

HIRAGANA GOI KARUTA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA DASAR BAHASA JEPANG

Mauluddul Haq
Prodi Pendidikan Bahasa Jepang
Universitas Negeri Padang

Abstrak

Pengajar bahasa Jepang harus mampu menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa dalam belajar agar meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. Oleh karena itu pengajar dituntut untuk kreatif, salah satunya dengan cara menciptakan media pembelajaran yang interaktif. Akan tetapi, guru bahasa Jepang masih hanya menggunakan teks book dalam mengajarkan sehingga membuat pembelajaran bahasa Jepang khususnya pembelajaran huruf hiragana menjadi kurang menarik dan membuat motivasi siswa dan kemampuan siswa rendah. Beberapa cara yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media hiragana goi karuta. Karuta adalah sejenis permainan yang membuat siswa termotivasi untuk belajar sekaligus berkompetisi dengan sesama siswa untuk mengambil kartu yang berisikan huruf dan kosakata hiragana dengan cepat dan tepat.

Kata Kunci: Pembelajaran Interaktif, Hiragana, Goi, Karuta.

I. PENDAHULUAN

Tujuan dari pengajaran bahasa asing, seperti bahasa Jepang, adalah agar siswa terampil dalam berbahasa. Dalam pengajaran bahasa asing guru harus mampu membawa siswa ke dalam suasana yang menyenangkan. Suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan akan meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan mendapatkan hasil yang lebih baik. Oleh karena itu proses belajar yang baik sangat menentukan output yang ingin dicapai. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru dituntut untuk kreatif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu caranya adalah dengan penggunaan media pembelajaran interaktif, yang memberikan tantangan sekaligus menyenangkan bagi siswa.

Jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia berada di peringkat dua

dunia di bawah Cina. Pembelajar bahasa Jepang di tingkat SMA berjumlah 745.125 orang, 90 persen dari total pembelajar bahasa Jepang di Indonesia (Japan Foundation, 2008). Pembelajaran bahasa Jepang di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) berada di kelompok mata pelajaran lintas minat. Dengan demikian, dapat diasumsikan bahwa siswa yang memilih mata pelajaran bahasa Jepang memiliki minat yang besar terhadap bahasa Jepang. Akan tetapi, berdasarkan observasi dan wawancara dari guru bahasa Jepang, tidak semua siswa memilih berdasarkan minat akan bahasa Jepang. Sekolah juga berperan dalam pengaturan penempatan kelas minat bakat tersebut. Sehingga tidak semua siswa yang masuk kelas lintas minat bahasa Jepang memiliki motivasi yang cukup untuk belajar. Maka dari itu, sangat disarankan bagi guru bahasa Jepang untuk lebih menanamkan motivasi siswa.

Anam (2018) menyarankan bahwa dengan melakukan perubahan dari pembelajaran konvensional ke pembelajaran yang aktif dan interaktif akan menjadikan siswa termotivasi dalam belajar. Siswa akan termotivasi jika pembelajaran di kelas sesuai dengan minat mereka. Salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan permainan (game).

Salah satu permainan yang dapat dijadikan alternatif pembelajaran bagi guru bahasa Jepang adalah *karuta*. *Karuta* adalah permainan kartu tradisional Jepang. Dua jenis utama permainan *karuta* adalah *hyakunin isshu karuta*, yang berisikan puisi *waka* Jepang, dan *Iroha karuta*, yang berisikan pepatah atau kata mutiara Jepang. Berdasarkan buku aturan permainan yang dirumuskan oleh Saitama Prefecture *Karuta Association* (2010), cara permainan *karuta* adalah dengan berpasangan atau bergrup. Pemain mendengarkan bacaan puisi dan mereka harus menemukan puisi yang tepat yang berada di area permainan. Pemain berlomba untuk menemukan kartu secepat mungkin. Pemenang ditentukan dengan jumlah kartu yang dimiliki.

Permainan *karuta* juga digunakan sebagai media pengajaran di sekolah dasar, menengah dan atas di Jepang (Taynton & Yamada, 2012). Permainan ini membutuhkan kecepatan, kompetitif, dan menyenangkan yang membuat siswa

untuk termotivasi untuk bermain. Sembari bermain, siswa sekaligus belajar puisi klasik Jepang, pepatah dan budaya. Siswa juga dapat meningkatkan daya ingat, kerjasama dan sikap menghormati pemain lain.

