

Pembelajaran Kanji dengan Permainan Kartu dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca

Alo Karyati dan Yelni Rahmawati

Abstrak

Kanji merupakan mata kuliah yang cukup sulit bagi pembelajar bahasa Jepang. Kanji pun sering menjadi momok bagi para pembelajar. Banyak mahasiswa yang merasa jenuh ketika mengikuti perkuliahan kanji. Karena dalam pembelajaran kanji biasanya hanya menulis dan membaca, kuliah berikutnya seperti itu saja. Oleh karena itu, perlu metode atau teknik agar kanji itu tidak menjadi momok yang menakutkan bagi para pembelajar. Selama mengajar kanji banyak model pembelajaran yang sudah peneliti gunakan, seperti : *Flash card*, menulis di udara, permainan bingo, ular tangga dan lain-lain. Dari beberapa model yang pernah peneliti gunakan, hasilnya kurang maksimal. Oleh karena itu, untuk mencapai hasil maksimal peneliti mencoba menggunakan model pengajaran menggunakan permainan kartu dengan objek penelitiannya adalah mahasiswa Prodi Jepang FISIB Universitas Pakuan Bogor. Pada penelitian ini model pembelajarannya menggunakan permainan kartu. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: (1) Bagaimana kemampuan mahasiswa sebelum menggunakan Permainan Kartu? (2) Bagaimana kemampuan Mahasiswa mahasiswa setelah menggunakan metode Permainan Kartu? (3) Adakah perbedaan kemampuan mahasiswa sebelum dan sesudah menggunakan Permainan Kartu? (4) Apakah Permainan Kartu dapat meningkatkan kemampuan kanji mahasiswa? (5) Bagaimana tanggapan mahasiswa terhadap pembelajaran Kanji menggunakan *Permainan Kartu* ?

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui kemampuan Mahasiswa mahasiswa sebelum menggunakan Permainan Kartu. (2) Mengetahui kemampuan Mahasiswa mahasiswa setelah menggunakan metode Permainan Kartu. (3) Mengetahui perbedaan kemampuan mahasiswa sebelum dan sesudah menggunakan Permainan Kartu. (4) Mengetahui apakah Permainan Kartu Kanji dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa. (5) Mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap pembelajaran Kanji menggunakan Permainan Kartu. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi eksperimen*), yang memfokuskan pada satu kelas yang diteliti. Instrumen penelitiannya adalah tes (*pretest* dan *posttest*), angket, dan

wawancara. Teknik pengumpulan data untuk menunjang penelitian ini melalui: Observasi di kelas, angket yang dibagikan kepada beberapa mahasiswa yang menjadi objek penelitian. Penelitian dilaksanakan di Prodi Bahasa Jepang Universitas Pakuan Bogor. Sampel penelitian sebanyak 15 orang. Tahap penelitiannya dimulai dari penentuan sample penelitian, memberikan *pretest* berupa test tulis, observasi di kelas sambil memberikan *treatment*, dan pemberian *posttest* berupa test tulis juga. Hasil analisis dari penelitian ini, diketahui bahwa kemampuan membaca mahasiswa kanji sesudah menggunakan metode permainan kartu meningkat. Hal ini terlihat dari nilai *pretest* yang didapat dengan nilai terkecil (33) dan nilai terbesar (90) , dan setelah menggunakan metode permainan kartu didapat nilai terendah (74) dan nilai terbesar (99).

Kata Kunci : Pembelajaran , kanji, Permainan kartu, kemampuan membaca

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Dari empat huruf yang dipelajari dalam bahasa Jepang, kanji adalah yang paling sulit dipelajari. Di samping harus menghafal, kanji juga membutuhkan cara penulisan serta pembacaannya. Urutan penulisan kanji sangat rumit, tidak semudah cara penulisan huruf Hiragana dan Katakana. Dalam huruf Kanji kita mengenal Kunyomi dan Onyomi. Kunyomi adalah cara baca Jepang dan Onyomi adalah cara Cina. Adanya Kunyomi dan Onyomi tersebut yang menyebabkan kesulitan pembelajar mempelajari kanji dibanding hiragana dan katakana. Selain Kunyomi dan Onyomi, dalam pembelajaran kanji ada beberapa istilah yang dipelajari yaitu Bushu, *ninben*, *tsukuri*, *kanmuri*, *tare*, jukugo, dan lain-lain. Hal ini lah yang membuat para pembelajar berpikir bahwa kanji adalah matakuliah yang sulit.

