

PENGAJARAN MATA KULIAH MENYIMAK (CHOUKAI) MENGGUNAKAN PERMAINAN KARUTA OGURA HYAKUNIN ISSHU KARYA FUJIWARA NO TEIKA

TEACHING METHOD OF LISTENING COMPREHENSION (CHOUKAI) COURSE BY USING OGURA HYAKUNIN ISSHU KARUTA BY FUJIWARA NO TEIKA

Nisa Rohmatul Hidayah¹, Yovinza Bethvine S.²

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

nisa.18010@mhs.unesa.ac.id¹, yovinzabethvine@unesa.ac.id²

Diterima: 16 November 2022

Direvisi: 29 April 2023

Disetujui: 29 April 2023

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana permainan karuta Ogura Hyakunin Isshu dipraktikkan dalam pembelajaran menyimak bahasa Jepang atau choukai di Program Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya (UNESA). Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan metode simak dan deskriptif. Dari 100 pasang kartu Hyakunin Isshu, hanya 15 pasang karu berisi puisi pendek yang menggunakan personifikasi kata kerja yang dipilih untuk dimainkan. Permainan karuta dimainkan oleh mahasiswa semester 3-4 yang mengambil kuliah menyimak bahasa Jepang, yang dibagi ke dalam 10 kelompok yang masing-masing terdiri dari dua mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran ini disukai dan meningkatkan antusiasme dan motivasi pembelajar bahasa Jepang dibandingkan dengan metode konvensional. Selain itu, permainan karuta juga meningkatkan hubungan antar mahasiswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih baik sambil juga membantu meningkatkan kemampuan mendengar, pemahaman hiragana, dan konsentrasi.

Kata kunci: Ogura Hyakunin Isshu, karuta, choukai, tanka,

Abstract

This study aims to describe how the Ogura Hyakunin Isshu karuta game is practiced in Japanese language listening or choukai learning in the Japanese Language Education Program, Faculty of Language and Arts, State University of Surabaya (UNESA). The research method used is a qualitative approach with a descriptive observational method. Out of 100 pairs of Hyakunin Isshu cards, only 15 pairs of cards contain short poems that use personification of verbs which are selected to be played. The karuta game is played by 3rd-4th semester students who take Japanese language listening classes, divided into 10 groups each consisting of two students. The results of the study show

that this learning method is preferred and increases the enthusiasm and motivation of Japanese language learners compared to conventional methods. In addition, the karuta game also improves the relationship between students and creates a better learning atmosphere while also helping to improve listening skills, hiragana comprehension, and concentration.

Keywords: Ogura Hyakunin Isshu, karuta, choukai, tanka.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan suatu alat untuk melancarkan kegiatan pembelajaran agar berjalan dengan efektif dan kreatif. Menurut Dewi dan Budiana (2018:4) media pembelajaran terutama pada bidang bahasa merupakan suatu instrumen fisik dan non fisik, fungsi perantara materi, serta peran pengajar merancang strategi interaksi multiarah dengan pembelajar dalam proses pengajaran. Sejalan dengan media pembelajaran bahasa, pembelajaran bahasa Jepang merupakan bahasa kedua yang bukan merupakan bahasa ibu pembelajar di Indonesia. Menurut Izzo (dalam Rusmiyati, 2017:130) ada beberapa faktor yang mempengaruhi pembelajaran bahasa kedua sebagai berikut: 1) kondisi diri sendiri seperti psikologs, usia, motivasi dan strategi pembelajaran; 2) situasi yang terkait dengan pembelajar, cara guru mengajar, serta cara pendekatan pengajaran; 3) aspek linguistik yang mana memiliki hubungan dengan perbedaan bahasa ibu dengan bahasa ke dua dalam hal pengucapan bahasa, bentuk dan tata bahasa, serta perbedaan pola kalimat.

Kokusai Koukoriukikin (dalam Reni et al., 2018:2) menyatakan pembelajaran Bahasa Jepang mengandung beberapa keterampilan dasar yaitu: *kikuginou* (keterampilan menyimak), *hanasuginou* (keterampilan berbicara), *yomuginou* (keterampilan membaca) dan *kakuginou* (keterampilan menulis). Keterampilan dasar tersebut disebut dengan *gengoginou*. Proses menyimak merupakan suatu yang sangat penting dalam penguasaan bahasa Jepang. Pelajaran menyimak Bahasa Jepang umumnya disebut dengan *choukai*. Agar pembelajaran *choukai* dapat berjalan dengan efektif diperlukan media pembelajaran yang baik dan mampu meningkatkan kepekaan terhadap bahan ajar.