Permainan *karuta* juga sering diajarkan di TK dan sekolah dasar di Jepang sebagai media pengajaran huruf *kana* (huruf *hiragana* dan *katakana*) dan huruf *kanji* dasar. *Karuta* juga digunakan dalam pembelajaran bahasa asing, seperti bahasa Inggris. Yoneyama, Sugiyama dan Tada (2006) mengatakan bahwa *karuta* sangat membantu sekali dalam mempelajari bahasa Inggris. Nishigaki, dll (2008) juga mengemukakan bahwa penggunaan *karuta* dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris memberikan hasil yang memuaskan. Begitu juga dengan hasil penelitian Mudrikah yang mengatakan bahwa permainan *karuta* sangat efektif dalam mengingat kosakata bahasa Jepang (2017). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan mengenalkan kegiatan yang mempunyai unsur budaya seperti *karuta*, dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari bahasa.

Dalam hal pengajaran huruf *kana*, guru masih menggunakan metode teks book dengan hanya menggunakan buku yang telah disediakan sebagai bahan utama pengajaran bahasa Jepang. Di samping itu, metode belajar yang monoton dan terburu-buru membuat pembelajaran huruf menjadi membosankan dan siswa tidak terlalu termotivasi untuk belajar. Ini menyebabkan kemampuan membaca dan menulis huruf *kana* (dikhususkan ke huruf *hiragana*) sangat rendah. Selain itu, kesempatan untuk menggunakan bahasa Jepang di luar kelas sangat minim, sehingga membuat siswa kehilangan semangat untuk mengekspresikan diri dengan bahasa Jepang. Akibatnya perbendaharaan kosakata bahasa Jepang (*Goi*) yang dimiliki siswa menjadi sedikit. Padahal menurut Tarigan (2011), kualitas keterampilan berbahasa seseorang sangat bergantung kepada kualitas kosakata yang dimiliki. Semakin banyak kosakata yang dimiliki, semakin besar kemungkinan untuk menjadi terampil berbahasa.

Karuta adalah sebuah permainan tradisional Jepang yang biasanya dimainkan ketika merayakan tahun baru. Karuta sendiri bukanlah berasal dari bahasa Jepang, tetapi berasal dari bahasa Portugis yang berarti kartu. Permainan

karuta ini diperkenalkan oleh bangsa Portugis ketika mereka melakukan perdagangan dengan Jepang di abad ke-16. Para pelaut portugis membawa permainan kartu barat yang biasanya dimainkan di dalam kapal dan memperkenalkan kepada orang Jepang. Karuta Jepang diciptakan berdasarkan model dari kartu permainan yang dibawa oleh para pelaut Portugis.

Tahun baru di Jepang akan ditandai dengan event permainan karuta yang diadakan di seluruh penjuru negeri. Selama berabad-abad, permainan karuta telah menjadi suatu tradisi dan dimainkan bersama keluarga dan teman. Karuta yang digunakan dalam permainan memiliki ilustrasi gambar serta kata-kata di dalamnya.

Ada tiga tipe utama dari karuta. Yang pertama adalah *Uta-karuta*. Karuta jenis uta-karuta ini berisikan puisi-puisi yang digunakan untuk membantu menghafal karya sastra klasik Jepang. Fitur dari karuta jenis ini adalah, puisi yang digunakan biasanya puisi *waka* yang ditulis oleh penyair terkenal di zaman dahulu. Ini adalah salah satu cara yang menyenangkan untuk mengenal karya sastra klasik Jepang.

Jenis *uta-karuta* yang paling sering digunakan dalam permainan adalah jenis *Ogura hyakunin isshu karuta*. Hyakunin isshu adalah kumpulan 100 puisi *waka* klasik Jepang yang ditulis oleh 100 orang penyair terkenal Jepang yang hidup dalam berbagai periode zaman. Subjek atau tema dari puisi *waka* yang digunakan dalam *hyakunin isshu* ini biasanya adalah keindahan alam, cinta yang romantis, serta kebahagiaan atau penderitaan dalam hidup.

