

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA KANJI MELALUI MEDIA FLASHCARD POWER POINT

Oleh : Dyah Prasetiani
prasetiani.dyah@gmail.com

Abstract

While learning the kanji, most of the students find difficulties in memorize its yomikata. The problems usually come into their mind when they have to remember lots of kanji along with its meaning and stroke order. Most of the students forget it very soon after they learn it. They have to find effective, fun, and easy learning method to improve their ability in mastering kanji. It could help students consistently review the kanji, especially the jukugo. Flashcard power point could be a good solution to overcome this problem. The result of the study shows that flashcard power point could enhance student's skill in reading the kanji in a very short time.

Key Words: *kanji, flashcard*

Pendahuluan

Bahasa Jepang memiliki beberapa huruf yang dipakai untuk menulis, yaitu *hiragana*, *katakana*, *kanji*, dan *romaji*. Huruf *hiragana* dan *katakana* sering disebut sebagai huruf *kana*. *Hiragana* digunakan untuk menulis kata-kata yang berasal dari Jepang asli, sedangkan *katakana* digunakan untuk menulis kosakata yang berasal dari negara selain Jepang. *Kanji* adalah huruf yang melambangkan makna dan mempunyai dua cara baca yaitu *kunyomi* dan *onyomi*. *Romaji* adalah huruf alphabet yang kita ketahui. Berikut adalah contoh bentuk huruf:

Hiragana	ごはん
Katakana	ゴハン
Kanji	御飯
Romaji	Gohan

Di antara keempat huruf tersebut yang tersulit adalah huruf *kanji*. Apalagi bagi pembelajar asing yang tidak memiliki huruf monogram atau logogram. Ketika belajar *kanji* seringkali mereka mengalami kesulitan untuk menghafalkan *kanji* yang dipelajari karena jumlahnya sangat banyak. Departemen Kependidikan Jepang (*monbusho*) menetapkan 1850 *kanji* digunakan untuk kehidupan sehari-hari. Selain itu *kanji* juga memiliki *stroke order* yang harus diikuti dengan benar ketika menulis dan dapat dibaca dengan lebih dari satu bunyi. Misalnya 「生」 (hidup) dapat dibaca 'nama' pada kata 「生野菜」 'nama yasai' (sayuran segar), dibaca 'i' pada kata

「生花」 'ikebana' (rangkaiian bunga Jepang) dibaca 'sei' pada kata 「生活」 'seikatsu' (hidup), dibaca 'shoo' pada kata 「一生懸命」 'issshokenmei' (sungguh-sungguh). Kesulitan seperti ini pun dialami mahasiswa bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang.

Berdasarkan evaluasi yang dilakukan terhadap proses belajar mengajar pada mata kuliah *Hyoki* mahasiswa Unnes semester I, ditemukan permasalahan yaitu separuh dari jumlah mahasiswa belum pernah belajar bahasa Jepang apalagi huruf *kanji*. Mereka tertarik untuk mempelajari huruf *kanji*. Namun mereka mengalami kesulitan dalam menghapalkan cara membaca *kanji* yang memiliki lebih dari satu *onyomi* dan *kunyomi*. Dalam satu kali tatap muka, mereka diharuskan mempelajari dan menghafal 10-12 *kanji* dasar, termasuk *hitsujun*, *onyomi* dan *kunyomi*, serta *yomikata* dari kurang lebih 40 contoh kosakata *kanji*. Tidaklah mudah bagi mereka menghapalkan sebanyak itu. Mahasiswa yang memiliki daya ingat kuat mampu menghafal sejumlah *kanji* dengan baik sehingga dapat menjawab pertanyaan kuiz yang diajukan dengan tepat. Tetapi tidak demikian halnya dengan mahasiswa yang memiliki daya ingat kurang kuat. Mereka lebih lambat dalam menghafal, sehingga

seringkali tidak dapat menjawab pertanyaan dengan tepat atau membutuhkan waktu berpikir yang lama untuk menjawab. Namun daya ingat seluruh mahasiswa tidak bertahan lama. Biasanya pada pertemuan berikutnya mereka lupa *kanji-kanji* yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Jika dibiarkan begitu saja, maka minat belajar *kanji* mahasiswa akan menurun.

