

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KANJI DASAR MELALUI GAMBAR PIKTOGRAM

Nova Yulia, S.Hum, M.Pd
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNP
nova_nihongo@yahoo.co.id

ABSTRAK

Meningkatkan kemampuan menulis kanji melalui gambar piktogram. Diantara huruf Jepang yang harus dipelajari oleh pemelajar bahasa Jepang, kanji dianggap huruf yang paling sulit dibandingkan huruf kana (hiragana dan katakana). Kesulitan ini hampir dirasakan semua pemelajar bahasa Jepang, khususnya pemelajar pemula. Metode ceramah dan berpusat pada guru (teacher center) yang dilakukan selama ini dalam pembelajaran kanji tidak lagi efektif. Penelitian ini dilakukan untuk mencari solusi bagi pemelajar pemula terhadap kesulitan mengingat cara menulis kanji, yakni melalui media gambar piktogram. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui kemampuan pemelajar dalam menulis kanji dasar setelah diterapkan menulis kanji menggunakan gambar piktogram dan (2) mengetahui respon pemelajar terhadap penerapan menulis kanji menggunakan gambar piktogram. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Dari hasil penelitian ini terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar pemelajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini dilaksanakan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang, dengan jumlah 17 orang. Hasil penelitian menggambarkan bahwa gambar piktogram membantu pemelajar dalam mengingat cara menulis kanji dasar.

Kata Kunci: Menulis, Kanji, Gambar, Piktogram

A. PENDAHULUAN

Bahasa disebut sebagai kemampuan manusia dalam berkomunikasi satu dengan lainnya mempergunakan kata, gerakan atau tanda. Bahasa Jepang berbeda dengan bahasa asing lainnya disebabkan karakteristik tulisan Jepang berbeda dengan bahasa asing lazimnya. Takebe (1993:3) membagi jenis tulisan yang ada di dunia menjadi dua jenis, pertama, *hyoo on moji* (表音文字) yang artinya huruf yang mewakili suatu bunyi, kedua, *hyoo i moji* (表意文字) yang artinya huruf yang menyatakan suatu arti. Bahasa Indonesia maupun bahasa Eropa yang menggunakan huruf latin termasuk ke dalam *hyoo on moji*, akan tetapi bahasa Jepang selain masuk ke dalam *hyoo on moji* juga masuk ke dalam *hyoo i moji*.

Huruf di dalam bahasa Jepang dibagi menjadi empat jenis, yakni: *hiragana*, *katakana*, *kanji* dan *romaji*. *Hiragana* dipergunakan saat menulis kata-kata asli yang berasal dari bahasa Jepang, berbeda dengan *katakana* dipergunakan saat menulis kata serapan dari bahasa asing. *Kanji* merupakan lambang dan setiap hurufnya memiliki makna tersendiri. Sedangkan huruf *romaji* (romawi) yaitu tulisan yang digunakan untuk menuliskan bahasa Jepang ke dalam huruf latin. Huruf *kana* (*hiragana* dan *katakana*) termasuk *hyoo on moji* (表音文字) sedangkan *kanji* merupakan dalam *hyoo i moji* (表意文字). Menurut Sutedi (2009:5) jumlah huruf *kana* lebih sedikit dibandingkan dengan jumlah *kanji*. Jumlah *kanji* yang digunakan sehari-hari sekitar 2000 huruf, didalamnya sebanyak 1945 huruf dijadikan sebagai materi pendidikan wajib dari SD sampai dengan SMP di Jepang.

Ketiga jenis huruf Jepang (*hiragana*, *katakana*, *kanji*) merupakan hal yang sangat penting dan selalu ditemui saat pemelajar mempelajari bahasa Jepang, Sakuma (1994: 303). *Hiragana* dan *katakana* biasanya dapat diajarkan oleh pengajar kepada pemelajar pemula dalam waktu yang relatif singkat yakni lebih kurang dua bulan. Hal ini berbeda dengan *kanji* yang tidak dapat diajarkan dan dikuasai dalam waktu yang singkat karena jumlahnya yang sangat banyak yakni mencapai puluhan ribu. Tidak semua *kanji* bisa dapat dibahas dan dilatihkan oleh pengajar kepada pemelajar saat proses pembelajaran di dalam kelas. Salah satu kendala yang menyebabkan hal itu yakni jam belajar yang terbatas, sehingga membuat proses latihan dalam kelas menjadi cukup sulit (Yulianti, 2014).