Pembelajaran *choukai* umumnya dipraktikkan dengan memperdengarkan suatu audio secara pasif pada para pembelajar pada saat pembelajaran. Menurut Buck (dalam Noverisa, 2019:16) terdapat tiga ciri teks yang mempengaruhi kemampuan penyimak. Pertama, suara teks yang mana bisa saja berbeda dari teks yang dipelajari, seperti intonasi, dialek, dan penekanan. Kedua, panjang teks, terutama saat teks hanya bisa di dengarkan sekali saja tanpa bisa diulang. Hal ini membuat penyimak terkadang bingung karena tempo suara yang cepat. Ketiga, pada tataran linguistik, bahwa bahasa lisan dan bahasa tulisan memiliki karakter yang berbeda.

Sutedi (dalam Reni et all, 2018:3) juga menyatakan bahwa hakikatnya berkomunikasi harus memiliki kemampuan *choukai* atau menyimak secara baik agar mengurangi hambatan saat proses komunikasi berlangsung. Pada pembelajaran *choukai* sering kali pembelajar tidak memahami atau kurang peka terhadap apa yang telah di diperdengarkan. Sehingga perlu ada inovasi dalam hal pemanfaatan media pelajaran agar dapat meminimalisir permasalahan tersebut. Oleh karena itu, dimanfaatkannya

permainan *karuta* dalam pembelajaran *choukai* ini diharapkan nantinya dapat memberikan andil dalam memperlancar proses komunikasi bahasa Jepang.

Dalam buku yang dibuat oleh *Saitama Prefecture Karuta Association* (2010) yang berjudul *Kyogi Karuta Handbook*, dijelaskan bahwa yang dinamakan permainan *karuta* ini adalah dengan menggunakan *torifuda* (kartu ambil/main) yang berisi hanya dua bait terakhir *tanka* dan *yomifuda* (kartu baca) yang berisi seluruh puisi, dan mengikuti aturan yang sudah umum digunakan. Aturan tersebut misalnya, pada awal permainan dibuka dengan *joka* (puisi pembuka permainan), kemudian *tanka Ogura Hyakunin Ishhu* yang sudah diacak akan dibacakan, dan saat *shimonoku* (bait pertama *tanka*) dibacakan pemain sudah bisa langsung menebak dan mengambil kartu yang ada di sisi pemain atau di sisi lawan.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran yang mengadaptasi *kyogi karuta* menjadi *karuta* untuk belajar yaitu *choukai karuta*, yang dimainkan oleh dua orang pemain. Tayton (2012:411) menyatakan bahwa tidak bisa diabaikan bahwa permainan *karuta* dapat lebih mudah dipahami pembelajar. Pembaca *karuta* dapat menyesuaikan kecepatan, tingkatan level pembelajar dan intonasi agar mendapatkan respon. Menurut Mostow (1996:1) permainan *karuta* yang berakar dari *Ogura Hyakunin Ishhu* dilakukan oleh orang Jepang terutama pada saat perayaan tahun baru atau bahkan di sekolah. *Ogura Hyakunin ishhu* semakin dikenal oleh dunia pasca dirilisnya *anime* yang berjudul *Chihayafuru* yang menceritakan klub *karuta* di SMA. Permainan *karuta* menggunakan *tanka Ogura Hyakunin ishhu* dan itu juga biasa disebut sebagai *uta-karuta*. *Uta-karuta* telah ada sejak zaman dahulu dan digunakan sebagai media pembelajaran sastra khususnya *tanka*.

Pada penelitian ini *tanka* yang digunakan adalah *tanka* yang mengandung majas personifikasi kata kerja di dalamnya. Menurut Alwi dkk (dalam Haryanti, 2007:6) kata kerja memiliki beberapa ciri-ciri yaitu, mempunyai sifat sebagai predikat dalam kalimat walaupun terkadang memiliki fungsi lain, mengandung makna aksi, proses, keadaan yang bukan kualitas, dan tidak dapat diberikan prefiks ter- yang memiliki arti 'paling'.

Penelitian serupa dengan penelitian ini yang pernah dilakukan sebelumnya. Penelitian pertama yaitu oleh M. Arief Syauqi dengan judul *Penggunaan Situs e-hon.jp Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Choukai (Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Mahasiswa Tingkat 3 Tahun Akademik 2013/2014 Universitas Pendidikan Indonesia)*. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuasi dengan menggunakan model *one group pre-test - post-test design*. Dengan hasil penelitian angket sebanyak 19 dari 20 mahasiswa sangat tertarik melakukan pembelajaran *choukai* dengan media *e-hon.jp* tersebut. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Sanusi dengan judul penelitian *Aplikasi Kikimashou Sebagai Media Pembelajaran Choukai*. Hasilnya adalah berupa aplikasi yang digunakan sebagai materi belajar dengan sumber buku *Minna no Nihongo*.

