

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KANJI MELALUI MEDIA KANJI GAME ONLINE

Dyah Prasetiani

Universitas Negeri Semarang

dyahprasetiani@mail.unnes.ac.id

Abstract

(Title: Improving Students's Skill In Reading Kanji Through Game Online Media) Japanese has several types of letters namely hiragana, katakana, kanji, and romaji. Each letter has its own uniqueness. For foreign learners, kanji is considered the most difficult. The results of interviews on the third semester students who followed the Kanji Shochukyu course showed that students often have difficulty in memorizing kanji, often forget the shape so that they are not able to write kanji correctly, and are often confused between read On and Kun. To overcome student difficulties in memorizing kanji, the author tries to use kanji media online game. The method used is experiment with experiment class and control class. The instrument used is postes. The result of the postes shows that the mean value of the experimental class is 82.5 while the control class is 70.1.

Keywords: kanji; game online

PENDAHULUAN

Bahasa Jepang memiliki beberapa jenis huruf yakni *hiragana*, *katakana*, *kanji*, dan *romaji*. Masing-masing huruf memiliki keunikan. Bagi pembelajar asing yang mempelajari bahasa Jepang, huruf *kanji* dianggap yang paling sulit. Hasil studi pendahuluan terhadap mahasiswa semester III Universitas Negeri Semarang yang mengikuti mata kuliah *Kanji Shochukyu*, menunjukkan bahwa mahasiswaseringkali mengalami kesulitan dalam menghafal huruf kanji, seringkali lupa bentuknya sehingga tidak mampu menulis huruf *kanji* dengan benar, serta seringkali tertukar antara cara baca *on* dan *kun*. Hasil tes yang diperoleh mahasiswa pun masih kurang

baik. Dari 70 orang mahasiswa, 39 orang (52.7%) memperoleh nilai 70-100, dan 35 orang (28.8%) mendapat nilai di bawah 70. Wawancara terhadap mahasiswa yang mendapatkan nilai di bawah 70 menunjukkan hasil bahwa mereka mengalami masalah yaitu seringkali sulit menghafal, lupa bentuk huruf *kanji* sehingga tidak mampu menuliskannya dengan benar, seringkali tertukar antara cara baca ON dan KUN. Karena jumlah cara baca ON sangat banyak, maka ketika menemukan *kanji* gabungan mahasiswa sering lupa atau tidak tahu bagaimana membaca huruf tersebut.

Untuk mengatasi kesulitan mahasiswa dalam menghafalkan huruf kanji tersebut, penulis mencoba untuk

menggunakan media *kanji game* online. Tujuannya adalah untuk meningkatkan penguasaan *kanji* mahasiswa.

Media ini dipergunakan untuk latihan membaca sekaligus menghafalkan sejumlah huruf *kanji* dan *jukugo* (*kanji* gabungan). Dapat dilakukan oleh perorangan dan dilengkapi dengan skor yang diperoleh. Media ini belum digunakan dalam pengajaran *kanji* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut: “Apakah *kanji game* online dapat meningkatkan kemampuan *kanji* mahasiswa?”

TINJAUAN PUSTAKA

1) Huruf Kanji Jepang

Huruf *Kanji* sebenarnya adalah tulisan Cina yang masuk ke Jepang sekitar abad ke-4 pada masa berkuasanya dinasti *Kan* di Cina. Pada masa itu, orang-orang Cina bermigrasi ke Jepang. Karena itu huruf tersebut disebut *kanji*. Yang berasal dari kata ‘*Kan*’ berarti dinasti *Kan*, ‘*ji*’ berarti huruf. Orang Jepang mempelajari huruf tersebut lalu membacanya sesuai pelafalan orang Cina.

Hampir semua *kanji* memiliki dua jenis pengucapan yaitu *ON-YOMI* dan *KUN-YOMI*. *Kanji* yang berdiri sendiri biasanya dibaca dengan *KUN* sedangkan

kanji yang merupakan bagian dari kata gabungan atau *jukugo* biasanya dibacadengan *ON*. Sebagai contoh, 「石」 ‘*ishi*’ (batu) dibaca dengan *KUN* sedangkan huruf yang sama pada kata gabungan seperti 「石油」 ‘*sekiyu*’ (kerosene, oil, petroleum) dibaca dengan *ON* ‘*seki*’.

