

**PENERAPAN PERMAINAN KARUTA DALAM
PEMBELAJARAN *DOKKAI***

Studi Deskriptif Pada Siswa Kelas XI Ilmu Bahasa dan Budaya Madrasah Aliyah
Negeri III Bantul Tahun Ajaran 2020/2021

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Pendidikan Bahasa
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



UMY

**UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
YOGYAKARTA**

Unggul & Islami

Oleh

**Putri Rahmadani
NIM 20160830011**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA
2020**

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul *Penerapan Permainan Karuta Dalam Pembelajaran Dokkai: Studi Deskriptif Pada Siswa Kelas XI Ilmu Bahasa dan Budaya Madrasah Aliyah Negeri III Bantul Tahun Ajaran 2020/2021* ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri. Tidak ada bagian di dalamnya yang merupakan plagiat dari karya orang lain, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung sanksi yang dijatuhkan pada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran-pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya.

Yogyakarta, 18 September 2020

Pembuat Pernyataan



Putri Rahmadani

KATA PENGANTAR

Puji syukur bagi Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya. Tak lupa kita panjatkan shalawat serta salam kepada junjungan nabi kita Muhammad SAW, yang telah menjadi suri tauladan yang baik bagi umatnya untuk berbuat suatu kebaikan.

Penulisan skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dengan judul *Penerapan Permainan Karuta Dalam Pembelajaran Dokkai: Studi Deskriptif Pada Siswa Kelas XI Ilmu Bahasa dan Budaya Madrasah Aliyah Negeri III Bantul Tahun Ajaran 2020/2021*.

Akhir kata, peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan didalam skripsi ini. Peneliti berharap adanya kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Selain itu, peneliti juga berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan wawasan kepada para pembacanya.

Yogyakarta, 18 September 2020

Putri Rahmadani

UCAPAN TERIMAKASIH

Ketika waktu penyusunan skripsi ini, peneliti mengalami banyak sekali hambatan dan kesulitan. Sehingga dalam penyelesaian skripsi ini tak lepas dari bantuan-bantuan pihak lain. Maka dari itu peneliti mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan jalan dan membimbing saya di saat peneliti mengalami banyak masalah
2. Dr. Ir. Gunawan Budiyanto, M.P. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
3. Dr.Suryanto, M.H.Sc. selaku Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
4. Rosi Rosiah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
5. Wistri Meisa, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing utama yang telah bersedia meluangkan waktu, dan pikiran guna mengoreksi, memberikan bimbingan serta memberi arahan dan masukan dari awal hingga akhir pembuatan skripsi hingga selesai.
6. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu, pengalaman dan wawasan yang sangat bermanfaat.
7. Ibu Iffatu Masrura Al Hakimi, S.Pd. selaku pengajar bahasa Jepang di Madrasah Aliyah Negeri III Bantul yang telah mengizinkan peneliti untuk mengambil data dan membantu peneliti dengan sekuat tenaga serta tidak pernah lelah dalam memberikan nasihat kepada peneliti dimasa penelitian berlangsung.
8. Keluarga peneliti yaitu Endang Hariyanti (ama), Dina Febriani (Adik), Dara Kurnia (Adik), Adinda Putri (Adik) yang telah selalu memberi dukungan berupa moral, do`a, sehingga peneliti mendapatkan ketegaran dan kesabaran dalam menghadapi ujian ini dari awal hingga akhir yaitu skripsi.

9. Ulfah Syarief, Annisa Rissalatul Majid, dan teman-teman seperjuangan yang selalu memberi semangat dan hiburan ketika peneliti mengalami kesulitan dalam menyusun skripsi.
10. Seluruh teman-teman angkatan 2016 (*kuroyuki*) PBJ UMY yang telah memberikan dukungan selama perkuliahan maupun saat perkuliahan telah berakhir.
11. Siswa/i kelas XI Ilmu Bahasa dan Budaya MAN III Bantul yang telah berkenan menjadi responden di saat yang berbahaya ini dan memberikan dukungan bagi peneliti dalam menyusun skripsi.
12. Saudari A dan saudara A terima kasih atas tipu daya yang bagi kalian berdua adalah hal sepele tapi tidak untuk peneliti. Semoga kalian tidak sering-sering memperlakukan orang seperti itu aminn.
13. COVID-19 yang telah mengajarkan peneliti dan orang lain banyak hal atas kuasa Allah SWT. Semoga engkau segera berakhir.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMAKASIH.....	v
ABSTRACT	vii
要旨.....	viii
NASKAH PUBLIKASI.....	ix
DAFTAR ISI.....	xix
DAFTAR TABEL	xxii
DAFTAR GAMBAR.....	xxiv
DAFTAR BAGAN	xxv
DAFTAR RUMUS	xxvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	7
F. Definisi Operasional.....	8
G. Sistematika Penulisan.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Media Pembelajaran	11