Apa yang membedakan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah penelitian ini coba mengkaji bagaimana permainan *karuta* dipraktikkan dalam pembelajaran *choukai*. Oleh karena itu, apa yang akan dikaji lebih lanjut dalam penelitian adalah bagaimana permainan *karuta* yang menggunakan *tanka Ogura Hyakunin ishhu* dipraktikkan dalam pembelajaran mata kuliah menyimak bahasa Jepang

atau choukai khususnya di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya (UNESA). Penelitian ini dibatasi yaitu hanya akan mendeskripsikan praktik permainan yang menggunakan *Ogura hyakunin ishhu karuta* karya *Fujiwara no Teika* khususnya yang berjenis kata kerja dengan nomor: 5, 16, 30, 38, 47, 57, 67,69, 85, 86, 88, 90, 94, 95, 97.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode simak dan deskriptif. Metode simak yang digunakan adalah Teknik Simak Bebas Libat Cakap (SBLC) yaitu metode pengambilan data yang dilakukan dengan cara menyimak percakapan tanpa perlu terlibat aktif dalam berbicara. Dalam metode ini, peneliti hanya bertindak sebagai pendengar yang tekun dan berminat mendengarkan apa yang diucapkan oleh pembicara, tanpa ikut berpartisipasi dalam proses pembicaraan (Zaim, 2014: 90). Peneliti hanya mendengarkan calon data kebahasaan yang muncul dalam peristiwa kebahasaan di luar dirinya, tanpa memiliki pengaruh dalam menentukan munculnya data bahasa tersebut. Sementara itu, metode deskriptif dilakukan dengan memaparkan atau menggambarkan fakta-fakta atau data yang didapat dari proses pengambilan data dengan konsep atau kerangka pikiran tertentu (Arikunto, 2010: 151).

Langkah yang dilakukan adalah, *pertama*, pemilihan 15 pasang *karuta Ogura Hyakunin Ishhu* yang berjenis jenis kata kerja. *Kedua*, meminta mahasiswa yang mengambil mata kuliah choukai untuk membuat kelompok terdiri dua orang per kelompok. *Ketiga*, meminta untuk memainkan karuta tanding. *Keempat*, merekam, mencatat, dan menyimak permainan tersebut. *Kelima*, mendeskripsikan dan menilai hasil penyimakan.

Untuk membantuk pendeskripsian permainan digunakan pula sumber data sekunder sebagai referensi utama yaitu buku tentang antologi *tanka Ogura Hyakunin Isshu karya Fujiwara no Teika*. yang telah di terjemahkan kedalam bahasa inggris dalam buku yang berjudul “ A Hundread Verses From Old Japan : *Being Trnaslation Of Hyakunin Isshu*” karya Willian N. Porter dan video dari *youtube Polygon Drill* yang berjudul 百人一首読み上げ序歌と百首.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sepintas Permainan Karuta di Jepang

Karuta merupakan sejenis kartu yang digunakan untuk bermain *game*. Kata *karuta* berasal dari kata *carta* dalam bahasa Portugis. Pada periode *Muromachi*, permainan Portugis *nanban karuta* yang menampilkan naga dan pedang diperkenalkan ke Jepang. Tetapi jauh sebelum *nanban carta*, sebenarnya di Jepang telah mengenal permainan serupa. Hal ini dapat ditelusuri misalnya pada zaman Heian (792 – 1185). Permainan serupa *carta* tersebut pada zaman itu disebut *kaifuku* yang mana dimainkan dengan dua cangkang.

Karuta pertama yang diproduksi secara domestik bernama *tensho karuta* yang dibuat selama periode *Azuchi-Momoyama*. Pada periode *Edo* berkembang menjadi permainan bernama *unsun karuta* yang menjadikan permainan ini populer dan membudaya. *Karuta* pernah pula digunakan sebagai sarana untuk bermain judi sehingga

menjadikannya permainan yang sempat dilarang pemerintah Jepang. Asosiasi Karuta Tokyo didirikan pada periode *Meiji* untuk menstandarisasi aturan *karuta* dan menetapkannya sebagai olahraga kompetitif. Ada puluhan jenis permainan karuta di Jepang, misalnya saja; *hyakunin Isshu karuta*, *iroha karuta*, *uta-garuta*, *kyogi karuta*, *karuta gachi*, *torifuda no uta*, dan lain-lain. Di sini tidak akan dipaparkan semua melainkan hanya akan dicontohkan beberapa saja seperti di bawah ini.

