

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Banyak sekali komponen yang penting untuk dikuasai dalam pembelajaran bahasa, seperti pembelajaran bahasa Jepang. Dalam pembelajaran bahasa Jepang seperti pembelajaran bahasa, pembelajar dituntut untuk menguasai kosakata, tata bahasa, kemampuan membaca, dan memahami isi wacana. Di dalam bahasa Jepang, kemampuan membaca teks bacaan berbahasa Jepang disebut juga dengan *dokkai*.

Dokkai adalah kegiatan membaca kemudian mengambil isi dan memahami isi tulisan (Tadao, 1995). Jadi *dokkai* merupakan kegiatan untuk meningkatkan kemampuan bahasa Jepang yang bertumpu pada membaca dan memahami isi suatu bacaan. *Dokkai* tidak hanya sekedar membaca saja tetapi juga memahami isi bacaan atau tulisan dalam bahasa Jepang dan dapat menangkap informasi yang disajikan dalam bentuk tulisan ataupun teks bacaan bahasa Jepang. Tidak hanya itu peranan *dokkai* juga mendukung pembelajaran bahasa Jepang yang lain, tanpa adanya *dokkai* kita tidak akan bisa menangkap informasi yang ada dalam tulisan ataupun bacaan dalam bahasa Jepang.

Kondisi pembelajaran bahasa Jepang terutama dalam pendidikan menengah khususnya pada kemampuan membaca atau *dokkai* dari hasil penelitian pendahuluan yang peneliti sebarakan kepada siswa kelas XI Ilmu Bahasa dan Budaya (IBB) di Madrasah Aliyah Negeri III Bantul, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam membaca isi teks atau tulisan dalam bahasa Jepang.

Dalam pembelajaran ini peran pengajar juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Metode yang digunakan pengajar selama ini kebanyakan menggunakan metode ceramah. Pembelajaran dengan metode ceramah membuat siswa bosan dan materi yang diberikan pengajar jadi tidak bisa ditangkap dengan baik oleh siswa. Contoh media yang sering digunakan pengajar adalah *powerpoint*, *flashcard* dan *world*. Media ini hanya terfokus kepada pengajar saja, siswa hanya menerima tanpa turut aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Untuk itu, pembelajaran bahasa Jepang memerlukan media pembelajaran baru yang membuat siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Pada pembelajaran bahasa Jepang di Madrasah Aliyah Negeri III Bantul khususnya di kelas Ilmu Bahasa dan Budaya (IBB) membutuhkan media pembelajaran yang bermutu, efektif, dan membuat motivasi siswa meningkat dalam pemahaman tentang bahasa Jepang terlebih lagi pada kemampuan membaca atau *dokkai*.

Arsyad (2004: 4) secara implikasi mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Jadi media pembelajaran adalah alat bantu untuk belajar mengajar agar mempermudah pembelajar dalam menyerap pembelajaran. Menurut Ekayani (2017) media pembelajaran menempati posisi yang sangat penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses

komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Oleh karena itu, Pengajar dituntut untuk mampu menguasai materi pembelajaran, penguasaan kelas, dan media pembelajaran yang menarik guna meningkatkan minat belajar siswa terhadap bahasa Jepang. Supaya dalam kegiatan belajar mengajar menghasilkan suasana yang menyenangkan.

Kemudian peneliti menambah poin di dalam angket di atas tentang ketertarikan dan kebutuhan siswa pada media pembelajaran. Dari hasil kuesioner siswa kelas XI Ilmu Bahasa dan Budaya Madrasah Aliyah Negeri III Bantul terdapat 28 responden mengatakan perlu adanya media pembelajaran baru dalam pembelajaran bahasa Jepang dan media pembelajaran menggunakan permainan *karuta* belum pernah digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Siswa juga mengatakan sulit membaca dengan cepat dan masih terbata-bata. Karena kurangnya latihan dari diri sendiri dan juga media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang tidak menarik minat siswa.