Untuk mengatasi hal itu diperlukan media pengajaran yang menarik. Salah satunya adalah *Flash Card Power Point*. Media ini dapat menjadi alternative pembelajaran *kanji* yang menarik agar mahasiswa lebih cepat menguasai *kanji*, sehingga prestasi belajarnya meningkat.

Sebenarnya media ini telah dikembangkan di negara-negara lain dengan bentuk *flash card* yang bervariasi. Pada intinya, dengan menggunakan *flash card* mahasiswa dilatih untuk membaca sambil menghapalkan sejumlah *kanji* atau *jukugo* secepat dan sesering mungkin.

Keunikan Huruf Kanji

Huruf *Kanji* sebenarnya adalah tulisan Cina yang masuk ke Jepang sekitar abad ke-4 pada masa berkuasanya dinasti *Kan* di Cina. Karena itu disebut *kanji*. 'Kan' berarti dinasti *Kan*, 'ji' berarti huruf. *Kanji* sampai ke Jepang lewat orang-orang Cina

yang bermigrasi ke Jepang. Orang Jepang mempelajari huruf tersebut lalu membacanya sesuai pelafalan orang Cina. Cara baca itu disebut *onyomi*. Cara baca ini tidak sama persis dengan aslinya karena menyesuaikan dengan lidah orang Jepang. Sementara itu, untuk makna yang sama, dan orang Jepang sudah mempunyai padanan kata dalam bahasa Jepang, dibaca dengan cara baca Jepang asli (*kunyomi*).

Hampir semua *kanji* memiliki dua jenis pengucapan yaitu *ON* dan *KUN*. *ON* adalah cara membaca *kanji* yang disesuaikan dengan pelafalan orang Cina, sedangkan *KUN* adalah cara membaca *kanji* yang asli dari Jepang. Pada umumnya *Kanji* yang berdiri sendiri biasanya dibaca dengan *KUN-yomi* sedangkan *kanji* yang merupakan bagian dari kata gabungan atau *jukugo* biasanya dibaca dengan *ON-yomi*. Sebagai contoh, 「力」 ‘chikara’(tenaga) dibaca dengan *KUN-yomi* sedangkan huruf yang sama pada kata gabungan seperti 「能力」 ‘nooryoku’(kemampuan) dibaca dengan *ON-yomi* ‘ryoku’.

Namun tidak semua *jukugo* dibaca secara *ON-yomi*. Ada empat macam cara membaca *kanji* gabungan (*jukugo*), yaitu *ON+ON*, *KUN+KUN*, *ON+KUN*, *KUN+ON*. Contohnya:

心理 ‘shin ri’ (kenyataan)

→ *ON+ON*

真夜中 ‘ma yo naka’ (tengah malam)

→ *KUN+KUN+KUN*

音読 ‘on yomi’ (cara baca Cina)

→ *ON+KUN*

足音 ‘ashi oto’ (langkah kaki)

→ *KUN+ON*

Keistimewaan lain dari *kanji* yaitu *kanji* tertentu bisa memiliki lebih dari satu *ON-yomi* maupun *KUN-yomi*. Contohnya, 「形」 secara *KUN-yomi* dibaca ‘kata’ dan ‘katachi’ sedangkan secara *ON-yomi* dibaca ‘kei’ dan ‘gyoo’ (pada kata 「形式」 ‘kei shiki’ (formal), 「人形」 ‘nin gyoo’ (boneka).

Media Pembelajaran

Media pengajaran adalah segala alat pengajaran yang digunakan pengajar sebagai perantara untuk menyampaikan bahan-bahan instruksional dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan pengajaran tersebut (Sumantri, 2001: 23).