Hyakunin isshu karuta adalah *karuta* yang paling terkenal dan paling umum dimainkan di Jepang. Kartu tersebut terdiri dua jenis: kartu baca (disebut *yomifuda*) yang isinya teks puisi komplit dan ada kalanya disertai ilustrasi dan kartu ambil (*torifuda*). Jumlah kartu adalah 100 pasang yang terdiri dari 100 *yomifuda* dan 100 *torifuda*. Setiap *yomifuda* berisi satu puisi pendek (*tanka*) ciptaan seorang pengarang dan setiap *torifuda* menampilkan hanya potongan kalimat dari bagian terakhir dari setiap puisi yang ada di dalam kartu baca (*yomifuda*). Untuk memainkan *Hyakunin Isshu karuta*, memerlukan minimal tiga orang atau lebih. Satu orang membaca kartu, sementara dua atau lebih bersaing untuk memperebutkan kartu yang sesuai dengan puisi pendek yang tertulis dalam kartu *yomifuda* yang dibaca. Ada tiga cara untuk bermain: permainan pencar, permainan *genpei*, dan permainan individu. Masing-masing dengan aturannya sendiri. Permainan pencar melibatkan penghamburan 100 kartu dan pemain yang menemukan kartu paling banyak akan menang. Permainan *genpei* adalah permainan tim di mana pemain mengambil kartu secara bergiliran, dan tim pertama yang kehabisan kartu akan menang. Permainan individu adalah kompetisi satu lawan satu, dan pemain harus mengingat posisi kartu sebelum pembacaan dimulai.

Iroha Karuta adalah jenis permainan *karuta* yang menggunakan kartu dengan karakter hiragana pada setiap kartunya. *Iroha Karuta* adalah permainan kartu tradisional Jepang yang terdiri dari 48 kartu, yang terdiri dari 47 karakter dari *Iroha Uta* (sebuah puisi Jepang kuno) dan karakter terakhir dari kata "Kyoto". Puisi *Iroha Uta* berisi makna filosofis dari Buddhisme, yang dipakai untuk membentuk sebuah permainan kartu. Permainan ini pertama kali dibuat di Kyoto pada era *Edo* (1603-1868), kemudian menyebar ke kota-kota besar seperti Osaka, Nagoya, dan *Edo* (kini dikenal sebagai Tokyo). Dalam permainan ini, seorang pembaca akan membacakan sebagian puisi dan pemain harus mencari kartu yang sesuai dengan puisi tersebut. *Iroha Karuta* dipandang sebagai bagian dari warisan budaya Jepang dan masih dimainkan hingga saat ini.

Uta-garuta adalah permainan karuta yang mana pemain memperebutkan kartu yang menampilkan bagian-bagian lagu tradisional Jepang. Permainan ini dimainkan sambil mendengarkan bagian awal dari lirik lagu tersebut. *Uta-garuta* dan *Hyakunin isshu karuta* di atas adalah dua permainan kartu tradisional Jepang yang mirip tapi berbeda. *Uta-garuta* memiliki 200 pasang kartu, sementara *Hyakunin Isshu Karuta* hanya memiliki 100 pasang kartu. *Hyakunin isshu karuta* dimainkan secara individu atau individu versus individu, sedangkan *Uta-garuta* dimainkan oleh dua orang yang bekerja sama dalam satu tim. Dalam *Hyakunin isshu karuta*, pembaca kartu tidak perlu menjadi bagian dari tim, sementara dalam *Uta-garuta* pembaca kartu merupakan bagian dari tim.

Kyogi karuta adalah permainan yang masih sama memainkan dua jenis kartu: *yomifuda* (kartu baca) dan *torifuda* (kartu ambil), dan umumnya dimainkan dalam *event* olahraga tradisional Jepang misalnya *undokai*. Dalam permainan ini, seorang pembaca membacakan sebagian puisi klasik Jepang yang ada di dalam kartu *yomifuda* dan para

pemain harus menemukan kartu *torifuda* yang sesuai dengan teks puisi yang dibacakan lalu mengambilnya. Pemain yang berhasil mengumpulkan sebanyak mungkin kartu *torifuda* menjadi pemenang. *Kyogi karuta* membutuhkan keterampilan mendengarkan, membaca, dan refleksi visual yang cepat, karena pemain harus merespons dengan cepat saat pembaca membacakan teks puisi. *Kyogi karuta* juga dianggap sebagai olahraga mental yang dapat meningkatkan keterampilan memori, konsentrasi, dan pemahaman bahasa Jepang.

Dari paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan karuta di Jepang umumnya terdiri dari dua jenis kartu yaitu kartu baca (*yomifuda*) dan kartu ambil (*torifuda*). Sementara itu, kartu *yomifuda* umumnya berisi puisi atau syair pendek, yang saat dimainkan puisi tersebut umumnya akan dibacakan. Yang membedakan antara satu dengan lainnya adalah jumlah kartu yang dimainkan, jumlah pemain, dan aturan mainnya.