Menurut Sudjianto dan Dahidi (2004:56) huruf kanji merupakan salah satu aspek yang sulit bagi para siswa yang sedang mempelajari bahasa Jepang. Hal ini dirasakan terutama oleh siswa yang yang tidak memiliki latar belakang “budaya kanji”. Seperti pembelajar orang Indonesia yang latar belakangnya menggunakan huruf Romaji, huruf kanji merupakan momok yang yang menakutkan. Mahasiswa berpikir kalau mata kuliah kanji adalah mata kuliah yang menyeramkan.

Cara penulisan kanji juga berbeda dengan dengan huruf lain, urutan penulisannya bervariasi mulai dari 2 coretan sampai lebih dari 20 coretan, merupakan hal yang sangat menyulitkan bagi para pembelajar. Terutama bagi mahasiswa yang malas belajar, Mahasiswa harus banyak latihan menulis Maka dari itu, banyak siswa yang merasa bahwa kanji merupakan matakuliah yang sulit dan membosankan. Pada saat pembelajaran kanji membutuhkan konsentrasi baik dalam cara membacanya maupun cara penulisannya.. Banyak pembelajar yang merasa jenuh ketika belajar kanji, sehingga berpengaruh terhadap nilai yang didapat mahasiswa itu sendiri.

Penguasaan kanji sangat penting untuk pembelajar bahasa Jepang, seperti yang dikemukakan Sudjianto dan Dahidi (2007:8) dalam (Sherly 2014) Pengajaran kanji mutlak diperlukan bagi para pemelajar bahasa Jepang yang ingin menguasai bahasa Jepang ragam tulis. Kanji menjadi ”*tulang punggung*” dalam kosa kata bahasa Jepang. Dari beberapa

pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa setiap pelajar bahasa Jepang harus menguasai kanji agar dapat berkomunikasi dengan orang Jepang khususnya dalam ragam tulisan.

Banyak model pembelajaran yang sudah peneliti pakai ketika mengajar kanji, seperti *flash card*, permainan ular tangga, permainan bingo dan lain-lain. Akan tetapi, model tersebut belum membuat kemampuan membaca mahasiswa meningkat, mahasiswa sering kesulitan ketika membaca wacana bahasa Jepang. Oleh karena itu penulis mulai membaca beberapa jurnal pembelajaran kanji dan buku-buku pengajaran kanji. Dari hasil membaca beberapa jurnal dan buku-buku tentang pengajaran tersebut, penulis tertarik dengan salah satu jurnal dari dosen Universitas Negeri Semarang tentang efektivitas pembelajaran kanji menggunakan media kartu.

Berdasarkan hal-hal tersebut di atas yang melatarbelakangi mengapa penulis meneliti tentang "PEMBELAJARAN KANJI DENGAN PERMAINAN KARTU DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA KANJI "

KAJIAN KEPUSTAKAAN

Pengertian Pembelajaran

Dalam undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, dalam Zacky (2018) dinyatakan bahwa pembelajaran adalah "proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar". Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksikan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

Komalasari (2013) dalam (<https://www.zonareferensi.com>) mengatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem atau proses membelajarkan pembelajar yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Pembelajaran Kanji

Kanji merupakan huruf yang berasal dari Cina, kanji dikenalkan oleh orang Cina yang masuk ke Jepang. Pada abad ke 4 ketika Dinasti Kan huruf kanji masuk ke Jepang dibawa orang Cina ketika bermigrasi ke Cina. Saat itu Jepang belum mempunyai huruf, dan setelah kanji mulai dikenal di Jepang, baru Jepang memiliki huruf Hiragana.

Menurut Kokugo Jiten (1999: 298) dalam Prasetiani & Diner (2014) .漢字は中国で作られた表意文字。また、それをまねて日本で作った文字 (1999: 298). Huruf *Kanji* adalah *hyoo'i moji* yang awalnya dibuat di Cina. Huruf tersebut kemudian ditiru dan dijadikan huruf Jepang. Sedangkan menurut Okada (2007:10) dalam Lensun (2014), Kanji (漢字) menurut sejarahnya berasal dari cina dan masuk ke Jepang kira-kira pada abad ke 4 pada waktu negeri Cina zaman Kan.

Dalam pembelajaran kanji ada beberapa sistem penulisan. Seperti dikemukakan oleh Takebe dalam Renariah (2004:63) me-ngelompokkan sistem tulisan yang terdapat di dunia dikelompokkan kedalam dua ke-lompok yaitu: *hyoo on moji* (表音文字) huruf yang hanya melambangkan bunyi dan *hyoo i moji* (表意文字) huruf yang me-nyatakan arti. Bahasa yang dalam penu-lisannya menggunakan huruf latin seperti bahasa Indonesia ataupun Eropa termasuk kedalam *hyoo on moji*, sedangkan bahasa Jepang termasuk ke dalam *hyoo on moji* dan *hyoo i moji*.