Terdapat dua set kartu jenis *ogura hyakunin isshu* ini. Yang pertama adalah *yomifuda* (kartu baca) dan *torifuda* (kartu ambil).

Puisi *waka* ditulis dalam kartu jenis ini. Satu puisi terdiri dari 31 silabel yang ditulis dalam 5 baris dengan komposisi 5 7 5 7 7 silabel. Tiga baris pertama adalah bagian pertama dari puisi, sedangkan dua baris terakhir adalah bagian kedua dari puisi *waka*. Kartu *yomifuda* berisikan bagian pertama dari puisi atau seluruh bagian puisi serta terdapat ilustrasi dari penyair yang menulis puisi tersebut. Sedangkan di kartu *torifuda* hanya tertulis bagian kedua dari puisi saja.

Cara permainan adalah, seorang pembaca akan membacakan bagian pertama puisi *waka* yang terdapat di *yomifuda*. Pemain lain menebak bagian kedua dari puisi *waka* yang dibacakan, dan berusaha untuk menyentuh atau mengambil kartu *torifuda* yang tepat. Kunci dari permainan ini adalah kecepatan untuk mengidentifikasi bagian kedua puisi dari puisi yang dibacakan sebelum lawan mampu menebak dan mengambil kartu yang tepat. Untuk dapat memenangkan permainan, pemain harus mampu menghafal isi keseluruhan 100 puisi *waka* yang terdapat di *Ogura hyakunin isshu*.

Tipe kedua dari karuta yang sering digunakan adalah *Iroha-karuta* yang berarti kartu alfabet. Jenis karuta ini terdiri dari 48 kartu yang ditandai dengan silabel fonetik huruf *kana*. Subjek atau tema dari karuta jenis ini bukan puisi, tetapi pribahasa atau pepatah Jepang. Peraturan yang digunakan tetap sama dengan permainan karuta *ogura hyakunin isshu*.

Gambar iroha-karuta.

Dalam karuta jenis *iroha-karuta* ini, di dalam *yomifuda* terdapat seluruh isi pribahasa, sedangkan di dalam *torifuda* hanya terdapat bunyi silabel pertama dari pribahasa tersebut serta ilustrasi gambar yang mewakili arti dari pribahasa. Karuta ini menggabungkan antara permainan dengan pelajaran hidup yang terdapat di dalam pribahasa dan pepatah Jepang.

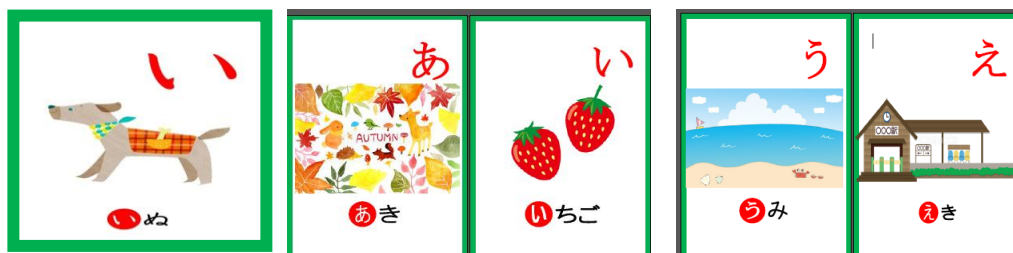
Jenis karuta yang ketiga adalah *hanafuda* atau kartu bunga. Dalam karuta jenis ini tidak terdapat *yomifuda*. Kartu ini hanya berisikan gambar flora dan fauna yang merepresentasikan musim di Jepang dalam 12 bulan. Karuta jenis *hanafuda* ini merefleksikan kecintaan masyarakat Jepang akan perubahan keindahan alam dari tiap empat musim yang ada di Jepang.

Karuta kemudian berkembang menjadi beberapa jenis lain. *Kotowaza karuta* yang berisikan idiom bahasa Jepang. Bilingual karuta yang diciptakan di pertengahan abad ke-19 digunakan untuk mempelajari bahasa Inggris. *Kyodo karuta* berdasarkan sejarah lokal dan tempat tempat bersejarah. Karuta kemudian berkembang dengan sangat cepat salah satunya adalah sebagai media edukasi bagi anak-anak dan menjadi bagian dalam kehidupan orang Jepang.