Praktik Permainan Karuta dalam Mata Kuliah Choukai (Menyimak) Bahasa Jepang

Penggunaan atau pemanfaatan permainan tradisional *karuta* Jepang telah dipraktikkan di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Surabaya (UNESA), sebagai bagian dari inovasi pembelajaran untuk mata kuliah *choukai* atau menyimak bahasa Jepang. Inovasi ini diberikan terutama untuk para mahasiswa yang duduk pada semester 3-4 yang umumnya terdiri kurang lebih 20-30 mahasiswa. Tidak seluruh mahasiswa mempraktikkan permainan *karuta*. Hanya sekitar 50% dari mereka yang memilih metode ini sebagai alternatif dari metode konvensional yang biasa digunakan. Yang dimaksud dengan metode konvensional biasa adalah pembelajaran mata kuliah menyimak yang umumnya menggunakan audio atau video untuk disimak lalu direpetisi secara oral. Sementara itu, pada permainan *karuta*, kemampuan menyimak didapat saat mendengarkan audio atau seseorang yang membacakan isi teks yang ada di dalam karuta. Tujuan dipraktikkannya permainan ini, selain untuk meningkatkan kemampuan pendengaran, reflek, dan pemahaman terhadap bunyi kalimat, adalah juga untuk menambah wawasan tentang puisi pendek Jepang atau *tanka* yang umumnya bersyair 5-7-5-7-7.

Permainan tradisional Jepang karuta yang dipilih untuk digunakan bernama *Ogura Hyakunin Isshu Karuta* karya *Fujiwara no Teika*. Permainan ini dimainkan baik secara individu dan tanding yang melibatkan dua pemain atau lebih. Permainan secara individu adalah hanya dimainkan per-individu. Sedangkan tanding adalah ketika ada dua belah pihak yang bertanding. Jumlah kartu dari *Hyakunin Isshu Karuta* ada 100 pasang kartu, namun yang digunakan dalam permainan untuk kuliah *choukai* ini hanya 15 pasang kartu saja dan yang mengandung majas personifikasi kata kerja. Kelima belas kartu tersebut adalah nomor: 5 karya *Saru Mayu Taiu*, 16 karya *Chuunagon Ariwara no Yukihiro*, 38 karya *Ukon*, 47 karya *Egyo Houshi*, 69 karya *Nouin Houshi*, 85 karya *Shun'e Houshi*, 86 karya *Saigyō Houshi*, 88 karya *Kwōka Mon-In no Betto*, 90 karya *Impu Mon-In no Ousuke*, 94 karya *Sangi Masatsune*, 95 karya *Saki Daisōjō Jien*, 97 karya *Gon Chuunagon Sadaie*.

Majas personifikasi kata kerja adalah suatu gaya bahasa yang digunakan untuk memberikan karakteristik manusia pada kata kerja atau aktivitas yang sebenarnya

dilakukan oleh manusia (Pratiwi, 2017). Dalam majas ini, kata kerja diperlakukan seperti manusia yang dapat berpikir, merasa, dan berbicara. Contohnya, "angin berbisik di telinga" atau "pohon melambaikan daunnya". Dalam contoh tersebut, kata "berbisik" dan "melambaikan" diartikan seolah-olah bisa dilakukan seperti manusia, padahal yang melakukannya adalah angin dan pohon. Majas personifikasi kata kerja dapat memberikan efek retorik dan menarik perhatian pembaca atau pendengar karena memberikan gambaran yang lebih hidup dan detail.

Terdapat aturan dan ketentuan permainan *choukai karuta* yang telah diadaptasi dari permainan aslinya di Jepang agar sesuai dengan situasi dan kondisi perkuliahan. Aturan tersebut misalnya; pada permainan tanding, dua pemain diberikan kartu sebanyak 8 atau 7 (dari total 15) kartu ambil (*torifuda*) diletakkan secara acak pada sisi kanan dan kiri masing-masing pemain. Penentuan banyaknya kartu pihak mana yang mendapat 8 atau 7 dapat dilakukan melalui *jankenpon* (batu-kertas-gunting). Pada permainan tanding, pemain diperbolehkan melindungi kartu pada areanya, dan akan mendapatkan penalti jika menghempaskan kartu secara sengaja yang tidak dipilih. Jika salah satu pemain mendapatkan 5 kali penalti, permainan akan dihentikan. Ketika salah satu pemain salah pilih kartu, kartu tersebut harus dikembalikan ke arena dan dilarang untuk diambil kembali pada permainan selanjutnya. Teks yang ada pada kartu baca (*yomifuda*) dapat disampaikan melalui rekaman audio atau melalui seorang yang membacakannya di luar para pemain. Audio lambat dapat diperdengarkan untuk pembelajaran atau audio asli dapat diperdengarkan untuk permainan tanding. Selanjutnya, para pemain harus duduk bertumpu pada kedua kakinya dan condongkan badan ke depan dengan kedua tangan berada 5cm di bawah kartu baris terakhir. Pada permainan tanding, kepala tidak boleh melewati kartu baris pertama pemain sendiri.