Sudjianto dan Dahidi (2007:8) pengajaran kanji mutlak diperlukan bagi para pembelajar bahasa Jepang yang ingin menguasai bahasa Jepang ragam tulis. Kanji menjadi "tulang punggung" dalam kosa kata bahasa Jepang. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa setiap pemelajar bahasa Jepang harus menguasai kanji agar dapat berkomunikasi dengan orang Jepang khususnya dalam ragam tulisan.

Masih menurut Sudjianto dan Dahidi (2007: 56-70) huruf *kanji* memiliki karakteristik:

- 1) Memiliki *bushu*, yaitu bagian-bagian radikal pada huruf kanji yang dapat dijadikan dasar untuk pengklasifikasian huruf *kanji*. Terdapat tujuh macam *bushu* yaitu *hen*, *tsukuri*, *kanmuri*, *ashi*, *tare*, *nyoo*, dan *kamae*.
- 2) Memiliki *kakusuu*, yaitu jumlah garis atau coretan yang membentuk sebuah kanji. Kanji yang sederhana memiliki sedikit *kakusuu*, namun kanji yang rumit memiliki banyak *kakusuu*.
- 3) Memiliki hitsujun atau urutan penulisan yang harus ditulis dengan benar.

4) Memiliki yomikata atau cara baca. Terdapat dua cara baca yaitu onyomi dan kunyomi. Onyomi merupakan cara baca kanji yang mengikuti pelafalan orang Cina, namun tidak sama persis bunyi aslinya karena disesuaikan dengan pelafalan orang Jepang. Sedangkan untuk makna yang sama dan orang Jepang sudah mempunyai padanan kata dalam bahasa Jepang, dibaca dengan cara baca Jepang asli (*kunyomi*).

Pengertian Permainan

Menurut Arsyad (2010:112) dalam (Prasetiani dan Diner, 2014) kartu huruf merupakan alat peraga praktis dan menarik bagi kalangan anak-anak khususnya anak berkesulitan membaca yang sangat membutuhkan rangsangan untuk memicu kemampuan belajarnya khususnya kemampuan membaca permulaan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990:392) dalam (Prasetiani dan Diner, 2014) definisi dari “Kartu adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan karcis)”. Sedangkan menurut

Menurut prasetiani dan Diner (2014), dalam pembelajaran *kanji*, kartu huruf dikembangkan menjadi kartu yang pada salah satu permukaannya bertuliskan sebuah huruf *kanji*. Kartu ini bisa digunakan sebagai media untuk menghafal, membaca, dan menulis huruf *Kanji*. Juga dapat digunakan untuk permainan membentuk kosakata (*jukugo*). Kelebihan dari media kartu huruf adalah praktis, mudah digunakan untuk menghafal dan menyenangkan (mempermudah pelajar untuk belajar).

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Pada penelitian ini peneliti tidak mengadakan kelas kontrol. Peneliti hanya melakukan penelitian di satu kelas. Hal ini peneliti lakukan agar lebih fokus mentreatment satu kelas. Penelitian ini dilakukan selama 8 kali, . Desain penelitian peneliti gunakan adalah *Pretest dan Posttest group*. Pada desain ini, observasi dilakukan yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. *Pretest* dilakukan diawal eksperimen ini, dan *posttest* dilakukan setelah exsperimen. Bentuknya berupa test tulis dan test baca Kanji.

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 8 kali. Dengan rincian sebagai berikut: 1 kali *post test*, 6 kali *treatment*, dan 1 kali *posttest*. Objek dari penelitian adalah mahasiswa semester IV Prodi Jepang Universitas Pakuan, dengan jumlah mahasiswa 15 orang. Penelitian tersebut dilaksanakan dari Maret 2019 sampai Mei 2019.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat sejauh mana pembelajaran kanji menggunakan permainan kartu dalam pembelajran kanji apakah dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa atau tidak? Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan kembali oleh pengajar-pengajar lain yang mengajar mata kuliah kanji, baik di Prodi Jepang Universitas Pakuan Bogor maupun di Prodi Jepang Universitas lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam penelitian ini penulis melakukan beberapa proses, dari mulai observasi, *pretest*, *treatment* dan *posttest*.