1. Pengertian Media Pembelajaran	11
2. Manfaat Media Pembelajaran.....	12
3. Fungsi Media Pembelajaran	14
4. Pemilihan Media.....	16
5. Jenis Media Pembelajaran.....	21
B. Media <i>Flashcard</i>	24
1. Pengertian Media <i>Flashcard</i>	24
2. Karakteristik media <i>Flashcard</i>	25
C. Permainan dalam Pembelajaran	26
1. Permainan.....	26
2. Kekurangan dan Kelebihan Permainan.....	26
D. <i>Karuta</i>	28
1. Pengertian <i>Karuta</i>	28
2. Cara Bermain dan Formasi Permainan	31
3. Kekurangan dan Kelebihan Permainan <i>Karuta</i>	35
E. <i>Dokkai</i>	36
1. Pembelajaran <i>Dokkai</i>	36
F. Penelitian Terdahulu	44
BAB III METODE PENELITIAN	49
A. Metode Penelitian.....	49
B. Subjek Penelitian.....	50
C. Teknik Pengumpulan Data	51
D. Instrumen Penelitian.....	54
E. Teknik Analisis Data	62
BAB IV ANALISIS DATA	67

A. Analisis Data Observasi	67
1. Hasil Data Observasi	67
2. Analisis Data Observasi	72
B. Analisis Data Angket.....	75
1. Hasil Data Angket.....	75
2. Analisis Hasil Angket	80
C. Analisis Data Wawancara.....	100
D. Hasil Penelitian	103
BAB V PENUTUP.....	107
A. Simpulan.....	107
B. Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA.....	110
LAMPIRAN.....	113
Lampiran 01. Permainan <i>Karuta</i>	113
Lampiran 02. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pembelajaran <i>Dokkai</i>	118
Lampiran 03. Pedoman Observasi	120
Lampiran 04. Validasi Angket.....	123
Lampiran 05. Angket Tanggapan Siswa	124
Lampiran 06. Dokumentasi.....	127
Lampiran 07. Hasil Turnitin	128
RIWAYAT HIDUP.....	129

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kompetensi Bahasa Jepang SMA/MA	39
Tabel 2.2 Kerangka Pengembangan Kurikulum Bahasa Jepang Tingkat SMA/MA	41
Tabel 3.1 Rencana Pelaksanaan Observasi.....	52
Tabel 3.2 Pedoman Observasi Penelitian	55
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Terhadap Media Permainan <i>Karuta</i> Dalam Pembelajaran <i>Dokkai</i>.....	59
Tabel 3.4 Pedoman Wawancara	61
Tabel 3.5 Penafsiran Data Angket.....	65
Tabel 4.1 Hasil Angket.....	76
Tabel 4.2 Angket Nomor 1.....	80
Tabel 4.3 Angket Nomor 2.....	81
Tabel 4.4 Angket Nomor 3.....	82
Tabel 4.5 Angket Nomor 4.....	83
Tabel 4.6 Angket Nomor 5.....	84
Tabel 4.7 Angket Nomor 6.....	85
Tabel 4.8 Angket Nomor 7.....	86
Tabel 4.9 Angket Nomor 8.....	87
Tabel 4.10 Angket Nomor 9.....	88
Tabel 4.11 Angket Nomor 10.....	90
Tabel 4.12 Angket Nomor 11.....	91
Tabel 4.13 Angket Nomor 12.....	92
Tabel 4.14 Angket Nomor 13.....	93
Tabel 4.15 Angket Nomor 14.....	94

Tabel 4.16 Angket Nomor 15.....	95
Tabel 4.17 Angket Nomor 16.....	96
Tabel 4.18 Angket Nomor 17.....	98
Tabel 4.19 Angket Nomor 18.....	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Karuta Asli</i>	29
Gambar 2.2 Contoh <i>Karuta</i> Untuk Pembelajaran <i>Dokkai</i>	30
Gambar 2.3 Cara Memainkan <i>Karuta</i>	32
Gambar 2.4 Formasi Dan Cara Mengambil <i>Karuta</i>	34

DAFTAR BAGAN

Bagan 4.1 Alur Pembelajaran Penggunaan Media Permainan <i>Karuta</i> Dalam Pembelajaran <i>Dokkai</i> (membaca)	104
--	------------

DAFTAR RUMUS

Rumus 3.1 Pengolahan Data Angket.....	64
--	-----------