Namun tidak semua *jukugo* dibaca secara *ON*. 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* dibaca ‘*kata*’ dan ‘*katachi*’ sedangkan secara *ON* dibaca ‘*kei*’ dan ‘*gyoo*’ (pada kata 「形式」 ‘*kei shiki*’ (formal), 「人形」 ‘*nin gyoo*’ (boneka).

Ada juga beberapa *kanji* yang memiliki cara baca khusus, yang kadang-

kadang tidak sesuai dengan ON maupun KUN. Dan ini harus dihapalkan. Contohnya: 「今朝」 yang berarti "pagi ini" harus dibaca 'ke sa', bukan 'kyoo asa' atau lainnya sesuai ON dan KUN dari masing-masing *kanji*.

Ada *kanji* yang arti dan bunyinya sama namun bentuknya berbeda. Contohnya 「聞<」 'kiku' (mendengar) dan 「聴<」 'kiku' (mendengar). Keduanya berarti "mendengar". Bedanya adalah 「聴<」 berarti kita lebih memperhatikan yang kita dengarkan, misalnya mendengarkan music menggunakan 「聴<」 bukan 「聞<」. Bisa juga cara bacanya sama tetapi artinya berbeda, misalnya 「書<」 'kaku' (menulis) dan 「描<」 'kaku' (menggambar). Ada juga *kanji* yang dapat dibaca bermacam-macam misalnya 「今日」 (hari ini) dapat dibaca 'kyoo', 'konjitsu', atau 'konnichi' disesuaikan konteks kalimatnya.

2) Kegunaan Media Pembelajaran

Untuk membantu mahasiswa dalam memahami materi ajar, dosen dapat menggunakan berbagai media pembelajaran yang menarik dan bervariasi, misalnya penggunaan media gambar, permainan, teka-teki, pertanyaan-pertanyaan, kartu, game, dan lain-lain.

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

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*.

3) Media Kanji Game Online

Saat ini telah dikembangkan banyak cara sebagai media untuk belajar huruf *kanji*. Salah satunya dengan media game online. Saat ini terdapat banyak software *kanji* game yang dapat di download dari internet. Misalnya *Kanji Flashcard*, dan lain-lain. Media ini belum dimanfaatkan secara meluas oleh pembelajar bahasa Jepang untuk berlatih *kanji*. Terlebih para pembelajar level dasar. Padahal media tersebut merupakan sarana belajar mandiri yang sangat baik. Karena dapat dilakukan di mana saja, oleh siapa

saja, serta ada total skor yang diperoleh. Ini bisa menjadi sebuah latihan mandiri yang efisien jika ingin meningkatkan skor atau kemampuan *kanji* pembelajar.

Dewasa ini mahasiswa lebih senang untuk memanfaatkan teknologi gadget yang mereka miliki. Karena itu game *kanji* online menjadi hal yang menarik bagi mereka untuk digunakan sebagai media belajar karena dapat diakses melalui laptop ataupun handphone mereka. Dan karena bentuknya seperti permainan (game), maka diharapkan mahasiswa akan berulang-ulang berlatih atau belajar huruf *kanji*. Karena bagaimanapun juga bila tidak diulang-ulang, maka hasilnya menjadi tidak maksimal. Jika tidak, sebanyak apapun *kanji* yang dipelajari perlahan akan terlupakan terlebih bila jumlah *kanji* baru yang dipelajarinya bertambah banyak.

METODE

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah *kanji* game online dapat meningkatkan kemampuan *kanji* mahasiswa Unnes. Untuk itu penulis menggunakan metode kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah true experimental design dengan menggunakan instrumen berupa posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebagai catatan, perlakuan hanya diberikan pada

kelas eksperimen, sementara kelas control tidak mendapatkan perlakuan. Soal post-tes diambil dari buku Nihongo Nouryouku Shiken N3.

Populasi pada penelitian ini adalah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNNES. Sedangkan sampel pada penelitian ini adalah 27 mahasiswa semester IV Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNNES yang mengikuti mata kuliah *Kanji Chukyu* yang tergabung dalam satu rombel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah memberikan penjelasan tentang tujuan penelitian, penulis memberikan penjelasan mengenai kanji game online yang dapat diakses oleh mahasiswa. Juga menjelaskan apa yang harus dilakukan oleh mahasiswa yang menjadi sampel penelitian. Setelah itu dilanjutkan dengan membentuk beberapa kelompok kecil lalu berlatih atau beajar kanji dengan menggunakan kanji game online di kelas. Untuk kegiatan tersebut, sebelumnya mahasiswa diinstruksikan untuk membawa laptop. Setiap anggota

kelompok dianjurkan untuk ikut menjawab dan mencoba secara bergantian.

