya penghargaan kelompok.
- g) Model pembelajaran dapat mengurangi sifat individualistis peserta didik.

**2) Kekurangan media dan model pembelajaran :**

- a) Media ini memerlukan jumlah kartu yang banyak dalam satu kali permainan.
- b) Membutuhkan dukungan alat berupa lembar kuis dan media kartu.
- c) Memerlukan biaya dalam pembuatan lembar kuis dan media kartu.
- d) Memungkinkan terjadinya suasana belajar yang kurang kondusif.

