

PENINGKATAN PENGUASAAN KANJI DENGAN METODE NEMONIK MELALUI MULTIMEDIA

Sherly Ferro Lensun
Universitas Negeri Manado
Email: sherly.yuki@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang proses dan hasil peningkatan penguasaan kanji dengan metode mnemonik melalui multimedia. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan Action Research yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart yaitu model spiral dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan pada mahasiswa program studi pendidikan bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Manado, dengan jumlah mahasiswa 29 orang.

Hasil penelitian ini adalah (1) penguasaan kanji yang terdiri dari empat aspek yaitu membaca, menulis, menggunakan dalam kalimat dan mengingat menunjukkan peningkatan dari waktu ke waktu. (2) Keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran meningkat seiring dengan teridentifikasinya beberapa perilaku secara menonjol seperti merespon latihan melaksanakan tugas dalam kelas, meningkatnya atensi yang dibuktikan dengan perilaku aktif bertanya atau meminta penjelasan kepada dosen, menghafal dalam menggunakan kartu kanji, membuat tugas rumah/kartu kanji, serius mengerjakan latihan di dalam kelas, serta mengerjakan tugas kelas secara tepat waktu. (3) Tugas dan kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam metode mnemonik dalam bentuk gambar dan warna yang menarik pada multimedia membuat mahasiswa mampu mengevaluasi sendiri pembelajaran mereka seperti ketika membuat kanji, melakukan langkah-langkah penulisan, memeraktikan cara baca, *bushu*, *kakusuu* dan *hitsujun*. Namun terjadi perilaku kurang aktif dalam hal mengajukan pertanyaan/meminta penjelasan dan menyampaikan balikan. Hal ini teridentifikasi pada siklus kedua disebabkan keraguan mereka ketika diharuskan menghafal kanji. Hal tersebut dapat diatasi dengan cara menciptakan variasi dalam pelaksanaan latihan sehingga kebosanan terhindarkan. Umumnya mahasiswa memberikan kesan positif dari penerapan metode mnemonik dengan memanfaatkan sarana multimedia.

Kata kunci: *Kanji, Action Research, Mnemonik, Multimedia*

Mempelajari bahasa asing khususnya bahasa Jepang memiliki kerumitannya sendiri. Hal ini disebabkan karena karakteristik bahasa Jepang terutama dalam ragam tulis yang tidak terdapat dalam bahasa asing lainnya yang menggunakan huruf latin dalam sistem penulisannya.

Takebe dalam Renariah (2004:63) mengelompokkan sistem tulisan yang terdapat di dunia dikelompokkan kedalam dua kelompok yaitu: *hyoo on moji* (表音文字) huruf yang hanya melambangkan bunyi dan *hyoo i moji* (表意文字) huruf yang menyatakan arti. Bahasa yang dalam penulisannya 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*.

Terdapat empat jenis huruf yang digunakan dalam bahasa Jepang yaitu: *Kana* (*hiragana* dan *katakana*), kanji dan *Romaji*. *Hiragana* digunakan untuk menulis kata-kata bahasa Jepang asli, sedangkan *Katakana* digunakan untuk menulis kata serapan dari bahasa asing. kanji merupakan lambang dan setiap hurufnya memiliki makna tersendiri. Huruf *Kana* (*Hiragana* dan *Katakana* termasuk *hyoo on moji*/表音文字 sedangkan kanji termasuk dalam *hyoo i moji*/表意文字. Menurut Sutedi (2006:5) jumlah huruf *kana* lebih sedikit di bandingkan 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.

Penguasaan kanji sangat penting bagi pemelajar bahasa Jepang karena kanji merupakan dasar atau inti dari Intelektualitas bahasa Jepang. Lebih lanjut menurut Sutedi, untuk memperoleh keterampilan *produktif* yaitu membaca dan menulis bahasa Jepang tidak mungkin bisa dicapai jika tidak menguasai kanji.

Selanjutnya menurut Sudjianto dan Dahidi (2007:8) 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 pemelajar bahasa Jepang harus menguasai kanji agar dapat berkomunikasi dengan orang Jepang khususnya dalam ragam tulisan.