Salah satu pilihan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran *dokkai* adalah media permainan *karuta*. (Stone, 2009: 3) *Karuta* adalah permainan tradisional populer yang berasal dari Jepang. Permainan ini umumnya dimainkan tiga orang terdiri dari satu orang wasit yang akan membacakan bahan bacaan dan dua orang mencari pasangan atau jawaban yang dibacakan oleh wasit. Pemain yang tercepat dan mengumpulkan *karuta* terbanyak menjadi pemenangnya. Permainan *karuta* sudah digunakan dari zaman dahulu di Jepang yang mana permainan ini digunakan sebagai media pembelajaran. Permainan ini digunakan untuk melatih membaca dan

mendengar agar bahasa Jepang anak-anak di Jepang lancar dan tidak kaku. Oleh karena itu, peneliti ingin menerapkan permainan *karuta* sebagai media pembelajaran agar siswa yang mempelajari bahasa Jepang dapat menggunakan permainan ini untuk meningkatkan motivasi dan melatih pemahaman terhadap wacana dalam bahasa Jepang. Kekurangan dari permainan *karuta* ini yaitu pada isi bacaan berupa puisi Jepang. Untuk orang awam akan sulit memahami isi kartunya dan permainannya jadi tidak berjalan. Tetapi, peneliti akan memodifikasi isi pada *karuta* sesuai dengan materi pembelajaran *dokkai* untuk siswa kelas XI Ilmu Bahasa dan Budaya Madrasah Aliyah Negeri III Bantul.

Berdasarkan penelitian terdahulu, terdapat penelitian mengenai permainan *karuta* yang telah dilakukan oleh Mudrikah (2017) dengan judul *Efektivitas Permainan Karuta Terhadap Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimen Murni terhadap Siswa Kelas X SMA Pasundan 8 Bandung)*. Permainan yang digunakan beliau adalah permainan *karuta* sebagai media pembelajaran dan hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa permainan *karuta* efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang.

Dengan keberhasilan penelitian sebelumnya peneliti ingin melakukan penelitian yang serupa yaitu penggunaan permainan *karuta*, namun subjek penelitian dan desain penelitian yang berbeda. Dalam penerapan permainan *karuta* peneliti ingin mengetahui penerapan penggunaan media pembelajaran ini terhadap siswa kelas XI Ilmu Bahasa dan Budaya Madrasah Aliyah Negeri

III Bantul. Selain itu peneliti juga ingin mengetahui tanggapan siswa dan tanggapan pengajar terhadap media pembelajaran ini.

Oleh karena itu peneliti mengajukan judul penelitian ini yaitu “*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*”

B. Rumusan Masalah

Dari penjabaran latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan permainan *karuta* dalam pembelajaran *dokkai* pada siswa kelas XI Ilmu Bahasa dan Budaya Madrasah Aliyah Negeri III Bantul tahun ajaran 2020/2021?
2. Bagaimana tanggapan siswa kelas XI Ilmu Bahasa dan Budaya Madrasah Aliyah Negeri III Bantul tahun ajaran 2020/2021 terhadap media pembelajaran permainan *karuta* dalam pembelajaran *dokkai*?
3. Bagaimana tanggapan pengajar bahasa Jepang Madrasah Aliyah Negeri III Bantul terhadap *karuta* dan penggunaan dalam pembelajaran *dokkai* tahun ajaran 2020/2021?

C. Batasan Masalah

Supaya fokus penelitian tidak melebar, maka ruang lingkup masalah dalam penelitian ini dibatasi beberapa poin berikut ini:

1. Penerapan dalam penelitian ini hanya berfokus pada alur pembelajaran dan penggunaan permainan *karuta* dalam pembelajaran *dokkai* menggunakan cerita rakyat Jepang *kaguyahime* .
2. Set kartu dalam permainan *karuta* berbentuk wacana/teks berbahasa Jepang tingkat dasar.
3. Pembelajaran *dokkai* dilaksanakan pada semester 1 kelas XI Ilmu Bahasa dan Budaya tahun ajaran 2020/2021.
4. Responden yang digunakan pada penelitian ini hanya terfokus pada siswa kelas XI Ilmu Bahasa dan Budaya berjumlah 28 orang yang akan mengikuti pembelajaran *dokkai* tahun ajaran 2020/2021.
5. Tanggapan yang diminta dari pengajar bahasa Jepang dan siswa kelas XI Ilmu Bahasa dan Budaya berfokus pada tampilan dan materi pada media *karuta*, penggunaan, dan manfaatnya.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah

1. Mengetahui bagaimana penerapan permainan *Karuta* dalam pembelajaran *dokkai* siswa kelas XI Ilmu Bahasa dan Budaya Madrasah Aliyah Negeri III Bantul tahun ajaran 2020/2021.
2. Mengetahui tanggapan siswa kelas XI Ilmu Bahasa dan Budaya tentang permainan *karuta* dalam pembelajaran *dokkai* Madrasah Aliyah Negeri III Bantul tahun ajaran 2020/2021.