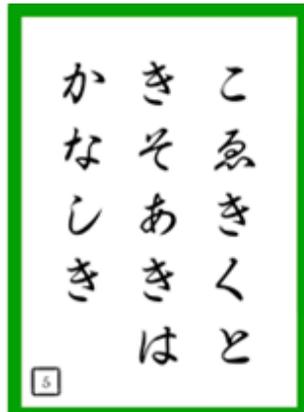
Saat bait pertama atau dalam bahasa Jepang disebut *kaminoku* dibacakan, pemain dapat langsung mengambil kartu baik di area sendiri ataupun di area lawan. Jika sampai pada bait terakhir pemain tidak dapat mengambil kartu, maka kartu tersebut dianggap mati atau tidak memiliki poin. Pemain yang berhasil mengambil kartu dan menyebutkan nama pembuat tanka akan mendapat 2 poin, sedangkan bila hanya benar memilihnya saja hanya akan memiliki 1 poin. Di bawah ini akan dicontohkan empat pasang kartu yang digunakan dalam permainan *Hyakunin Isshu Karuta*.

1. Teks kartu baca (<i>yomifuda</i>)	Transliterasi	Arti
--	---------------	------

奥山に	Oku yama ni	Aku mendengar panggilan
紅葉ふみわけ	Momiji fumi wake	menyedihkan rusa jantan
鳴く鹿の	Naku shika no	Jauh di sisi gunung
声きく時ぞ	Koe kiku toki zo	Saat menginjak daun
秋は悲しき	<u>Aki wa kanashiki</u>	maple
	(Porter, 1909: 29)	Angin
	[Http://unesa.me/5SARUMAYU]	menghamburkannya jauh
		dan luas
		Gelombang musim gugur
		yang menyediakan

Kartu no. 5

Pengarang:
Saru Mayu
Taiu



Kartu ambil (torifuda)



Kartu baca (yomifuda)

Permainan dimulai dengan pembacaan kartu baca (*yomifuda*) yang dapat disampaikan oleh pembaca atau melalui perangkat audio. Yang dibacakan atau diperdengarkan adalah teks puisi pendek (*tanka*) yang ada dalam kartu *yomifuda* tersebut. Puisi pendek tersebut umumnya tertulis dengan huruf kanji yang dibubuhkan *furigana*. Pada kartu *Hyakunin isshuu karuta* seperti di atas, selain puisi, kartu baca juga terlihat adanya ilustrasi bergambar sosok orang Jepang yang mengenakan pakaian tradisional Jepang. Puisi yang dibacakan sesuai yang ada pada kartu baca di atas misalnya adalah sebagai berikut:

Oku yama ni (5 suku kata)

Momiji fumi wake (7)

Naku shika no (5)

Koe kiku toki zo (7)

Aki wa kanashiki (5)

Puisi ini akan terdengar secara oral bait per bait. Dapat diperdengarkan dua kali. Pada saat syair di atas mulai diperdengarkan, pemain sudah dapat langsung mulai melihat dan

mencari kartu ambil (*torifuda*) yang cocok dengan puisi tanka yang diperdengarkan tersebut. Pemain dapat mencarinya baik yang ada di hadapannya atau di area lawan. Hanya perlu dicatat bawah teks hiragana yang tertulis pada kartu ambil hanya menampilkan bunyi yang ada hanya pada baik ke 4 dan ke-5 saja dari puisi pendek tersebut (yang digaris bawah). Oleh karena itu, bagi pemain yang belum hapal puisi secara penuh ia tidak akan dapat menebak dari awal saat puisi tersebut diperdengarkan dan harus menunggu hingga akhir puisi tersebut selesai. Selain itu, kesulitan berikutnya adalah bahwa teks hiragana yang ada pada kartu ambil ditampilkan tanpa spasi atau jeda. Hal ini membuat pemain yang tidak terbiasa membaca harus menebak di mana letak spasi atau jeda sesuai puisi yang diperdengarkan.

Bila pemain berhasil menebak dan memilih kartu ambil yang benar maka ia akan mendapat poin. Semakin banyak dikumpulkan ia yang akan menjadi pemenang. Dalam pembelajaran *choukai*, improvisasi dilakukan dalam bentuk meminta pemain yang benar melakukan pemilihan kartu untuk mengartikan puisi pendek di atas secara keseluruhan yang difokuskan misalnya pada majas personifikasi kata kerja. Pemain dapat menggunakan kartu baca untuk mengartikan bebas keseluruhan puisi. Misalnya saja puisi pendek di atas dapat diartikan oleh pemain sebagai berikut:

*Aku mendengar panggilan menyedihkan rusa jantan
Jauh di sisi gunung
Saat menginjak daun maple
Angin menghamburkannya jauh dan luas
Gelombang musim gugur yang meyedihkan*