Kanji harus di pelajari dengan ketekunan, keseriusan dan latihan sebanyak mungkin serta tidak terlepas dari daya ingatan yang kuat sehingga pemelajar tidak akan menemukan kesulitan dan mereka bisa merasakan sesuatu yang menyenangkan. Kanji selain harus di hafal juga harus di barengi dengan keterampilan tangan yaitu latihan menulis. "Terampil membaca *kanji* belum tentu terampil menulis, namun terampil menulis kanji biasanya terampil juga membaca. Jadi keterampilan menulis dan keterampilan membaca sangat di perlukan dalam belajar kanji". Hal ini sejalan dengan solusi pembelajaran kanji yang di usulkan oleh Takebe (1998:21):

漢字は右能で覚えるべき図形である。それも、意味を持って図形だから覚えやすく、単位の組み合わせだから構造が分りやすい。ただし、それぞれ単位には筆順がある。漢字は無限に存在するけれども、それを構成する単位の数は限られている。したがって、漢字の学習というのは、それぞれの単位の意味と筆順を覚えることである。

Dikatakan bahwa kanji juga mudah diingat karena ia mempunyai bentuk yang menunjukkan arti dan pembentukannya mudah dipahami karena terdiri dari satuan-satuan. Namun, masing-masing satuan itu mempunyai urutan penulisan, keberadaan kanji juga dibatasi oleh jumlah satuan-satuan pembentuknya. Jadi pembelajaran kanji adalah upaya mengingat arti dari bagian-bagian dan urutan coretan kanji.

Dalam sebuah pembelajaran bahasa, mengingat merupakan salah satu hal yang penting, dan pemahaman terhadap apa yang dipelajari menjadi faktor yang sangat membantu didalamnya. Kanji merupakan huruf yang menyatakan arti yang diwujudkan melalui *Ideograph* atau simbol berupa gambar.

Usaha yang perlu dilakukan untuk mengatasi masalah hafalan pada mahasiswa menurut Buzan (2005:5) adalah menggunakan metode mnemonik. Metode mnemonik adalah cara menghafal dengan menggunakan dua prinsip utama, yaitu imajinasi dan asosiasi. Menurut Bodnaryk (2000:7) penggunaan metode mnemonik dalam pengajaran kanji sangat membantu pemelajar dalam mengingat bentuk kanji dengan beragam coretan/kakusuu, dan *bushu* kanji. Hal ini di karenakan strategi dalam mnemonik mempekerjakan banyak strategi interaktif untuk memfasilitasi belajar kanji.

Kanji Mnemonics employs many interactive strategies to facilitate learning kanji. The manual is cumulative in its approach: simple kanji, radicals and elements are learned first and form the basis for the more complex characters that come later. Kanji are organized into natural groups based on mnemonically effective affinities.

Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi kelengkapan sarana atau media yang digunakan. Pemelajar bahasa asing/bahasa Jepang memerlukan *shigeki* (stimulus) yaitu sesuatu yang bisa membangkitkan minat mereka. Karena itu seorang pengajar, perlu membekali dirinya dengan pengetahuan yang baik tentang

bidang studi yang harus diajarkannya dan mempersiapkan model pembelajaran yang lebih inovatif, termasuk cara pengajaran, media pengajaran dan lain-lain, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dalam proses pembelajaran perlu juga dikembangkan cara-cara mengajar yang baru, di antaranya ialah cara mengajar dengan mempergunakan Multimedia. Peranan multimedia dalam pembelajaran menurut M. Warschavert dan Healey D (1998:18), yaitu Multimedia sebagai bagian dari *Information Technology* (IT) memberikan kemungkinan baru dalam bidang pembelajaran. Teknologi ini mampu memberikan perspektif baru dalam penyampaian pesan secara cepat dan akurat serta dalam cara pembelajaran. Penggunaan komputer multimedia dalam proses pengajaran dan pembelajaran adalah dengan tujuan meningkatkan mutu pengajaran dan pembelajaran. Dengan berkembangnya teknologi multimedia, unsur-unsur video, bunyi, teks dan grafik dapat dikemas menjadi satu melalui pembelajaran berbasis komputer (PBK). Komputer menurut Musfiqon (2012:90) bisa menjadi alat bantu belajar sekaligus bisa menjadi sumber belajar yang bisa membantu guru dan mahasiswa dalam menyalurkan dan menerima materi pembelajaran agar lebih optimal.