Kanji merupakan huruf gambar (*ideograph*), di mana hurufnya mempunyai suatu simbol yang unik. Cara membaca *kanji* mempunyai dua metode, yakni metode/cara bahasa Jepang yang disebut *kun-yomi*, dan metode baca dengan meniru bahasa China, yang disebut *on-yomi*. Pemelajar yang berlatarbelakang non *kanji* atau diistilahkan dengan *hikanjikei* sering terkendala mempelajari *kanji* diakibatkan belum terbiasa dengan tulisan berbentuk simbol ini (Yulia, 2020). Pemelajar masih terbiasa dengan huruf romawi. Selain kendala pada cara baca dengan metode membaca *kanji* seperi yang telah dikemukakan di atas yakni secara *kunyomi* serta *onyomi*, pemelajar pemula juga menemukan kendala saat menuliskan *kanji* sebab suatu *kanji* dapat mempunyai banyak coretan. Unikny suatu *kanji* menggambarkan satu makna. Jumlah *kanji*

sangat banyak sampai puluhan ribu *kanji*. Namun, telah ditetapkan sebanyak 1200 *kanji* yang wajib dipelajari di tingkatan Sekolah Dasar oleh Kementerian Pendidikan Jepang (Monbusho). Selanjutnya tahun 1981 Mombusho menetapkan catatan *jouyou kanji* (sebanyak 1945 buah *kanji* yang digunakan sehari-hari (Sudjipto, 2007: 57).

Dibutuhkan sebuah solusi menghadapi kendala dalam menekuni *kanji*, yaitu strategi dari pemelajar ataupun pengajar. Salah satu metode yang bisa kita jalani ialah belajar *kanji* lewat piktografinya. Takebe (1993: 9) menyebutkan *kanji* bukan huruf biasa melainkan suatu gambar yang mempunyai makna, sehingga bisa disimpulkan *kanji* mempunyai ikatan dengan piktogram. Piktogram sendiri merupakan suatu ideogram (lambang/ simbol/ gambar) yang menceritakan sesuatu arti lewat penampakan simbol gambar menyamai ataupun meniru kondisi raga objek sesungguhnya. Pernyataan ini sama dengan pendapat Harimurti (2001: 174) bahwa piktogram merupakan aksara berbentuk gambar yang menyampaikan amanat tertentu. Sampai sekarang ini piktogram masih digunakan dalam komunikasi, misalnya contoh rambu rambu di jalan raya.

Mempelajari *kanji* lewat piktogram artinya belajar *kanji* bersumber pada wujud *kanji*, satu huruf *kanji* melambangkan barang yang digambarkannya. Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2003) piktogram merupakan simbol berbentuk suatu gambar yang ada pada huruf kuno. Apabila mengenali piktogram suatu *kanji* pemelajar bisa mengenali seperti apa *kanji* ini sesungguhnya serta dapat membayangkan bentuk asli dari *kanji* yang dituju.

Mengingat *kanji* dengan cara konvensional dirasa kurang efektif dibandingkan metode mengingat *kanji* dengan bantuan media visual (gambar). Hal ini dikarenakan media visual adalah salah satu media yang efektif dalam membantu pemelajar untuk meningkatkan daya ingat. Pernyataan ini selaras dengan pendapat Marcellina (2014:101) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media visual dapat meningkatkan daya ingat siswa. Kemudian Marcellina (2014:102) menegaskan bahwa peningkatan daya ingat siswa dapat dibuktikan dengan unsur-unsur seperti mempelajari (*learning*), menyimpan (*saving*), serta menimbulkan kembali (*recalling*) objek yang dipelajari.

PIKTOGRAM

Piktogram, ataupun *pictograph*, merupakan gambar yang menggantikan gagasan, serta digambarkan lewat perupaan wujud raga objek aslinya (Paramita, 2011). Piktogram bisa juga diartikan sebagai suatu ideogram yang mengantarkan sesuatu arti melalui penampakan foto yang menyamai/ meniru kondisi raga objek yang sesungguhnya. Ciri ataupun simbol berupa piktogram dinamakan piktograf. Yang termasuk piktograf yaitu simbol-simbol kuno serta lukisan zaman dulu (prasejarah) yang ditemui di bilik gua.