Berikut ini tahapan-tahapan penelitiannya:

1. Observasi, melihat bagaimana situasi dan kondisi kelas dan mahasiswa yang akan dijadikan objek penelitian.
2. Memberikan *pretest*, yaitu memberikan soal test tulis kanji selevel N4 JLPT bahasa Jepang.
3. Melakukan *treatment* sebanyak 4 kali menggunakan kartu *kanji* sebagai media pembelajaran.
4. Memberikan soal *posttest* berupa soal tertulis dengan bentuk soal yang sama.
5. Membagikan angket pengajaran kepada mahasiswa yang menjadi objek penelitian.
6. Melakukan wawancara kepada beberapa mahasiswa tentang bagaimana pembelajaran *kanji* menggunakan permainan kartu *kanji*.
7. Mengolah data dari hasil angket dan wawancara.

Setelah melakukan observasi, penulis melakukan *treatment* dengan menggunakan media kartu permainan *kanji*. Berikut ini adalah tahapan *treatment* yang telah dilaksanakan:

1. *Treatment* pertama penulis menyiapkan kartu permainan kanji dari kanji pelajaran 35 dan kanji – kanji dari pelajaran sebelumnya. Pertama-tama penulis menuliskan urutan penulisannya di papan tulis, serta menerangkan *kunyomi* dan *onyominya* dari setiap kanjinya. Lalu penulis memperlihatkan juga urutan penulisan dengan menggunakan website kakijun.com. *Feedbacknya* penulis menyiapkan latihan berupa bacaan yang sudah disiapkan di *power point*.
2. *Treatment* kedua, penulis menyiapkan kartu *kanji* pelajaran 36 , prosesnya sama dengan *treatment* pertama.
3. *Treatment* ketiga, penulis menyiapkan kartu kanji pelajaran 37, *treatmentnya* sama dengan sebelumnya.
4. *Treatment* keempat, pengajar menyiapkan kartu kanji pelajaran 38. *Treatmentnya* sama dengan sebelumnya.
5. *Treatment* kelima penulis menyiapkan kartu kanji pelajaran 39, proses sama dengan *treatment* sebelumnya. Kemudian penulis membagi mahasiswa menjadi 5 kelompok, dan memberi tugas kepada setiap kelompok untuk membuat kartu kanji dari pelajaran (35,36,37,38,39) . Kartu tersebut harus ditulis tangan tidak boleh menggunakan komputer.
5. *Treatment* keenam, mahasiswa bermain kartu dengan kartu kanji yang telah mereka siapkan. Penulis menyuruh mahasiswa yang sebelumnya sudah ditentukan kelompoknya, menyusun kartu kanji yang telah diacak-acak menjadi sebuah kosakata. Setiap kelompok diberi waktu 15 menit untuk menyusun kartu tersebut dan menuliskannya di papan tulis. 1 orang yang menuliskan dan 2 orang yang mencari dan menyusun kartu kanji tersebut. Setiap kelompok diberi tugas menuliskan 50 kosakata dalam waktu 15 menit. Dari 5 kelompok tersebut semua berlomba-lomba untuk secepatnya dapat menyusun kartu kanji menjadi sebuah kosakata.

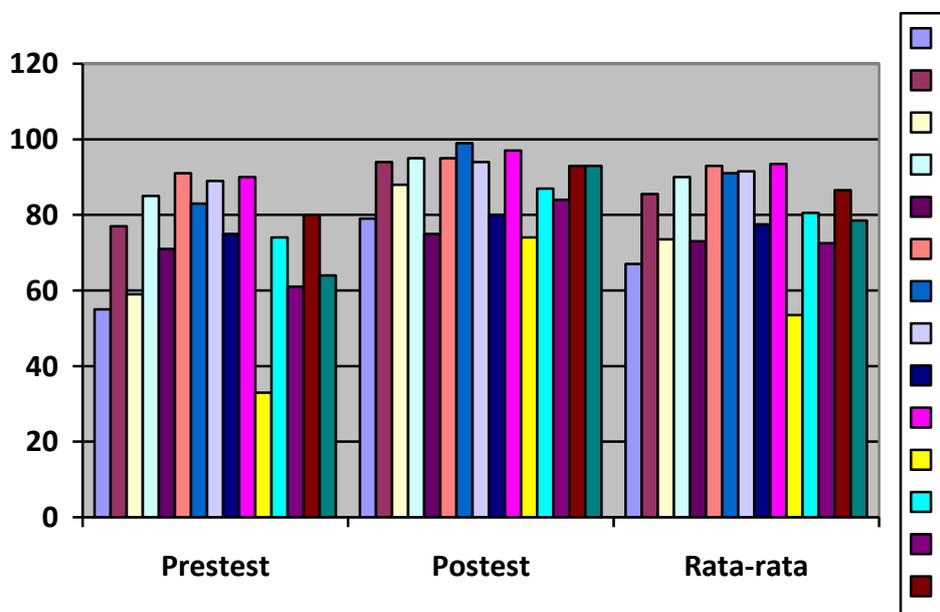
Pembahasan

Setelah melakukan teratment selama 6 kali tatap muka, kemampuan membaca mahasiswa mengalami kenaikan. Hal ini terlihat dari hasil pretest dan postest berikut ini.