Masih menurut Sumantri, media pengajaran memiliki fungsi sebagai berikut:

- (1) Alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif
- (2) Bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar

- (3) Meletakkan dasar-dasar yang konkret dari konsep yang abstrak, sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme
- (4) Membangkitkan motivasi belajar siswa
- (5) Mempertinggi mutu belajar mengajar

Multimedia juga dapat digunakan sebagai media pengajaran. Berdasarkan kegunaannya multimedia pembelajaran dibagi dua jenis (Sumantri 2001: 47)

- (1) Multimedia Presentasi Pembelajaran. Berupa pointer-pointer materi yang disajikan (*explicit knowledge*). Dapat dikembangkan dengan software presentasi seperti: *Open Office Impress, Microsoft Power Point*, dan sebagainya.
- (2) Multimedia Pembelajaran Mandiri. Software pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh siswa secara mandiri tanpa bantuan guru. Multimedia pembelajaran mandiri harus dapat memadukan *explicit knowledge* (pengetahuan tertulis yang ada di buku, artikel, dan sebagainya) dan *tacit knowledge* (know how, rule of thumb, pengalaman guru). Software yang biasa digunakan antara lain

Macromedia Authorware, Adobe Flash, Open Office Impress, atau Microsoft PowerPoint.

Flash Card

Pada umumnya pembelajaran huruf *kanji* di sekolah dan perguruan tinggi dilakukan dengan cara tradisional yaitu berlatih menulis secara berulang kali agar lekat di memori dan tangan pun terlatih menuliskan *stroke order kanji*. Metode itu natural, tepat, dan selalu digunakan untuk belajar huruf *hiragana, katakana, dan kanji*. Namun pembelajaran dengan cara ini tidak cukup. Metode tradisional ini cocok untuk anak-anak Cina dan Jepang yang sudah terbiasa dengan pola belajar seperti itu sejak dulu, ketika sekolah merupakan *full time job* bagi mereka.

Kini, banyak pembelajar bahasa Jepang dewasa yang kuliah sambil bekerja. Mereka tidak memiliki banyak waktu untuk berlatih menulis berulang di rumah. Karena itu perlu dilakukan pembelajaran yang lebih efisien, efektif, dan menarik sehingga kesulitan mahasiswa dalam menghafal huruf *kanji* dapat diatasi.

Heisig (1985) merekomendasikan sebuah metode mereviu *kanji* dengan menggunakan media *flashcard* berbentuk kartu. Namun karena memiliki kelemahan,

yaitu memakan waktu dalam pembuatan, penulisan huruf *kanji* harus dalam bentuk besar dan indah, dan ada biaya untuk pembelian kertas atau karton, maka Heisig menyempurnakannya dengan membuat kartu *flash card* dengan memanfaatkan teknologi *software computer* sehingga lebih efisien dalam pembuatan dan pengoperasiannya.

Dalam www.star-ship.co.jp/flash/syuuitsu_flash01.html, dikatakan bahwa: フラッシュには「瞬き」という意味があるように、幼児の目でカードを高速で裏から表にめくって大量に見せることである. Flashcard memiliki pengertian memperlihatkan kartu satu-persatu kepada siswa secara sekilas dimulai dari susunan kartu paling belakang.

Mulanya Flashcard dibuat di selembar kartu. Ukurannya huruf dan kertasnya tidak ditentukan, namun harus cukup terlihat jelas bagi mahasiswa yang duduk di barisan paling belakang.

Media ini digunakan untuk pembelajaran huruf, misalnya hiragana, katakana, kanji, dan lain-lain. Media ini dapat ditulis sendiri atau memanfaatkan kartu yang sudah dicetak dan dipasarkan. Ada juga kartu yang menggabungkan huruf dan gambar dalam satu kartu. Hingga kini media flashcard terus dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi computer.

Menurut Heisig (1985) *Flash card* memiliki manfaat membantu pembelajar dalam hal:

1. Mereviu semua informasi yang telah dipelajari
2. Mereviu dengan interval yang lebih panjang untuk menstimulasi memori jangka panjang
3. Mempermudah dalam mengulang kata-kata yang belum hapal
4. Mempermudah pembelajar untuk berlatih mengulang-ulang kanji sesering mungkin sehingga benar-benar menempel pada memori jangka panjangnya.

Dengan demikian, media *flashcard power point* yang digunakan dalam pembelajaran *kanji*, dapat membantu mahasiswa dalam menghapalkan *yomikata* kanji dan cenderung masuk ke memori jangka panjang karena mudah digunakan untuk mereviu dan diulang-ulang sesering mungkin.