Dengan komputer, konsep-konsep abstrak dapat di sajikan dengan serentetan elemen pembentuknya sehingga memudahkan pemahaman terhadap konsep secara total. Serangkaian proses yang menurut deskripsi panjang dapat di sajikan dengan lengkap dan singkat melalui kombinasi elemen gambar, animasi, bunyi, teks, suara, dan video, yang digunakan untuk mempermudah penyampaian pesan dan memungkinkan mahasiswa mendapat pengalaman belajar yang lebih luas, serta dapat memacu motivasi yang tinggi untuk belajar, Raharjo (1981:8). Disinilah kekuatan multimedia dalam memaparkan pengertian kompleks menjadi sajian yang menarik dan mudah di pahami.

Kanji

Kanji (漢字), menurut sejarahnya

berasal dari cina dan masuk ke Jepang kira-kira pada abad ke 4 pada waktu negeri Cina zaman Kan, Okada (2007:10). Oleh sebab itulah maka huruf tersebut dinamakan kanji yang berarti huruf negeri *Kan*. kanji yang sampai ke Jepang jumlahnya mencapai puluhan ribu, kamus kuno "*kouki-jiten*" berisi kurang lebih 40.000 kanji sedangkan dalam "*Morohashi Daikanwa Jiten*" terdapat kurang lebih 49.000 kanji. Keunikan di dalam kanji menurut Takebe (1998:20) adalah setiap kanji terdiri dari perpaduan 3 unsur yaitu: *on* 音 (bunyi), *kei* 形 (bentuk) dan *gi* 儀 (arti) hal ini tidak dimiliki oleh huruf-huruf lain seperti huruf latin. Sebuah kanji terdapat 2 macam cara baca. Cara baca kanji yang pertama di sebut *on'yomi* yaitu pembacaan kanji dengan cara meniru pengucapannya dalam bahasa Cina zaman dulu. Cara baca yang kedua disebut *kun'yomi* yaitu pembacaan kanji dengan cara menetapkan bahasa Jepang sebagai cara membaca kanji berkenaan dengan arti kanji tersebut.

Berdasarkan asal mula terbentuknya kanji ini dibagi ke dalam 6 grup, antara lain : (1) *Shoukei Moji* (承継文字) *Piktograf*, (2) *Shiji Moji* (支持文字) Tanda atau simbol, (3) *Kaii Moji* (怪異文字) *Ideograf* (4) *Keisei Moji* (形成文) *Phonetik/Ideograf* atau *Semasio Phonic*. *Kei* berarti bentuk sementara *sei* berarti bunyi. (5) *Tenchi Moji* (展中文字) *Meminjam huruf*. (6) *Kasha Moji* (貨車文字) *Meminjam bacaan kanji*.

Bagian-bagian pada sebuah huruf kanji : (1) bushu, (2) kakushu, (3) Hitsujun.

Metode Mnemonik

Pengertian metode Mnemonik menurut Foster (2009:215) adalah cara mengelola informasi untuk membuatnya jadi lebih mudah diingat, biasanya dengan menggunakan kode, citra visual atau sajak (kadang-kadang dalam kombinasi). Secara etimologi, mnemonik berasal dari bahasa Yunani. Kata ini diambil dari dari nama dewa Mnemosyne dalam mitologi Yunani. Mnemosyne berarti berpikir masak-masak.

Dalam mitologi Yunani, dewa ini (Mnemosyne) memiliki kedudukan setingkat dengan dewa cinta dan kecantikan,

Secara terminologis, mnemonik adalah alat pemacu ingatan atau bantuan untuk mengingat sesuatu (*memory aid*), mnemonik seringkali berbentuk verbal, dan kadang-kadang berbentuk lambang.