Hasil pengamatan subyektif peneliti dari praktik penggunaan permainan karuta untuk mata kuliah *choukai* pada lima kelompok, diketahui bahwa *pertama*, para mahasiswa tampak lebih antusias dibanding metode pengajaran *choukai* konvensional. *Kedua*, mahasiswa lebih tertantang karena ada unsur pertandingan sehingga ia tertantang. Suasana belajar menjadi lebih hangat dan semarak karena terdapat hubungan antar mahasiswa yang lebih interaktif antara satu dengan lainnya. *Ketiga*, terasahnya kemampuan mendengar terutama dalam hal menyimak teks puisi, teks sastra, yang di dalamnya terdapat berbagai variasi penggabungan kosa kata seperti halnya maja personifikasi kata kerja. Hal tersebut berkontribusi dalam menambah kepekaan, refleksi, pemahaman hiragana dan konsentrasi dalam pembelajaran *choukai*. Selain itu pula pengetahuan sastra, sejarah, dan bahasa Jepang itu sendiri bertambah. Temuan-temuan ini tentu saja masih bersifat subyektif dan perlu penelitian lapangan lebih lanjut sehingga akan didapatkan hasil yang lebih obyektif. Namun demikian, secara keseluruhan proses, permainan *karuta* sangat layak dipraktikkan dan dimanfaatkan untuk pembelajaran mata kuliah *choukai* pada intitusi yang mengajarkan bahasa Jepang.

Di bawah ini akan dicontohkan tiga pasang kartu dari 15 pasang yang digunakan dalam pembelajaran *choukai*.

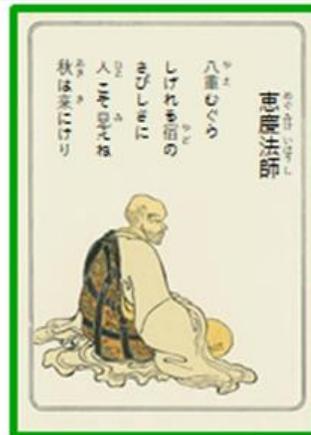
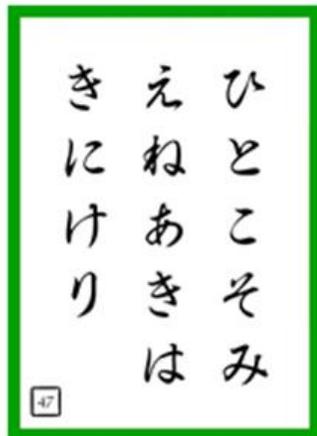
2. Teks kartu baca	Transliterasi	Arti
--------------------	---------------	------



Gambar 3. kartu ambil dan kartu baca

<p>4. Kartu no. 47 <u>八重むぐら</u> しげれる宿の さびしきに 人こそ見えね 秋は来にけり Pengarang: Egyo Houshi</p>	<p>Yaemugura Shigereru yadono Sabishiku ni Hito koso mie ne Akiwa kini keru (Porter, 1909: 133) [Http://unesa.me/47EGYOHOSHU]</p>	<p>Kuil kecilku berdiri sendiri Tidak ada gubuk lain yang dekat Tidak ada yang akan lewat untuk berhenti dan memuji Atapnya yang di tumbuh pohon anggur, aku khawatir Sekarang musim gugur telah tiba</p>
--	---	---

Gambar
ambil dan



4. kartu
kartu baca

PENUTUP

Dari pemaparan di atas diketahui bahwa permainan *karuta* telah dan dapat dipraktikkan sebagai salah satu bahan dalam mata kuliah menyimak/ *choukai* bahasa Jepang khususnya di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNESA. Adapun dari berbagai jenis permainan karuta, hanya permainan karuta *hyakunin isshu karuta* yang dipilih, dan dari 100 pasang kartu hanya 15 pasang kartu berisi puisi pendek bermajas personifikasi kata kerja saja yang digunakan.

Kedua, diketahui bahwa para mahasiswa tampak lebih antusias dan tertantang dengan permainan *hyakunin isshu karuta* daripada metode pembelajaran *choukai* konvensional. Permainan ini juga tampak meningkatkan hubungan antar mahasiswa dan membuat suasana belajar yang lebih semarak, membantu mengasah kemampuan mendengar, pemahaman hiragana, konsentrasi, dan meningkatkan motivasi mahasiswa untuk belajar bahasa Jepang secara inovatif dan efektif.