Metode Penelitian

Untuk menemukan bukti empirik yang mendukung hal tersebut di atas, maka penulis melakukan penelitian yang berfokus pada latihan membaca *kanji* dengan menggunakan *flash card power point*. Tujuannya yaitu untuk melihat efektifitas

media *flash card power point* dalam meningkatkan kemampuan membaca kanji mahasiswa bahasa Jepang semester I Tahun Akademik 2013/2014.

Untuk kebutuhan penelitian ini, penulis melakukan eksperimen terhadap 2 kelompok yaitu kelas eksperimen dan kontrol yang mendapatkan perlakuan berbeda. Sebelum perkuliahan dimulai, kedua kelompok tersebut diberi kuiz mendadak. Namun sebelum kuiz dilaksanakan, mahasiswa diberi waktu 10 menit untuk mempelajari satu bab yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya (minggu lalu). Setelah itu langsung diberi test dengan alokasi waktu 10 menit. Perbedaannya, di kelas control, mahasiswa diharuskan menghafalkan sendiri, sedangkan pada kelas eksperimen, mahasiswa diberi latihan membaca *kanji* dengan menggunakan media *flashcard power point*.

Data diperoleh melalui tes, observasi, wawancara, dan angket. Tes diberikan untuk mengetahui kemampuan mahasiswa dalam membaca huruf *kanji*. Soal tes terdiri dari 20 soal *kanji* yang diambil dari bab 5 buku *Basic Kanji Vol. 1*. Responden hanya diminta untuk menuliskan cara membaca *kanji (yomikata)* dalam huruf *hiragana*. Observasi diperlukan untuk mengamati apa

yang dilakukan mahasiswa ketika belajar *kanji* dalam waktu 10 menit di kelas, serta apa yang terjadi selama tes berlangsung. Sedangkan wawancara dan angket dilakukan untuk mendapatkan informasi dari mahasiswa mengenai permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran kanji.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil tes, diketahui bahwa nilai yang diperoleh mahasiswa di kelas control lebih rendah jika dibandingkan dengan kelas eksperimen. Berikut ini adalah tabel data hasil tes kanji pada kelas kontrol.

Tabel 1
Hasil tes kanji kelas kontrol

No	Kode Responden	Skor Tes
1	R1	95
2	R2	80
3	R3	70
4	R4	70
5	R5	70
6	R6	70
7	R7	70
8	R8	65
9	R9	65
10	R10	65
11	R11	60
12	R12	60
13	R13	55

No	Kode Responden	Skor Tes
14	R14	55
15	R15	50
16	R16	50
17	R17	45
18	R18	45
19	R19	45
20	R20	45
21	R21	45
22	R22	40
23	R23	35
24	R24	35
25	R25	15
R a t a - r a t a s k o r		56

Jumlah mahasiswa pada kelas control adalah 25 orang. Nilai tertinggi yaitu 95 dan hanya dicapai oleh satu mahasiswa saja. Sedangkan nilai paling rendah adalah 15. Nilai rata-rata yang diperoleh yang diperoleh adalah 56.

Dari observasi peneliti, ketika diberi waktu belajar 10 menit, semua mahasiswa membuka buku pelajaran. Namun mereka cukup lama untuk menghafalkan semua kanji yang terdapat dalam satu bab (sekitar 40 kosakata kanji). Mereka juga sangat lama dalam mengerjakan soal. Alokasi waktu 10 menit tidaklah cukup untuk mengerjakan soal tes. Hanya satu mahasiswa saja yang

berhasil menjawab semua soal dalam waktu 6 menit dan mendapat skor tertinggi 95.

Sedangkan pada kelas eksperimen, hasil tes yang didapat lebih baik daripada kelas control. Dapat dilihat dari table berikut ini.