“Mnemonics are often verbal, are sometimes in verse form, and are often used to remember lists. Mnemonics rely not only on repetition to remember facts, but also on associations between easy-to-remember constructs and lists of data, based on the principle that the human mind much more easily remembers data attached to spatial, personal or otherwise meaningful information than that occurring in meaningless sequences.”

Markowitz dan Jensen (2002:72).

Pengertian lain menurut Bruce Joice dkk (2007:33) bahwa Mnemonik merupakan strategi-strategi menghafal dan mengasimilasikan informasi. Karena aktifitas menghafal (*memorization*) terkadang begitu membosankan sebab harus melakukan aktifitas mengulang terus menerus (*repetition*) dan harus menghafal istilah-istilah yang tidak jelas atau kuno dan informasi yang tidak penting, orang terkadang menyangka bahwa pembelajaran mnemonik hanya berkaitan dengan informasi yang berada di tingkat paling rendah. Padahal, ini tak seluruhnya benar. Mnemonik sebenarnya dapat diterapkan untuk membantu mereka menguasai konsep-konsep yang menarik sehingga model ini juga dapat dipelajari secara menyenangkan.

Beberapa pengertian mnemonik di atas sejalan dengan pendapat dari Murtie (2013:1) bahwa penggunaan metode mnemonik menghindarkan kita dari masalah lupa, penggunaan metode mnemonik dapat meningkatkan daya ingat. Metode mnemonik adalah cara menghafal dengan menggunakan dua prinsip utama, yaitu imajinasi dan asosiasi. Imajinasi berarti dalam proses

pembelajaran kanji mahasiswa perlu mengeksplorasi daya imajinatifnya supaya mampu mengingat bentuk dan arti kanji baik dari cara tulis, cara baca dan gabungan masing-masing kanji. Asosiasi yang menghubungkan bentuk pada sebuah kanji dengan makna/arti yang terkandung didalamnya. Metode mnemonik memiliki teknik yang bervariasi untuk menyelesaikan problem ingatan seperti untuk mengingat barang-barang, nomor, peristiwa dan lain-lain. Metode mnemonik ini diaplikasikan ke dalam beberapa teknik seperti teknik pancing, metode kata penting atau kata kunci dan teknik loci.

Multimedia

Pengertian multimedia menurut Hoftsteter (2011:1), ”multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video dan animasi dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi”. Selanjutnya Pranata meringkas beberapa definisi tersebut. Pertama Mc Cormick, misalnya, mendefinisikan multimedia sebagai kombinasi dari tiga elemen desain pesan yaitu suara, gambar, dan teks; Turban mendefinisikannya sebagai kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output data audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik, dan gambar. Sementara itu, Rosch (2004:12-20) mendefinisikan multimedia sebagai kombinasi dari komputer dan video.

Definisi multimedia yang bertolak dari aspek desain pesan antara lain digunakan untuk menjelaskan multimedia menurut tinjauan instruksional menurut Merrill (1996:51) yaitu *“the capability to present video, audio, and animation, as well as computer graphics and text, all on the same computer monitor at the same time.”* Dalam definisi ini terkandung empat komponen penting multimedia. Pertama, harus ada komputer yang mengkoordinasi apa yang dilihat dan didengar yang berinteraksi dengan kita. Kedua, harus ada *link* yang menghubungkan kita dengan informasi.

Ketiga, harus ada alat navigasi yang memandu kita, menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung. Keempat, multimedia menyediakan tempat kepada kita untuk mengumpulkan, memproses dan mengkomunikasikan informasi dan ide kita sendiri. Jika salah satu komponen tidak ada, maka bukan multimedia dalam arti luas namanya. Selanjutnya Thorn dalam Ouda Ena (2004:3) mengajukan enam kriteria untuk menilai multimedia sebagai berikut :

- a. Kemudahan navigasi, artinya sebuah program harus dirancang sesederhana mungkin sehingga pemelajar bahasa tidak perlu belajar komputer lebih dahulu.
- b. Kandungan kognisi artinya media tersebut dapat memperkaya pemahaman dan intelektual para penggunanya.
- c. Presentasi informasi artinya informasi dalam suatu program multimedia dapat diakses dengan mudah oleh para penggunanya.
- d. Integrasi media artinya media harus mengintegrasikan aspek dan keterampilan bahasa yang harus dipelajari.
- e. Pengetahuan artinya media tersebut mengandung hal-hal baru yang bermanfaat bagi penggunanya.
- f. Fungsi, artinya program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh pemelajar.