Karuta Jepang lahir dari gabungan antara permainan kartu barat dengan tradisi Jepang dan berkembang menjadi suatu cara yang unik dalam menyediakan permainan dan edukasi dalam waktu yang bersamaan.

Hiragana goi karuta berarti karuta yang berisikan kosakata bahasa Jepang yang ditulis dalam huruf hiragana. Karuta jenis ini adalah bentuk modifikasi yang dilakukan terhadap *karuta* untuk mencari solusi atas permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran huruf, khususnya hiragana. Karuta jenis ini sering digunakan sebagai media belajar bagi anak-anak yang baru mengenal huruf Jepang. Karuta ini juga bisa digunakan untuk pembelajaran huruf non-Jepang, seperti alfabet, kosakata bahasa Inggris, dll.

Di dalam kartu *hiragana goi karuta* terdapat kosakata bahasa Jepang yang ditulis dalam huruf *hiragana*. Di bagian sudut kanan atas, terdapat silabel fonetik awal dari kosakata bahasa Jepang tersebut. Di kartu juga terdapat ilustrasi gambar dari kosakata yang ada.



Gambar 1. Hiragana goi karuta.

Contoh gambar di atas adalah *hiragana goi karuta*. Di sudut kanan atas terdapat huruf hiragana [i] / い yang merupakan silabel fonetik awal dari kosakata [inu] / いぬ. Arti dari kosakata [inu] atau いぬ adalah [anjing] yang ilustrasi gambarnya terdapat di bagian tengah kartu. Dengan media *hiragana goi karuta* ini, pengguna mampu membaca huruf *hiragana*, mampu memahami kosakata dasar bahasa Jepang serta mampu mengidentifikasi arti dari kosakata tersebut melalui ilustrasi gambar yang terdapat di kartu.

Berikut adalah langkah-langkah dalam menggunakan media karuta dalam pembelajaran huruf *hiragana* dan kosakata dasar bahasa Jepang.

Guru bahasa Jepang harus melakukan persiapan sebelum memulai aktivitas di kelas dengan menggunakan media *hiragana goi karuta* ini agar tujuan mengajarkan huruf dan kosakata dasar bahasa Jepang dapat tercapai. Dengan melakukan persiapan ini, guru dapat lebih terorganisir dan lebih percaya diri dalam memberikan pengajaran. Untuk menggunakan media *hiragana goi karuta* dalam pembelajaran huruf *hiragana* dan kosakata dasar bahasa Jepang, berikut adalah persiapan yang harus dilakukan oleh pengajar bahasa Jepang.

Guru harus menyiapkan bahan yang digunakan dalam pengajaran, dalam hal ini adalah media *hiragana goi karuta*. Media *hiragana goi karuta* harus sesuai dengan kemampuan siswa dan mampu memotivasi siswa untuk belajar. Kosakata yang digunakan dalam media *hiragana goi karuta* adalah kosakata dasar bahasa Jepang yang biasa ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 2. Media *Hiragana goi karuta*

Di dalam media karuta yang digunakan terdapat kosakata dasar bahasa Jepang yang ditulis dalam huruf hiragana. Di bagian atas karuta tertulis huruf *hiragana* yang mewakili bunyi awal dari kosakata dasar bahasa Jepang. Kosakata yang dipilih disesuaikan dengan kemampuan siswa.

Sebelum mengimplementasikan media *hiragana goi karuta*, guru menjelaskan topik yang akan dipelajari dan memberikan daftar kosakata yang harus dikuasai oleh siswa di akhir pembelajaran. Guru juga menjelaskan tujuan dari pembelajaran. Dalam tahapan ini, siswa mempelajari kosakata baru bahasa Jepang. Guru memperlihatkan *karuta* dan mempraktekkan cara membaca kosakata yang ada di dalam karuta. Guru juga menjelaskan secara ringkas mengenai

kosakata tersebut dengan dibantu ilustrasi yang ada di kartu. Tahapan selanjutnya adalah siswa diberi kesempatan untuk mempraktekkan kosakata yang telah dijelaskan oleh guru. Siswa diminta untuk membaca huruf *hiragana* dan membaca kosakata yang terdapat di karuta.