Tabel 2
Hasil tes kanji kelas eksperimen

No	Kode Responden	Skor Tes
1	R1	100
2	R2	100
3	R3	100
4	R4	100
5	R5	100
6	R6	95
7	R7	95
8	R8	95
9	R9	90
10	R10	90
11	R11	90
12	R12	85
13	R13	70
R a t a - r a t a s k o r		93.07

Jumlah mahasiswa pada kelas eksperimen adalah 13 orang. Nilai tertinggi yaitu 100 dan dicapai oleh 5 mahasiswa. Sedangkan nilai terendah adalah 70. Nilai rata-rata yang diperoleh adalah 93.07 (selisih 37.07 dengan kelas control)

Tampaknya media *flashcard power point* berhasil meningkatkan kemampuan menghafal *kanji* mahasiswa. Karena dalam waktu 8 menit yang digunakan untuk belajar *kanji* dengan media *flashcard power point*, mahasiswa yang mampu mendapatkan skor 100 berjumlah 5 orang. Mereka mampu menjawab keseluruhan soal tes hanya dalam waktu 3-5 menit.

Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa 2 orang mahasiswa yang mendapatkan skor rendah (85 dan 70) adalah mahasiswa yang tidak hadir pada pertemuan

sebelumnya, tepatnya saat bab 5 tersebut dipelajari di kelas. Kedua mahasiswa itu pun tidak mempelajarinya di rumah.

Dari informasi di atas, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara mahasiswa yang menghafalkan *kanji* dengan menggunakan media *flashcard power point* dan tidak. Diagram berikut diambil dari data interviu. Ini membuktikan bahwa penggunaan media *flashcard power point* mengubah cara belajar dan prestasi belajar mahasiswa.

Diagram 1
Keuntungan dari Flashcard Power Point Bagi Responden



Temuan terakhir berasal dari angket yang disebarkan pada 13 responden kelas eksperimen. Tabel berikut ini menjelaskan

komentar mahasiswa terhadap penggunaan media *flashcard power point*

Tabel 3

Respon Mahasiswa Tentang *Flashcard Power Point*

No	Pernyataan	Respon	
		Ya	Tidak
1	Anda kesulitan menghapalkan kanji?	11 (85%)	2 (15%)
2	Anda melakukan persiapan (belajar) di rumah untuk perkuliahan esok hari?	4 (31%)	9 (69%)
3	Menurut Anda apakah media flash card power point menarik?	12 (92%)	1 (8%)
4	Menurut Anda apakah media flash card power point praktis?	10 (77%)	3 (23%)
5	Media flash card membantu Anda dalam menghapalkan kanji?	13 (100%)	0 (0%)

Kesimpulan

Hasil temuan penelitian menginformasikan bahwa media *flashcard power point* efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran *kanji* karena dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam membaca kanji dan menghapalkannya dengan cara yang sangat cepat.

Menurut sebagian besar mahasiswa media ini menarik, praktis, dan membantu mahasiswa dalam menghapalkan huruf *kanji*.

Media ini terbukti hanya meningkatkan kemampuan membaca *kanji*, tetapi kurang meningkatkan kemampuan menulis. Karena

itu mahasiswa harus menghapalkan *kakikata kanji* di luar kelas.

Saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Media ini hendaknya digunakan dalam pembelajaran kanji karena menyenangkan dan dapat membantu mahasiswa menghapalkan cara membaca *kanji*. Sedangkan untuk menghapalkan penulisan huruf kanji, perlu dipikirkan teknik lain.
2. Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya

DAFTAR PUSTAKA

Chieko, Kano. Et al. 1991. *Basic Kanji Book Vol. 1*. Tokyo: Bojinsha Co, Ltd.

Douglas, Masako. O. 1992. *Learning and teaching kanji: For students from an alphabetic background*. Online. www.sabotenweb.com/bookmarks/about/douglas.html [Cached](#) - [Similar](#). Diunduh 16 Februari 2012

Heisig, J. W. 1985. *Remembering the Kanji. Tokyo, Japan: Japan Publications Trading Co.*

Setiyadi, B. 2006. *Metode Penelitian untuk Pengajaran Bahasa Asing*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sumantri, M. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Maulana

Xamuel. [Kanji vs. Romaji](#). Online. www.xamuel.com/kanji-vs

romaji/[Cached](#) - [Similar](#). Diunduh 16 Februari 2012

www.star-ship.co.jp/flash/syuuitsu_flash01.html. Diunduh 25 Maret 2013