Ada tiga model penggunaan komputer dalam pengajaran bahasa yaitu: (1) sebagai guru bahasa, (2) sebagai stimulasi percakapan dan (3) sebagai alat bantu untuk pengembangan ranah kognitif. Dalam memahami penggunaan komputer di ruang kelas, perlu diingat dua istilah penting, CAI dan CALL. *Computer Assisted Instruction* (CAI) merupakan istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan program komputer yang didesain untuk pengajaran, sedangkan *Computer Assisted Language Learning* (CALL) merupakan istilah yang digunakan dalam pengajaran bahasa yang dilengkapi dengan penggunaan komputer.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (*Action Research*) bentuk *cycle* yang terdiri dari *planing, acting, observing and reflecting*, yang merupakan gabungan antara penelitian kualitatif yang mementingkan proses dan penelitian kuantitatif yang mengukur peningkatan pembelajaran. Hopkins,1993:44).

Penelitian ini mengambil lokasi di prodi pendidikan bahasa Jepang FBS Unima dan dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2012/2013. Waktu pelaksanaan dimulai pada minggu pertama bulan Agustus 2012 sampai bulan Desember 2012. Penelitian ini dilaksanakan selama satu semester dengan mengikuti jadwal perkuliahan. Data penelitian ini terdiri atas dua macam pengumpulan data yaitu secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif mencakup segala informasi berkenaan dengan penerapan metode mnemonik pada pembelajaran kanji dan aktivitas peserta didik/mahasiswa, sedangkan data kualitatif berupa hasil belajar. Sumber data utama adalah mahasiswa semester I Program Studi pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Manado berjumlah 29 orang dan kolaborator. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan ini adalah observasi,catatan lapangan, wawancara dan tes.

Hasil Penelitian

Hasil penguasaan kanji yang terdiri dari empat aspek, cara baca, cara tulis, penggunaan dalam kalimat dan cara mengingat menunjukkan peningkatan dari waktu ke waktu. Terdapat perbedaan yang signifikan antara data penguasaan huruf sebelum metode mnemonik dan penguasaan huruf kanji sesudah menggunakan metode mnemonik. Uraian peningkatan pada keempat aspek sebagai berikut:

(1) Aspek cara baca diperoleh pada tes awal/ pretest 44,83% meningkat menjadi 52,59% atau meningkat sebesar 7,76% pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 56,90% atau meningkat 4,31% pada siklus II, selanjutnya meningkat menjadi 67,24%

atau meningkat 10,34% pada siklus III pada akhirnya meningkat 68,97% pada tes akhir/Post-Test.

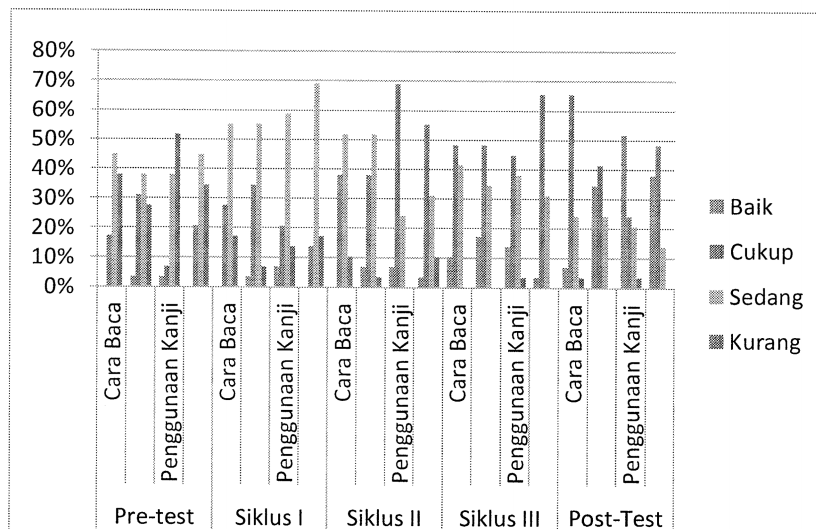
(2) Aspek cara tulis dimana nilai perolehan pada tes awal/pretest 52,59% meningkat menjadi 58,62% atau meningkat sebesar 6,03% pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 62,07% atau meningkat 3,45% pada siklus II, selanjutnya meningkat menjadi 70,69% atau meningkat 8,62% pada siklus III pada akhirnya meningkat 77,59% pada tes akhir / Post-Test, (3) Aspek penggunaan kanji, nilai perolehan pada tes awal / pretest 40,52% meningkat menjadi 55,17% atau meningkat sebesar 14,66% pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 70,69% atau meningkat 15,52%