Dalam kegiatan ini, mahasiswa berhasil mengakses game-game *kanji* online yang menarik yang dapat digunakan untuk berlatih huruf *kanji*. Ada tiga website yang diakses oleh mahasiswa, yaitu:

japaneseclass.jp

nihongo-pro.com

tanoshijapanese.com/practice

Hasil pengamatan penulis, mahasiswa terlihat senang ketika menjawab soal-soal cara membaca huruf *kanji* gabungan (*jukugo*) yang ditanyakan dalam soal game. Dan karena dalam game tersebut terdapat skor yang diperoleh pengguna, maka mahasiswa dapat segera mengukur kemampuan *kanji* mereka.

Selanjutnya penulis memberikan tugas kepada mahasiswa untuk menggunakan game-game *kanji* tersebut untuk belajar di luar jam perkuliahan.

Hasil yang diperoleh dari post-tes pada kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel 1 dan 2 berikut.

Tabel 1.

Nilai Pos-tes Kelas Eksperimen

NO	RESPONDEN	NILAI
1	R1	84
2	R2	77
3	R3	80

Tabel 2.

Nilai Pos-tes Kelas Kontrol

NO	RESPONDEN	NILAI
1	R28	70
2	R29	75
3	R30	55

4	R4	89
5	R5	91
6	R6	75
7	R7	77
8	R8	89
9	R9	82
10	R10	86
11	R11	84
12	R12	80
13	R13	86
14	R14	80
15	R15	82
16	R16	82
17	R17	89
18	R18	89
19	R19	61
20	R20	89
21	R21	68
22	R22	73
23	R23	95
24	R24	70
25	R25	98
26	R26	84
27	R27	89
	Rata-rata	82,5

4	R31	57
5	R32	80
6	R33	52
7	R34	93
8	R35	77
9	R36	61
10	R37	57
11	R38	64
12	R39	75
13	R40	80
14	R41	59
15	R42	80
16	R43	89
17	R44	86
18	R45	64
19	R46	77
20	R47	80
21	R48	30
22	R49	80
23	R50	80
24	R51	77
25	R52	66
26	R53	45
27	R54	86
	Rata-rata	70,1

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil pos-tes kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Rata-rata nilai pos-tes kelas eksperimen yaitu 82,5 sedangkan nilai rata-rata post-tes kelas kontrol yaitu 70,1. Sehingga dapat dikatakan bahwa media kanji game online efektif untuk meningkatkan hasil belajar kanji mahasiswa.

SIMPULAN

Dari hasil pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa *kanji* game

online dapat meningkatkan kemampuan penguasaan *kanji* mahasiswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata post test pada kelas eksperimen yang lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Rata-rata nilai pos-tes kelas eksperimen yaitu 82,5 sedangkan nilai rata-rata post-tes kelas kontrol yaitu 70,1. Sehingga dapat dikatakan bahwa media kanji game online efektif untuk meningkatkan hasil belajar kanji mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Chieko, Kano. Et al. 1991. *Basic Kanji Book Vol. 2*. 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.
- Sumantri, M. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Maulana
- Xamuel. [Kanji vs. Romaji](#). Online. www.xamuel.com/kanji-vs-romaji/
- [romaji/Cached](#) - Similar. Diunduh 16 Februari 2012
- Jurnal Medan. (2011). *Peminat Bahasa Jepang Terus Meningkatkan*. Jurnal Medan. Online: http://medan.jurnas.com/index.php?option=com_content&view=article&id=61812:peminatbahasa-jepang-terus-meningkat&catid=56:akademia&Itemid=63. Diakses 15 Juli 2012
- Pratama, Adithya dan Harisin, Rico. 2013. *Penelitian Keefektifitasan Pembelajaran Kanji Bahasa Jepang Menggunakan Mobile Phone Berbasis Android Dan Ios*. Online: journal.binus.ac.id/index.php/comtech/article/viewFile/2660/2066. Diakses 1 April 2018