

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

Nabilla Swayantika
Universitas Negeri Jakarta
swyantika.nabilla@gmail.com

Dwi Astuti Retno Lestari
Universitas Negeri Jakarta
dwiarl@unj.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang penggunaan model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) dengan menggunakan media permainan karuta dalam pembelajaran huruf hiragana. 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 dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif 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 (*Student Teams Achievement Division*), hiragana.

ABSTRACT

This study discusses the use of the STAD (Student Teams Achievement Division) learning model using the karuta game media in learning hiragana letters. 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 using the karuta card media in learning hiragana letters, as well as the advantages and disadvantages of the karuta card media and the STAD learning model in learning hiragana letters using descriptive qualitative research methods the results are obtained on the judgment of the expert (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 hiragana letters.

Keywords: *Karuta card media, STAD (Student Teams Achievement Division) learning model, hiragana.*

PENDAHULUAN

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.

Permainan karuta merupakan salah satu media permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran huruf 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. Sehubungan dengan hal di atas maka penulis akan mencoba membuat media permainan karuta dengan menggunakan model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) dalam pembelajaran huruf hiragana.

Tujuan penelitian dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Untuk mengetahui langkah-langkah model pembelajaran STAD dengan menggunakan media permainan karuta dalam pembelajaran huruf hiragana.
- b) Untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan model pembelajaran STAD dalam pembelajaran huruf hiragana.
- c) Untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan media permainan karuta dalam pembelajaran 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。Menurut Iwabuchi dalam Sudjianto dan 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 ぬ, 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.

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. 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);

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. 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 berikut:

Tabel 2.1 Perhitungan skor perkembangan individu

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

- 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 yang dikemukakan oleh Isjoni (2009:53-54):

Tabel 2.2 Kriteria pemberian penghargaan kelompok

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

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. 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.

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.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Menurut Sugiono (2015:15) metode kualitatif deskriptif adalah metode yang berlandaskan pada filsafat positivisme, yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, untuk pengambilan sample instrumen yang digunakan adalah penilaian dari pihak ahli berupa butir-butir penilaian dan pendapat (*expert judgment*). Penelitian ini mengutamakan pada penilaian mengenai media dan model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran huruf hiragana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah-langkah model pembelajaran STAD dengan menggunakan media permainan karuta dalam pembelajaran huruf hiragana:

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

Tahap pelaksanaan

- a. Pengajar mempersiapkan materi pembelajaran mengenai huruf hiragana, kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran, setelah itu dilanjutkan dengan apersepsi dengan durasi lima menit.
- b. Pengajar menyampaikan materi hiragana sesuai dengan waktu yang ditentukan dengan durasi sepuluh menit.
- 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. Permainan dan pelaksanaan kuis secara individu dilaksanakan dengan durasi empat puluh lima menit.
- n. Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran secara singkat di depan kelas dengan durasi dua puluh menit.

- o. Pengajar akan memberikan penghargaan (*reward*) sebagai bentuk apresiasi kepada tiap kelompok serta penutup dari kegiatan pembelajaran dengan durasi sepuluh menit.

Desain Media Permainan Karuta Hiragana

1. 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.



Gambar 2.1 Desain bagian depan karuta hiragana (*torifuda*)