pada siklus II, selanjutnya meningkat menjadi 67,24% atau meningkat -3,45% pada siklus III pada akhirnya meningkat 81,03% pada tes akhir/Post-Test. (4) Aspek cara mengingat nilai perolehan pada tes awal / pre-test 46,55% meningkat menjadi 49,14% atau meningkat sebesar 2,59% pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 62,93% atau meningkat 13,79% pada siklus II, selanjutnya meningkat menjadi 68,10% atau meningkat 5,17% pada siklus III pada akhirnya meningkat 81,03% pada tes akhir/Post-Test. Tabel perbandingan hasil penilaian penguasaan kanji antara tes awal, siklus I, Siklus II, siklus III dan Post-Test untuk setiap aspek dapat di lihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1 Hasil penilaian Penguasaan Kanji secara keseluruhan

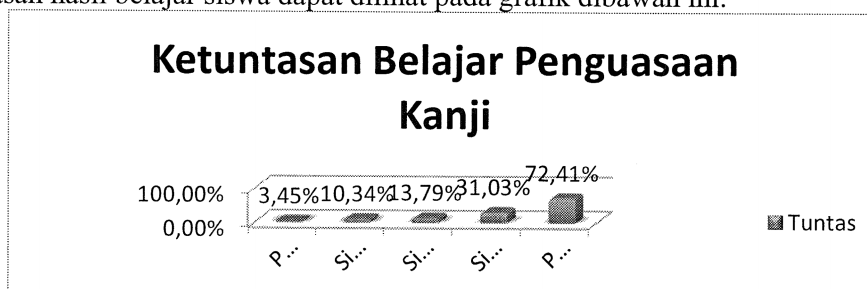
Kategori	Pre-test		Siklus I		Siklus II		Siklus III		Post-Test	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Cara Baca										
Baik	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%	3	10,34%	2	6,90%
Cukup	5	17,24%	8	27,59%	11	37,93%	14	48,28%	19	65,52%
Sedang	13	44,83%	16	55,17%	15	51,72%	12	41,38%	7	24,14%
Kurang	11	37,93%	5	17,24%	3	10,34%	0	0,00%	1	3,45%
Cara Tulis										
Baik	1	3,45%	1	3,45%	2	6,90%	5	17,24%	10	34,48%
Cukup	9	31,03%	10	34,48%	11	37,93%	14	48,28%	12	41,38%
Sedang	11	37,93%	16	55,17%	15	51,72%	10	34,48%	7	24,14%
Kurang	8	27,59%	2	6,90%	1	3,45%	0	0,00%	0	0,00%
Penggunaan Kanji										
Baik	1	3,45%	2	6,90%	2	6,90%	4	13,79%	15	51,72%
Cukup	2	6,90%	6	20,69%	20	68,97%	13	44,83%	7	24,14%
Sedang	11	37,93%	17	58,62%	7	24,14%	11	37,93%	6	20,69%
Kurang	15	51,72%	4	13,79%	0	0,00%	1	3,45%	1	3,45%
Cara mengingat										
Baik	0	0,00%	0	0,00%	1	3,45%	1	3,45%	11	37,93%
Cukup	6	20,69%	4	13,79%	16	55,17%	19	65,52%	14	48,28%
Sedang	13	44,83%	20	68,97%	9	31,03%	9	31,03%	4	13,79%
Kurang	10	34,48%	5	17,24%	3	10,34%	0	0,00%	0	0,00%