Sejarah Piktogram

Sebelum terbentuknya huruf yang melambangkan bunyi seperti yang digunakan sekarang, manusia memahami tulisan tidak memakai huruf, kosa kata, serta tanda baca yang ada di tulisan mereka. Ratusan bahkan puluhan ribu tahun lalu, mereka“ menulis” dengan cara menggambar yang dikala itu dinamakan piktograf. Banyak ahli berpendapat piktograf itu dipakai sebagai media pengirim berita untuk orang lain.

Kata “piktogram” berasal dari kata bahasa Inggris “*pictograph*”. Asal kata “*pictograph*” yaitu “*pict*” serta “*graph*”. “*Pict*” termasuk bahasa Latin yang berarti *picture* (foto). Sedangkan “*graph*” termasuk bahasa Yunani yang maksudnya tulisan. Piktogram ialah simbol yang bisa mengganti kesemua kata, namun dapat juga mengganti suku kata, ataupun bagian dari kata.

Piktogram sebagai Media Pembelajaran *Kanji*

Sistem dalam tulisan bahasa Jepang lebih kompleks berbeda dengan bahasa lain. Sudjianto serta Dahidi (2004: 55) berpendapat bahawa, tulisan Jepang tidak hanya *hyou-i moji* ataupun huruf yang melambangkan arti sekaligus melambangkan bunyi pengucapan (*kanji*), digunakan juga *hyou-on moji* yang terdiri atas *onsetsu moji* (*hiragana* serta *katakana* yang melambangkan bunyi silabel) serta *tan-on moji* タノン文字 (romaji/ huruf Latin yang melambangkan suatu fonem). Tidak hanya itu, dipakai pula *suuji-moji* 数字文字 (numeralia, yang melambangkan bilangan). Salah satu yang menjadi alasan sulitnya mempelajari bahasa

Jepang, karena tulisannya yang elusif atau kompleks. *Kanji* termasuk *hyou-i moji* dan suatu *kanji* menjelaskan arti tertentu.

Untuk meminimalisasi kendala saat menekuni bahasa Jepang, yakni *kanji*, diperlukan metode dalam mempelajari *kanji* sehingga menjadi lebih gampang. Salah satu solusinya mempelajari *kanji* melalui unsur pembentuknya (Launingtia, 2020: 45). Piktogram termasuk media pendidikan yang efisien dipakai untuk pembelajaran. Piktogram pendapat Harimurti (2001: 174) merupakan aksara berbentuk foto yang mewakili amanat tertentu; misalnya rambu lalu lintas.

METODE PENELITIAN

Peneliti melakukan penelitian menulis *kanji* menggunakan gambar piktogram untuk mendapatkan bukti empiris untuk mendukung hal di atas. Tujuannya yaitu untuk melihat efektifitas gambar piktogram dalam meningkatkan pemahaman menulis *kanji* mahasiswa pendidikan bahasa Jepang semester dua tahun akademik 2019/2020.

Dalam penelitian ini, penulis membagi dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perlakuan berbeda diberikan kepada kedua kelas tersebut. Kelas eksperimen diberikan materi *kanji* dengan metode ceramah, menggunakan media papan tulis dan power poin tanpa media gambar. Kelas kontrol mempelajari *kanji* menggunakan gambar piktogram.

Data didapatkan dengan memberikan tes, observasi, wawancara serta angket. Tes menulis *kanji* diberikan untuk mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menulis *kanji*. Soal tes diambil dari buku *basic kanji vol.1* sebanyak 15 soal. Responden diminta menulis cara baca *kanji* (*yomikata*) menggunakan huruf *hiragana*. Selanjutnya, observasi dilakukan untuk melihat bagaimana cara mahasiswa belajar *kanji*. Sedangkan wawancara dan angket diberikan kepada responden untuk menggali informasi tentang permasalahan yang dihadapi mahasiswa dalam pembelajaran *kanji*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari tes yang dilakukan, didapat bahwa perolehan nilai responden pada kelas eksperimen lebih baik dari pada nilai yang diperoleh responden pada kelas kontrol. Di bawah ini nilai yang diperoleh responden pada kelas kontrol

Tabel 1
Menulis *kanji* kelas kontrol

No	Kode	Skor
1	RN1	95
2	RN2	85
3	RN3	75
4	RN4	70
5	RN5	70
6	RN6	65
7	RN7	60
8	RN8	55
9	RN9	50
10	RN10	50
11	RN11	45
12	RN12	45
13	RN13	45
14	RN14	40
15	RN15	30
16	RN16	25
17	RN17	15
<i>Rata-rata skor</i>		920

Jumlah responden kelas kontrol sebanyak 17 orang. Skor tertinggi yakni 95 diperoleh oleh 1 orang. Nilai rata-rata kelas kontrol 920.