3. Mengetahui tanggapan pengajar bahasa Jepang Madrasah Aliyah Negeri III Bantul terhadap *karuta* dan penggunaan dalam pembelajaran *dokkai* tahun ajaran 2020/2021.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis pada penelitian ini dapat sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran *dokkai* ataupun media pembelajaran berupa permainan *karuta*.

2. Manfaat praktis

a. Bagi pembelajar bahasa Jepang

Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan membaca dalam berbahasa Jepang di luar pembelajaran *dokkai*.

b. Bagi pengajar bahasa Jepang

Hasil dari penelitian ini memberikan gambaran bagaimana penggunaan *karuta* dan pengajar diharapkan mampu menerapkan permainan *karuta* untuk diterapkan dalam pembelajaran *dokkai*.

c. Bagi peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut dengan pendekatan yang sama namun pada pembelajaran yang berbeda. Permainan *karuta* tapi versi web yang dapat diakses di *handphone*.

F. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Susilana & Riyana (2018: 6) Media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti “*perantara*” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Contoh media adalah film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), komputer, dan instruktur. Contoh media tersebut bisa menjadi pertimbangan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (*messages*) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Arsyad (2004: 4) secara implikasi mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

2. *Dokkai*

Dokkai adalah membaca kemudian mengambil isi dan memahami isi tulisan. Jadi *dokkai* merupakan kemampuan bahasa Jepang yang bertumpu pada membaca dan memahami isi suatu bacaan. Tingkatan pembelajaran *dokkai* pada kelas XI Madrasah Aliyah Negeri III Bantul bahasa Jepang tingkat Dasar (Tadao, 1995).

3. *Karuta*

Karuta adalah permainan tradisional yang berasal dari Jepang. Permainan *karuta* tetap bertahan hingga sekarang karena dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang. Permainan ini umumnya dimainkan tiga orang terdiri dari satu orang wasit yang akan membacakan bahan bacaan dan dua orang mencari pasangan atau jawaban yang dibacakan oleh wasit. Pemain yang tercepat dan mengumpulkan *karuta* terbanyak menjadi pemenangnya. (Stone, 2009: 3).

G. Sistematika Penulisan

Berikut adalah garis besar penulisan penelitian ini:

Bab I pada penelitian ini berisi mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan. Pada latar belakang penelitian dijelaskan mengenai berbagai metori dan juga argumen dari peneliti yang akan menguatkan penelitian. Dalam penelitian ini terdapat dua rumusan masalah mengenai bagaimana penerapan permainan *karuta* dan tanggapan siswa sebagai pembelajar menggunakan permainan *karuta* dalam pembelajaran *dokkai*. Untuk tujuan penelitian ini menjawab dari dua rumusan masalah sebelumnya.

Bab II merupakan kajian pustaka yang bersumber pada pendapat para ahli dan pendapat peneliti. Poin-poin yang ada dalam kajian pustaka yaitu: penelitian terhadulu yang melandasi penelitian ini, media pembelajaran, *Flashcard*, *Karuta* dan *dokkai*.

Bab III berisi tentang metode penelitian yang digunakan oleh peneliti, subjek untuk penelitian ini, teknik-teknik pengumpulan data beserta instrumen penelitian untuk mendukung, dan teknik analisis data. Metode penelitian yang akan digunakan peneliti adalah deskriptif pendekatan kualitatif dengan subjek penelitian adalah siswa kelas XI Ilmu Bahasa dan Budaya Madrasah Aliyah Negeri III Bantul tahun ajaran 2020/2021. Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk penelitian ini adalah observasi, angket dan wawancara. Adapun instrumen penelitian untuk mendukung pengumpulan data adalah pedoman observasi, kisi-kisi angket dan pedoman wawancara.

Bab IV mengenai analisis data berisi tentang hasil pengolahan data yang didapat peneliti dari hasil olah data. Adapun pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sesuai dengan model Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2018: 132) dimana dalam menganalisis data dilakukan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penyimpulan data.

Bab V adalah bagian penutup, pada bagian ini diisi dengan simpulan dari hasil penelitian dan juga saran peneliti yang ada dalam penelitian ini.