Selanjutnya hasil perbandingan penguasaan kanji antara tes awal, siklus I, siklus II, siklus III dan Post-Test untuk setiap aspek dimasukkan ke dalam grafik berikut ini:



Grafik 1. Proses peningkatan penguasaan kanji

Peningkatan hasil ketuntasan belajar berdasarkan hasil penilaian dosen, ketuntasan belajar yang dimulai dari tes awal sampai dengan posttest telah menunjukkan peningkatan. Adapun peningkatan hasil tersebut dapat diuraikan sebagai berikut; diuraikan sebagai berikut; nilai ketuntasan siswa pada tes awal 3,45% menjadi 10,34% pada siklus I, dan meningkat menjadi 13,79% pada siklus II, serta menjadi 31,03% pada siklus III hingga akhirnya meningkat menjadi 72,41% pada post-test. Dengan demikian peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Grafik 2. Nilai ketuntasan belajar

Hasil pengamatan kegiatan siswa pada saat pre-test dapat dilihat dari hasil analisis sebagai berikut: siswa yang berkriteria penilaian baik adalah 1 orang atau 3,45%, berkriteria cukup 12 orang atau 41,38% dan berkriteria kurang sebanyak 16 orang atau 55,17%. Hasil pengamatan kegiatan siswa pada saat Siklus I dapat dilihat dari hasil analisis sebagai berikut: siswa yang berkriteria penilaian baik adalah 3 orang atau 10,34%, berkriteria cukup 18 orang atau 62,07% dan berkriteria kurang sebanyak 8 orang atau 27,59%. Hasil pengamatan kegiatan siswa pada saat Siklus II dapat dilihat dari hasil analisis sebagai berikut: siswa

yang berkriteria penilaian baik adalah 4 orang atau 13,79%, berkriteria cukup 22 orang atau 75,86% dan berkriteria kurang sebanyak 3 orang atau 10,34%. Hasil pengamatan kegiatan siswa pada saat Siklus III dapat dilihat dari hasil analisis sebagai berikut: siswa yang berkriteria penilaian baik adalah 9 orang atau 31,03%, berkriteria cukup 19 orang atau 65,52% dan berkriteria kurang tinggal 1 orang atau 3,45%.

Penilaian penguasaan kanji sesuai aspek penguasaan kanji yang meliputi cara baca, cara tulis, penggunaan kanji dan cara mengingat. pada Pre-Test sampai pada ketuntas-

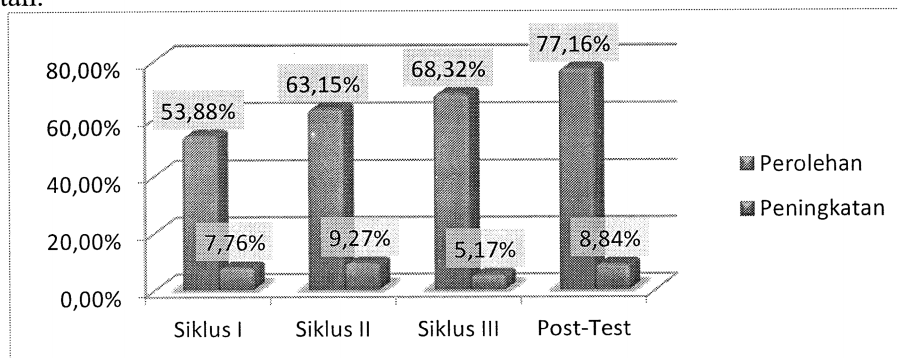
an Post-Test. Dari 29 siswa yang ikut tes diperoleh nilai cara baca 68,97%, cara tulis Dapat kita lihat pada table 1 berikut ini:

77,59%, penggunaan kanji 81,03% dan cara mengingat 81,03%.