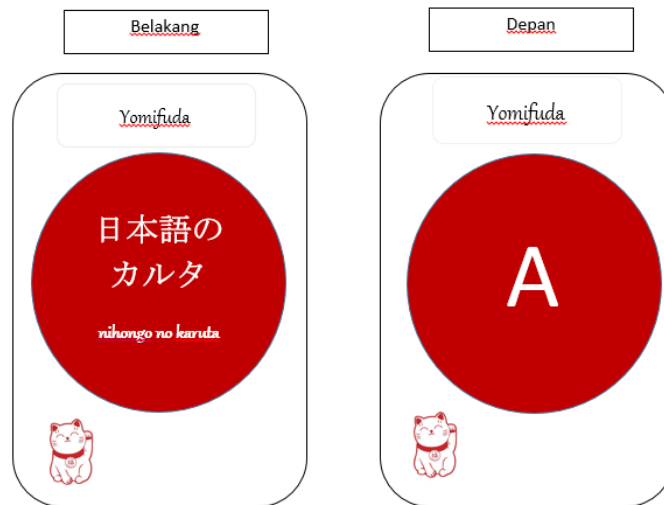
- c. Setelah bagian depan selesai, langkah selanjutnya adalah membuat bagian belakang kartu (*torifuda*), yang bertuliskan 日本語のカルタ

(*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.



Gambar 2.2 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.



Gambar 2.3 Desain bagian depan dan belakang karuta hiragana Torifuda

Hasil Penilaian Ahli

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.

Kekurangan media dan model pembelajaran :

- a) Media ini memerlukan jumlah kartu yang banyak dalam satu kali permainan, yaitu 4-5 set karuta yang 1 setnya terdiri dari 10 kartu huruf hiragana.
- b) Membutuhkan dukungan alat berupa lembar kuis dan media karuta.

- c) Memerlukan biaya dalam pembuatan lembar kuis dan media karuta.
- d) Memungkinkan terjadinya suasana belajar yang kurang kondusif.

SIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian akhir penelitian ini, penulis akan memaparkan beberapa kesimpulan yang dapat diambil dan saran yang didasarkan pada penilaian ahli (*expert judgment*), terhadap model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) dengan menggunakan media permainan karuta dalam pembelajaran huruf hiragana, yang pertama merupakan langkah-langkah model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) dengan menggunakan media permainan karuta dalam pembelajaran huruf hiragana yaitu, diawali dengan penyampaian materi hiragana, pembentukan kelompok secara heterogen, penjelasan mengenai aturan permainan kartu karuta oleh pengajar, dilanjutkan dengan permainan kelompok, penghitungan skor akhir, pemberian kuis secara individu, perhitungan nilai perkembangan skor individu, presentasi secara singkat oleh tiap kelompok dan diakhiri dengan pemberian penghargaan sebagai bentuk apresiasi kepada tiap kelompok

Lalu yang kedua merupakan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran STAD yang digunakan dalam pembelajaran huruf hiragana yaitu, dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif, peserta didik mampu bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri (melalui kuis individu) dan kegiatan kelompok (melalui permainan kelompok) saat proses pembelajaran berlangsung, prestasi dan hasil belajar yang baik bisa didapatkan oleh semua anggota kelompok. Adapun kekurangan pada model pembelajaran ini adalah kemungkinan akan terjadinya suasana yang kurang kondusif saat melakukan kegiatan kelompok, namun hal ini dapat diatasi dengan permainan yang dilakukan dalam satu waktu sehingga pengajar lebih mudah mengkondisikan suasana belajar saat proses pembelajaran berlangsung.

Kemudian yang ketiga merupakan kelebihan dan kekurangan media permainan karuta yang digunakan dalam pembelajaran huruf hiragana yaitu, media permainan karuta mudah digunakan, dapat digunakan secara berulang, media

permainan karuta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan dapat meningkatkan motivasi siswa dengan permainan kelompok. Adapun kekurangan pada media permainan ini adalah saat proses pembelajaran memerlukan jumlah kartu yang banyak dalam satu kali permainan, namun untuk menanggulangi hal tersebut dari segi ekonomis media ini dapat digunakan secara berulang.