Gambar I. Nilai *pretest* dan *postest*

Nama	Pretest	Postest	Rata-rata
1	55	79	67
2	77	94	85.5
3	59	88	73.5
4	85	95	90
5	71	75	73
6	91	95	93
7	83	99	91
8	89	94	91.5
9	75	80	77.5
10	90	97	93.5
11	33	74	53.5
12	74	87	80.5
13	61	84	72.5
14	80	93	86.5
15	64	93	78.5

Gambar II. Grafik nilai *pretest* dan *posttest*



Dari hasil *pretest* dan *posttest* terlihat kenaikan nilai dari sebelum menggunakan permainan kartu *kanji* dengan setelah menggunakan permainan kartu *kanji*. Kemampuan membaca siswa menjadi meningkat.

Untuk melihat sejauh mana keberhasilan metode permainan kartu *kanji* ini dalam meningkatkan kemampuan membaca mahasiswa, penulis membagikan angket tentang pengajaran *kanji* menggunakan kartu *kanji* kepada 15 mahasiswa. Pertanyaan ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang respon mahasiswa, baik terhadap metode pengajaran menggunakan kartu *kanji*, kondisi kelas, maupun respon terhadap pengajarnya. Dari 10 pertanyaan angket pengajaran kepada 15 mahasiswa tersebut, didapat jawaban seperti berikut ini:

1. Saya pikir metode pembelajaran Kanji menggunakan permainan Kartu Kanji dapat meningkatkan kemampuan membaca wacana bahasa Jepang.

Dari angket nomor 1 ini, 2 mahasiswa menjawab sangat setuju, 12 mahasiswa menjawab setuju, dan 1 mahasiswa menjawab tidak ragu ragu. Tidak ada mahasiswa yang memilih jawaban ragu-ragu dan sangat tidak setuju. Jadi dari 15 mahasiswa lebih banyak menjawab setuju.

Melihat jawaban angket dari nomor 1 ini, penulis dapat menyimpulkan bahwa metode pembelajaran kanji menggunakan permainan kartu kanji dapat meningkatkan kemampuan membaca mahasiswa. Karena melalui permainan kartu kanji mahasiswa menjadi lebih mampu merangkai beberapa kanji menjadi sebuah kosakata, sehingga otomatis berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan membacanya.

2. Pada saat pembelajaran Kanji menggunakan permainan Kartu *Kanji*, sebaiknya siswa yang menyiapkan kartu Kanji.

Dari pertanyaan nomor 2 ini didapat jawaban sebagai berikut, yang menjawab sangat setuju 1 mahasiswa menjawab sangat setuju, 3 mahasiswa menjawab setuju, 4 orang menjawab tidak setuju, 4 mahasiswa menjawab ragu-ragu dan 3 orang menjawab sangat tidak setuju. Berdasarkan jawaban angket nomor 2, penulis dapat menyimpulkan sebagian mahasiswa lebih suka dosen yang menyiapkan kartu permainan daripada mereka sendiri yang menyiapkan. Kemudian dari 4 orang yang menjawab ragu ragu, penulis dapat menyimpulkan bahwa 4 mahasiswa tersebut tidak masalah jika harus menyiapkan kartu sendiri atau menggunakan kartu kanji yang disiapkan dosen.

3. Pada saat pembelajaran Kanji menggunakan permainan Kartu *Kanji*, sebaiknya pengajar yang menyiapkan kartu Kanji.

Dari pertanyaan nomor 3 ini didapat jawaban sebagai berikut, yang menjawab sangat setuju 6 mahasiswa , 7 mahasiswa menjawab setuju, dan 2 orang menjawab ragu. Berdasarkan jawaban angket nomor 3 ini penulis menyimpulkan mahasiswa lebih suka dosen yang menyiapkan kartu permainan daripada mahasiswa itu sendiri yang menyiapkan. Terlihat kalau rata-rata mahasiswa malas membuat kartu permainan, tergantung pada kartu kanji yang disiapkan dosen. Kemudian dari 2 orang yang menjawab ragu ragu, tidak masalah kalau membuat kartu sendiri.