Untuk kelas eksperimen, hasil yang diperoleh lebih baik dari kelas kontrol. Data selengkapnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 2
Menulis *kanji* kelas eksperimen

No	Kode	Skor
1	RN1	100
2	RN2	100
3	RN3	100
4	RN4	90
5	RN5	90
6	RN6	85
7	RN7	85
8	RN8	80
9	RN9	80
10	RN10	75
11	RN11	75
12	RN12	70
13	RN13	70
14	RN14	70
<i>Rata-rata skor</i>		1170

Jumlah responden pada kelas kontrol sebanyak 14 responden. Skor tertinggi dengan nilai 100 diperoleh oleh 3 orang. Sedangkan skor terendah 70. Rata –rata skor yang didapat 1170 (selisih 250 dengan kelas eksperimen). Dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan media gambar piktogram dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menulis *kanji*.

Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa 3 orang mahasiswa yang mendapat skor rendah (70) adalah mahasiswa yang tidak hadir pada pertemuan sebelumnya. Tepatnya saat bab 5 tersebut dipelajari di kelas. Ketiga mahasiswa itu pun tidak mempelajarinya di rumah. Dari informasi di atas, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara mahasiswa yang menghafal *kanji* dengan menggunakan media pictogram dan tidak. Ini membuktikan bahwa penggunaan pictogram mengubah cara belajar dan prestasi belajar mahasiswa.

Temuan terakhir berasal dari angket yang disebarakan pada 15 responden kelas eksperimen. Tabel berikut ini menjelaskan komentar mahasiswa terhadap penggunaan media pictogram.

Tabel 3
Respon Mahasiswa tentang Piktogram

No	Pertanyaan	Respon	
		Ya	Tidak
1	Apakah Anda kesulitan menulis <i>kanji</i> ?	13 (86,7%)	2 (13,3%)
2	Sebelum perkuliahan dimulai, anda telah melakukan persiapan (belajar mandiri)?	7 (46,7%)	8 (53,3 %)
3	Menurut Anda apakah gambar pictogram <i>kanji</i> menarik?	13 (86,7%)	2 (13,3%)
4	Apakah gambar pictogram membantu Anda mengingat cara menulis <i>kanji</i> ?	15 (100%)	0 (0%)
5	Apakah Anda akan menggunakan gambar pictogram <i>kanji</i> dalam pembelajaran <i>kanji</i> ?	15 (100%)	0 (0%)

KESIMPULAN

Hasil temuan penelitian menginformasikan bahwa media gambar pictogram efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran *kanji* karena dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menulis *kanji* dengan cara yang sangat cepat. Menurut sebagian besar mahasiswa, gambar

piktogram *kanji* ini menarik dan membantu mahasiswa dalam menghapalkan cara menulis *kanji*. Media ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan menulis *kanji*.

Saran yang dapat disampaikan:

1. Media ini hendaknya digunakan dalam pembelajaran *kanji* karena efektif dan dapat membantu mahasiswa menghapalkan cara menulis *kanji*.
2. Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya.

REFERENSI

- Depdiknas. 2003. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka
- Harimurti, Kridalaksana. 2001. *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Marcellina, Evi. 2014. *Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Daya Ingat Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas IV MI Mambaul Ulum Tirtomoyo Pakis, Malang*: Skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
- Paramita, Rahadian. 2011. *Sekilas Tentang Piktogram*. Diambil dari: <http://dkv-unpas.blogspot.co.id/2011/01/sekilas-tentang-piktogram.html>
- Sakuma, Junichi; Machida, Ken dkk. 1994. *Gengogaku Nyuumon: A Guide to Linguistics*. Tokyo: Kenkyusha
- Sudjianto. 2007. *Gramatika Pendidikan Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc
- Sutedi, Dedi. 2009. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora
- Takebe, Yoshiake. 1993. *Kanji wa Muzukashikunai (Kanji isn't That Hard)*. Tokyo: PT Aruku
- Yulianti & Visiaty. 2014. Strategi Pembelajaran *Kanji*: Studi Kasus Pada Pembelajaran. *Al Azhar Indonesia Seri Humaniora*
- Yulia, Nova. 2020. *Students' Mastery On Writing Kanji At Japanese Language Education Study Program Of UNP*. Jurnal Kata: Penelitian Tentang Ilmu Bahasa dan Sastra