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, maka penulis memberikan saran yang diharapkan dapat menjadi masukan yang bermanfaat. Bagi penulis, hasil penulisan ini dapat dikembangkan lagi dalam berbagai aspek ataupun bidang bahasa Jepang lainnya, seperti pada penguasaan huruf : katakana dan kanji, bilangan, kata sifat, dan perbendaharaan kosakata, sehingga dapat meningkatkan kreativitas dan motivasi dalam pembelajaran bahasa Jepang. Lalu untuk mengatasi kekurangan berdasarkan yang telah ditanggapi oleh ahli sebelumnya mengenai media pembelajaran sebaiknya pengembangan bentuk media dilakukan untuk menjaga keawetan media agar tidak mudah rusak, dan digunakan dalam jangka panjang. Sedangkan untuk mengatasi kekurangan pada model pembelajaran STAD sebaiknya pengajar memperjelas kembali langkah-langkah model pembelajaran kepada peserta didik agar pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu upaya yang efektif dan variatif untuk mempermudah peserta didik dalam materi penguasaan hiragana. Lalu bagi peneliti selanjutnya, penulis memiliki keterbatasan dalam melakukan eksperimen secara langsung, sehingga peneliti berharap hasil penulisan yang telah dipaparkan secara rinci ini dapat dikembangkan lagi sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dengan melakukan eksperimen bagi pembelajaran huruf hiragana dalam bahasa Jepang. Diharapkan juga bagi peneliti selanjutnya dapat menyempurnakan hasil penelitian ini dengan uji coba secara langsung karena sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar seperti membangkitkan motivasi dalam belajar, meningkatkan keaktifan dalam proses belajar-mengajar, memupuk rasa solidaritas dan kerjasama serta sikap mandiri dan rasa tanggung jawab dalam belajar baik terhadap individu maupun kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2016). Revitalisasi Penilaian Pembelajaran : dalam Konteks Pendidikan Multiliterasi Abad Ke-21. Bandung: PT Refika Aditama.
- Afifah, S. N., & Fanani, U. Z. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Dokumi Karuta Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bab 6 “Nihongo Kirakira” Siswa Kelas X SMAN 1 Puri Mojokerto Tahun Ajaran 2017/2018. *Hikari*, 1-4.
- Asyhar, H. R. (2012). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Danasmitha, W. (2009). Metodologi Pembelajaran Bahasa Jepang. Bandung: Rizqi Press.
- Esminarto, Sukowati, Suryowati, N., & Khoirul, A. (2016). Implementasi Model STAD dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 16-23.
- Haqq, M. (2019). Hiragana Goi Karuta Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Dasar Bahasa Jepang. *Minasan I*, 124.
- Japaaan Magazine. (2017, November 01). かつて「かな文字」は女性用だった？「かな文字」成り立ちの歴史と秘密に迫る. Retrieved from Japaaan Magazine: <https://www.google.com/amp/s/mag.japaaan.com/archives/59049/amp>
- Mulyono, H. N. (2015). Kurikulum dan Pembelajaran. Bandung: Rizqi Press.
- Mulyono, H. N. (2015). Pengelolaan Pendidikan. Bandung: Rizqi Press.
- Permana, S. (2019, May 27). Kartu Karuta. Retrieved from Binus University Faculty of Humanities (Japanese Department): <https://japanese.binus.ac.id/2019/05/27/kartu-karuta/>
- Shindaru, F. (2020). Pengembangan Permainan Susun Kartu Hiragana sebagai Sarana Penguasaan Huruf Hiragana di Kelas Manajemen Teknologi Politeknik Imigrasi Tahun Ajaran 2019/2020. *Hikari*, 1-7.
- Sudjianto, & Dahidi, A. (2007). Pengantar Linguistik Bahasa Jepang. Jakarta: Kesain Blanc.
- Syafnidawaty. (2020, November 18). Model Pembelajaran Cooperative Learning. Retrieved from Universitas Raharja: <https://raharja.ac.id/2020/11/18/model-pembelajaran-cooperative-learning/>
- Thobroni, M. (2016). Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Tirtarahardja, U., & Sulo, S. L. (2015). Pengantar Pendidikan. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Trianto, I. (2017). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif : konsep, landasan, dan implementasinya pada kurikulum tingkat satuan pendidik.