4. Saya pikir metode permainan kartu kanji lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca wacana bahasa Jepang dibanding metode sebelumnya yaitu *flash card* dan *power point*.

Dari pertanyaan nomor 4 ini didapat jawaban sebagai berikut, yang menjawab sangat setuju 2 mahasiswa , 10 mahasiswa menjawab setuju, 1 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan 2 mahasiswa menjawab ragu. Berdasarkan jawaban angket nomor 4 ini, penulis dapat menyimpulkan bahwa metode pembelajaran menggunakan permainan kartu kanji lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca dibanding metode yang digunakan sebelumnya.

5. Saya pikir dibanding Metode pembelajaran permainan kanji lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca dengan menggunakan *Flash card*.

Dari pertanyaan nomor 5 ini didapat jawaban sebagai berikut: 7 mahasiswa menjawab setuju, 2 orang menjawab tidak setuju dan 6 orang menjawab ragu. Berdasarkan jawaban angket pengajaran nomor 5 ini penulis menyimpulkan bahwa sebagian mahasiswa berpendapat metode sebelumnya dengan permainan kartu sama-sama efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca .

6. Kesulitan pembelajaran Kanji dengan menggunakan permainan *Kartu Kanji* adalah menyusun kartu kanji menjadi sebuah kosa kata.

Dari pertanyaan nomor 6 ini didapat jawaban sebagai berikut: 2 mahasiswa menjawab sangat setuju, 10 orang menjawab setuju, dan 3 orang menjawab ragu. Berdasarkan jawaban angket pengajaran nomor 6 ini penulis menyimpulkan bahwa kesulitan pembelajaran kanji menggunakan permainan kartu adalah menyusun kartu kanji menjadi sebuah kosakata.

7. Pembelajaran kanji menggunakan permainan kartu kanji membuat siswa menjadi bersemangat dan termotivasi dalam mempelajari kanji.

Dari pertanyaan nomor 7 ini didapat jawaban sebagai berikut: 2 mahasiswa menjawab sangat setuju, 10 orang menjawab setuju dan 3 orang menjawab ragu. Berdasarkan jawaban angket pengajaran nomor 6 ini penulis dapat menyimpulkan bahwa metode pembelajaran kanji menggunakan kartu permainan membuat mahasiswa menjadi bersemangat dan termotivasi dalam mempelajari kanji.

8. Pengajar memberikan contoh bagaimana cara pembelajaran kanji menggunakan permainan kartu kanji.

Dari pertanyaan nomor 8 ini didapat jawaban sebagai berikut: 2 mahasiswa menjawab sangat setuju, 11 orang menjawab setuju , 1 orang menjawab ragu – ragu, dan 1 orang menjawab sangat tidak setuju. Berdasarkan jawaban angket pengajaran nomor 8 ini dapat disimpulkan bahwa sebelum menggunakan metode pembelajaran kanji menggunakan permainan kartu, pengajar terlebih dahulu memberikan contoh tentang bagaimana tata cara penggunaan kartu kanji yang baik dan benar .

9. Saya pikir pembelajaran kanji menggunakan permainan kartu kanji sangat menyenangkan dan rileks, sehingga siswa tidak merasa bosan selama proses pembelajaran.

Dari pertanyaan nomor 9 ini didapat jawaban sebagai berikut: 1 mahasiswa menjawab sangat setuju, 11 mahasiswa menjawab setuju, 1 mahasiswa menjawab tidak setuju dan 1 orang menjawab tidak setuju. Berdasarkan jawaban angket nomor 9, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kanji menggunakan permainan sangat menyenangkan, mahasiswa rileks selama pembelajaran, juga tidak membuat mahasiswa bosan selama belajar. Untuk mahasiswa yang menjawab ragu dan tidak setuju, kemungkinan mahasiswa tersebut tidak memiliki minat terhadap matakuliah kanji.

10. Pembelajaran kanji menggunakan permainan kartu *kanji*, tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan membaca wacana bahasa Jepang, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan menulis *kanji*.

Dari pertanyaan nomor 10 ini didapat jawaban sebagai berikut, 2 mahasiswa menjawab sangat setuju, 9 orang menjawab setuju dan 4 orang menjawab ragu. Berdasarkan jawaban angket pengajaran nomor 10 ini, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kanji menggunakan permainan kartu tidak hanya membuat kemampuan membaca mahasiswa meningkat, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan menulis kanji juga. Hal ini dikarenakan pengajar ketika mengajar tidak hanya mengajar cara membacanya, cara penulisannya pun diajarkan.