Selanjutnya guru menjelaskan kepada siswa bahwa mereka akan belajar huruf *hiragana* dan kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media *hiragana goi karuta* yang menggunakan format permainan yang kompetitif. Siswa dituntut untuk berkompetisi bersama siswa yang lain. Berikut adalah langkah dalam menggunakan media *hiragana goi karuta* dalam pembelajaran huruf dan kosakata dasar bahasa Jepang.

Guru mempersiapkan kelas yang akan digunakan dalam pembelajaran. Guru dapat menggabungkan beberapa meja atau melakukan permainan di atas lantai sebagai area permainan. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok antara 5-6 orang dalam satu kelompok. Guru membagikan *hiragana goi karuta* secara acak dan menyebarkan di area permainan dengan kartu bergambar menghadap ke atas.

Selanjutnya guru menjelaskan aturan dan cara permainan dengan menggunakan media *hiragana goi karuta*. Guru menjelaskan cara permainan dengan cara mempraktekkannya bersama satu atau dua siswa. Guru membacakan satu kosakata yang ada di karuta dan siswa mengambil kartu yang tepat secepat mungkin. Siswa yang pertama mengambil kartu yang tepat dapat mengambil kartu tersebut.

Setelah memahami cara permainan menggunakan media *hiragana goi karuta*, guru mengarahkan siswa untuk memulai permainan. Siswa diberi waktu 10 menit untuk membaca dan menghafal posisi kartu yang ada di area permainan. Setelah itu guru dapat memulai permainan. Guru membacakan satu kosakata secara acak, dan siswa bertanding untuk mengambil kartu yang tepat secepat mungkin. Setelah dibacakan, siswa yang mengambil kartu dengan tepat memperlihatkan kartu yang diambil kepada siswa lain. Siswa kemudian bersama-sama membaca dan memahami arti dari kosakata tersebut melalui

ilustrasi gambar yang ada di karuta. Siswa juga diminta untuk membuat kalimat pendek dengan menggunakan kosakata dari karuta yang telah diambil. Siswa yang mengambil karuta paling banyak adalah pemenang dari permainan ini. Setelah permainan selesai, guru memimpin siswa untuk berdiskusi mengenai permainan dengan menggunakan media *hiragana goi karuta* dan meminta opini dan persepsi siswa terhadap media karuta dan permainan yang telah dilakukan.

Dengan menggunakan media *hiragana goi karuta* di dalam pembelajaran huruf *hiragana* dan kosakata bahasa Jepang, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca huruf *hiragana* serta menambah pembendaharaan kosakata dasar bahasa Jepang siswa. Dengan media karuta ini, siswa juga dapat mengenal kebudayaan Jepang yang terdapat dalam permainan tradisional Jepang karuta. Siswa juga diharapkan termotivasi untuk belajar karena menggunakan media yang menuntut siswa untuk berkompetisi bersama siswa lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Anam, A, N. 2014. Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Layanan Informasi Dengan Tehnik Game, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bimbingan dan Konseling*, 2 (1): 83-91.
- Mudrikah, D. D, Kusri, D. & Dahidi, A. 2017. Efektivitas Permainan Karuta Terhadap Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimen Murni Terhadap Siswa Kelas X SMA Pasundan 8 Bandung. *Edujapan*. 2 (1): 130-137.
- Nishigaki, C., Chujo, K. & Kato, C. (2008). Teaching daily life English vocabulary to junior and senior high school students with the relation to elementary school English. *Chiba Daigaku Kyouiku-gakubu Kenkyu Kyo*, 56 (2): 301-316.
- Saitama Prefecture Karuta Association. 2010. *Kyogi Karuta Handbook*. Diterjemahkan oleh Mutsumi Y. Stone.
- Tarigan. 2011. *Pengajaran Kosakata*. Bandung. Angkasa
- Taynton, K, & Yamada, M. 2012. *Using a Japanese Card Game Karuta to Enhance Listening and Speaking Skills in Japanese Learners of English*. 四天王寺大学紀要 第53号.

The Japan Foundation. 2008. *The Japan Foundation Teaching Japanese Series*
3. *Teaching Characters and Vocabulary*. Hitsuji Shobou.
ISSBN978-4-89476-303-6

Yoneyama, A., Sugiyama, S. & Tada, S. 2006. *Eigoka Kyouiku Jisshu Handbook*. Tokyo: Taishukan Shoten.