Saran

Penelitian ini merupakan penelitian awal sehingga ada beberapa hal yang perlu dikembangkan atau dikaji lebih lanjut sebagai berikut:

1. Penilaian mengenai dampak pemanfaatan permainan karuta terhadap pembelajaran mata kuliah *choukai* masih bersifat subyektif karena hanya didasarkan pengamatan satu pihak peneliti. Oleh karena itu, perlu penelitian lanjutan misalnya penelitian tindakan kelas untuk mengukur dari sisi mahasiswa sejauh mana mereka mengalami perkembangan kemampuan menyimak setelah mempraktikkan permainan ini.
2. Pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat meneliti majas lain selain majas personifikasi kata kerja yang terkandung di dalam puisi pendek.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Drill, Polygon. 2015, 11 Mei. 百人一首読み上げ序歌と百首 [Video]. https://www.youtube.com/watch?v=4nZDpOyo79w&list=PLOQ0RlwS2kq6YeWHO-iCJEviJhFq4BHL_. Diakses pada tanggal 19 Mei 2022.
- Dewi, Kumala Putri. Budiana, Nia. 2018. *Media Pembelajaran Bahasa : Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Malang : Universitas Brawijaya Press.
- Haryanti, Dwi. 2007. *Linguistik Indonesia : Jurnal Ilmiah Masyarakat Linguistik Indonesia*. Jakarta : Yayasan Obor Indonesia.
- Irohakaruta. 2002. <http://www1.odn.ne.jp/haru/data-list/karuta.html>. Diakses pada Mei 2022.
- Karuta.2009. <https://www.asahi-net.or.jp/~rp9h-tkhs/carta.htm>. Diakses pada April 2022
- Noverisa, J. Eva. 2019. “*Peneraan Model Cognitive Academic Language learning Approach (CALLA) Dalam Pembelajaran Choukai Di STBA JIA*”. Universitas Negeri Jakarta: Jurnal Kagami. KAGAMI Vol.10, No.1. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/kagami/article/view/19428>. Diakses pada tanggal 11 Mei 2022.
- Porter, N.William. 1909. *A Hundread Verses From Old Japan Being A Translation Of The Hyakunin Isshu*. Inggris : The Claredon Press.
- Pratiwi, Ni Luh Jessica. 2017. “*Penerjemahan Majas Personifikasi Dalam Novel Sekai No Chuushin De Ai Wo Sakebu Karya Katayama Kyoichi*”. Bali: Universitas Udayana. *Jurnal Humanis, Fakultas Ilmu Budaya Unud, Vol 20.1 Agustus 2017: 162-168. ISSN: 2302-920X*
- Reni, A.Fitria. Yulia, Nova. Putri, A. Meira. 2018. “*Kemampuan Choukai Pada Nihongo Nouryoku Shiken N5 Mahasiswa Tahun Masuk 2017 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang*”. Universitas Negeri Padang : Jurnal Omiyage. Omiyage Vol. 1 No. 2 hal 2. <http://omiyage.ppj.unp.ac.id/index.php/omiyage/article/view/53/27>. Diakses pada tanggal 11 Mei 2022.
- _____.2018.“*Kemampun Choukai Pada Nihongo Nouryoku Shiken N5 Mahasiswa Tahun Masuk 2017 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang*”. Universitas Negeri Padang : Jurnal Omiyage. Omiyage Vol. 1 No. 2 hal 3. <http://omiyage.ppj.unp.ac.id/index.php/omiyage/article/view/53/27>. Diakses pada tanggal 11 Mei 2022.
- Rusmiyati. 2017. “*Strategi Belajar Mandiri Mahasiswa Bahasa Jepang Dalam Pembelajaran Menyimak (Chokai) Tingkat Menengah*”. Universitas negeri Surabaya : Jurnal ASA Vol.4. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/article/view/248>. Diakses pada tanggal 14 Juli 2022.
- Saitama Prefecture Karuta Association.2010. *Kyogi Karuta Handbook*. Diterjemahkan oleh Mutsumi Y.Stone.
- Syauqi, Arif muhammad. 2014. “*Penggunaan Situs e-hon.jp Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Choukai (Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Mahasiswa*

- Tingkat 3 Tahun Akademik 2013/2014 Universitas Pendidikan Indonesia)”. Universitas Pendidikan Indonesia : Elibrary. <http://repository.upi.edu/15768/>. Diakses pada tanggal 14 Juli 2022.
- Sanusi,Ahmad. 2019. “Aplikasi Kikimashou Sebagai Media Pembelajaran Choukai”. Universitas komputer Indonesia :Elibrary. <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/2153>. Diakses pada tanggal 14 Juli 2022.
- Tayton, K,& Yamada, M. 2012. “*Using a Japanese Card Game Karuta to Enhance Listening and Speaking Skills in Japanese Learners of English*”. Shitennoji University. <https://www.shitennoji.ac.jp/ibu/docs/toshokan/kiyou/53/kiyo53-22.pdf>. Diakses pada tanggal 12 Mei 2022.
- Zaim,M. 2014. Metode Penelitian Bahasa: Pendekatan Struktural. Padang: Sukabina Press. ISBN:978-602-17017-5-1.