Selain penulis memberikan angket pengajaran terhadap mahasiswa yang kelasnya diteliti, penulis pun melakukan wawancara terhadap 5 orang mahasiswa. Pertanyaannya berisi tentang tanggapan mahasiswa terhadap pembelajaran kanji dengan menggunakan permainan kartu kanji dan tanggapan terhadap pengajar. Berikut ini adalah hasil jawaban dari wawancara tersebut.

1. Apakah metode pembelajaran kanji menggunakan permainan *Kartu kanji* dapat meningkatkan kemampuan membaca anda? Tolong jelaskan!

Jawaban mahasiswa A:

Menurut saya ya, karena membantu untuk mengingat kanji yang sudah dipelajari.

Jawaban mahasiswa B

Metode pembelajaran menggunakan kartu kanji menurut saya dapat meningkatkan kemampuan membaca karena membantu dalam mengingat kanji yang di pelajari.

Jawaban mahasiswa C

Metode kartu kanji dengan cara kita memilah kartu menjadi kosakata menurut saya menarik, karena kita seperti sedang bermain dan membuat kita menjadi bersenang-senang dalam pelajaran kanji, karena itu terkadang membuat kita menjadi mengingat kanji yang kita mainkan.

Jawaban mahasiswa D:

iya, jika digabungkan dengan permainan/games. Serta karna lebih santai dengan gamesnya sehingga lebih mudah mengingat.

Jawaban mahasiswa E:

Ya, mampu meningkatkan cara membaca kanji, baik onyomi atau kunyomi

Dari hasil jawaban wawancara nomor 1 ini, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran menggunakan permainan kartu kanji dapat meningkatkan kemampuan membaca mahasiswa, dan juga melalui permainan kartu kanji mahasiswa menjadi mudah mengingat kembali kanji yang sudah dipelajari. Selain itu, dengan permainan dapat membuat suasana tidak tegang, sehingga pembelajaran kanji dapat sambil bersenang-senang dan tidak tegang.

2. Menurut anda adakah perbedaan kemampuan membaca sebelum dan sesudah menggunakan permainan Kartu kanji? Tolong Jelaskan!

Jawaban mahasiswa A :

Ada, saya jadi lebih cepat mengingat.

Jawaban mahasiswa B :

Menurut saya ada karena metodenya sambil bermain jadi lebih mudah diingat.

Jawaban mahasiswa C :

Karena sebelum bermain kartu kanji kita tetap harus menghafal saya pikir sebelum dan sesudah kita tetap bisa membaca, tetapi karena menggunakan kartu kanji jadi kita bisa tahu kanji-kanji lebih banyak dari teman-teman semua.

Jawaban mahasiswa D :

iya, lebih mudah mengingat

Jawaban mahasiswa E :

Ada. Karena belajar kanji nya sambil bermain, jadi sangat menarik.

Dari hasil pertanyaan wawancara nomor 2 dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan kemampuan membaca dari sebelum menggunakan model permainan kartu kanji dengan sesudah menggunakan permainan kartu kanji. Karena mahasiswa menjadi mudah mengingat kanji-kanji yang telah dipelajari sebelumnya dan dapat menggabungkan kanji-kanji tersebut dengan kanji yang dipelajari dipelajaran berikutnya.

3. Menurut anda mana yang lebih efektif pembelajaran kanji menggunakan flash card atau permainan kartu kanji dalam meningkatkan kemampuan membaca anda? Tolong jepaskan!

Jawaban mahasiswa A :

Yang mana saja efektif, asal berlatih dengan benar maka bisa menghafal.

Jawaban mahasiswa B :

Menurut saya sama-sama efektif tergantung dari setiap orangnya

Jawaban mahasiswa C :

Dengan metode ini jadi bisa menghafal kanji-kanji yang tidak sesuai pelajaran yang sudah pernah di pelajari karena dalam 1 pelajaran kartu kanji pasti ada kanji-kanji dari pelajaran sebelumnya.

Jawaban mahasiswa D :

permainan kartu kanji, karena lebih menarik minat saya sendiri.

Jawaban mahasiswa E :

Kedua-duanya sama efektif nya. Tinggal bagaimana niat seorang mempelajari kanji

Dari jawaban pertanyaan wawancara nomor 3 dapat disimpulkan bahwa metode ini jauh lebih menarik dari sebelumnya. Akan tetapi, semua tergantung dari kemamuan mahasiswa itu sendiri bagaimana belajarnya.

4. Setelah anda belajar Kanji dengan menggunakan permainan *Kartu kanji*, manfaat apa yang anda dapatkan ? Tolong jelaskan!

Jawaban mahasiswa A :

Lebih menyenangkan saja

Jawaban mahasiswa B :

Menurut saya, metode kartu kanji lebih efektif karena dengan kartu kanji kita bisa berkelompok dan bersenang-senang. Dengan itu kita jadi cepat dan mudah untuk menghafal.

Jawaban mahasiswa C :

Lebih mudah mengingat *kanji kanji* yang dipelajari pada hari itu.

Jawaban mahasiswa D :

Mendapatkan kosakata baru .

Jawaban mahasiswa E :

Dapat mengingat kanji kembali dan permainan dengan kartu kanji lebih menarik dan menyenangkan

Dari jawaban pertanyaan angket nomor 4 dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ini menyenangkan, mahasiswa mampu mengingat kanji yang dipelajari hari itu maupun yang dipelajari sebelumnya.

5. Apakah menurut anda permainan *Kartu kanji* cocok dipakai dalam mata kuliah Kanji? Kalau ya, tolong jelaskan!

Jawaban mahasiswa A :

Cocok saja, hanya kita juga membutuhkan cara membuat kanji dengan benar.

Jawaban mahasiswa B :

Cocok karena membuat mahasiswa lebih menyukai pelajaran Kanji

Jawaban mahasiswa C :

Iya, karena kita dapat menghafal secara bersama-sama dan menyenangkan.

Jawaban mahasiswa D :

cocok, supaya mahasiswa tidak terlalu serius dalam mengikuti pelajaran.

Jawaban mahasiswa E :

Ya, belajar kanji itu harus asik. Kalo ngga asik bikin jenuh dan bosan

Berdasarkan semua jawaban angket wawancara nomor 5 dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kanji menggunakan permainan kartu cocok diterapkan dalam matakuliah kanji karena melalui permainan kartu mahasiswa tidak menjenuhkan dan membosankan selama pembelajaran kanji. Selama ini kanji sering menjadi momok menakutkan bagi pembelajar bahasa Jepang.

E. Simpulan

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, pada bagian ini dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Kemampuan membaca kanji mahasiswa sebelum menggunakan model permainan kartu kanji kurang, hal ini terlihat dari nilai yang didapat mahasiswa waktu *pretest*, nilai terendah (33) dan nilai tertinggi (91) .
2. Kemampuan mahasiswa dalam membaca kanji sudah menggunakan model permainan kartu kanji meningkat, hal ini terlihat dari hasil nilai *postestnya*. Terjadi kenaikan yang signifikan, nilai terendah (74) dan nilai tertinggi (99). .
3. Ada perbedaan dari sebelum menggunakan permainan kartu kanji dan sesudah menggunakan permainan kartu kanji, mahasiswa menjadi lebih paham dalam merangkai kartu-kartu kanji menjadi sebuah kosakta.
4. Tanggapan mahasiswa terhadap pembelajaran *kanji* menggunakan permainan kartu kanji adalah sebagai berikut:
 - a. Permainan kartu cocok diterapkan dalam mata kuliah *kanji*. Karena model permainan kartu kanji dapat meningkatkan kemampuan membaca serta dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa .
 - b. Saat pembelajaran mata kuliah kanji mahasiswa sangat rileks dan bersemangat, belajar kanji menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, melalui permainan kartu dapat terjadi kerja sama dengan mahasiswa yang lain saat menyiapkan kartu kanji dan melakukan permainannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Prasetyani & Dinner. 2014. Jurnal Izumi. Universitas Negeri Semarang
- Renariah. 2004. Universitas Pendidikan Indonesia
- Renariah. 2004. *Kanji Bahasa Jepang Itu Menyenangkan*. Forum Pendidikan Bahasa Jepang UPI. Bandung: Program Pendidikan Bahasa Jepang. Jurusan Pendidikan Bahasa Asing FPBS UPI Volume 1
- Sudjianto dan Dahidi Ahmad. 2003. *Pengantar Linguistik*. Bandung: Kesaint Blanc.
- Yoshiaki Takebe. 1982. *kanji No Youho*. Tokyo: Aruku.
- Zacky. 2018. <https://www.zonareferensi.com> Browsing 6 Januari 2018

Biodata

Alo Karyati, M.Pd. adalah dosen Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya, Universitas Pakuan.

Yelni Rahmawati, M.Hum. adalah dosen Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya, Universitas Pakuan.