Tabel 2 Data peningkatan penguasaan kanji

Siklus	Perolehan	Peningkatan
Pretest	46,12%	-
Siklus I	53,88%	7,76%
Siklus II	63,15%	9,27%
Siklus III	68,32%	5,17%
Post-Test	77,16%	8,84%

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian belajar siswa mengalami peningkatan.



Grafik 2 Hasil belajar setiap siklus

Pembahasan

Dalam penerapan metode mnemonik melalui multimedia, secara nyata telah meningkatkan keterlibatan mahasiswa. Keterlibatan dalam pembelajaran mereka meningkat seiring dengan teridentifikasinya beberapa perilaku secara menonjol seperti merespon latihan tugas dalam kelas, atentif, bertanya/meminta penjelasan ke-pada dosen, menghafal menggunakan kartu kanji, membuat tugas rumah/kartu kanji, serius mengerjakan latihan didalam kelas, mengerja-kan tugas kelas tepat waktu.

Mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam mengingat kanji menjadi mudah dan belajar lebih menyenangkan. Masalah-masalah yang menjadikan penyebab rendahnya penguasaan kanji teridentifikasi seperti: jumlah kanji yang banyak, cara menulis urutan-urutan penulisan kanji sesuai dengan

hitsujuun yang ada karena *kaki kata kanji* yang sudah banyak, jumlah *core-tannya, bushu, kakusuu* dan kesalahan membaca kanji gabungan. Langkah yang dilakukan peneliti untuk mengatasi masalah tersebut adalah menerapkan metode mnemonik melalui multimedia dalam proses pembelajaran. Setiap siklus terdiri dari tiga kali proses yaitu tes dan refleksi. Materi yang diberikan disesuaikan dengan level pembelajaran tingkat dasar. Penguasaan kanji ditekankan pada penguasaan empat aspek, membaca, menulis, penggunaan dalam kalimat dan cara mengingat.

Setelah diadakan *treatment/perlakuan* pada pembelajaran kanji menggunakan metode mnemonik melalui multimedia pada siklus I didapatkan hasil sebagai berikut: siswa yang berkriteria penilaian baik ada 3 orang atau 10,34%, berkriteria

cukup 18 orang atau 62,07% dan berkriteria kurang sebanyak 8 orang atau 27,59%. Target minimal keberhasilan tindakan adalah rata-rata minimal 60%. Dari hasil pertemuan pada siklus pertama rerata aktivitas kegiatan siswa belum mencapai standar yang ditetapkan atau indikator keberhasilan penelitian tindakan belum tercapai. Secara umum dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan pada keempat aspek penguasaan kanji dengan metode mnemonik melalui multimedia. Aspek yang paling kurang peningkatannya adalah aspek penggunaan kanji, hal ini dikarenakan beragamnya cara baca kanji yaitu kanji yang berdiri sendiri dibaca secara kunyomi dan kanji yang digabungkan/*jukugo* dibaca secara onyomi. Karena tujuan pembelajaran belum tercapai dan peneliti dan kolaborator masih merasa perlu untuk melakukan revisi atau langkah-langkah perbaikan tindak lanjut, maka penelitian berlanjut ke siklus berikutnya.

Pembelajaran pada siklus kedua adalah mahasiswa menghafalkan kanji melalui kartu kanji mereka secara berpasangan menghafalkan masing-masing kanji secara bergantian, hal ini dilakukan secara *parallel* mengingat waktu pembelajaran yang ada hanya 2 X 45 menit. Selanjutnya diajarkan kanji unit 3. Dengan memperhatikan penyajian materi melalui multimedia mahasiswa diminta untuk memperhatikan bentuk kanji, urutan penulisan dan cara mengingat kanji /mnemonik dengan memperhatikan asal usul sebuah kanji dibentuk. Dilihat dari hasil pengamatan terhadap kegiatan siswa pada saat siklus I dibandingkan dengan siklus II dapat dilihat dari hasil analisis sebagai berikut: mahasiswa yang berkriteria penilaian baik adalah 4 orang atau 13,79%, berkriteria cukup 22 orang atau 75,86% dan berkriteria kurang tinggal 3 orang atau 10,34%. Secara umum dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan pada keempat aspek penguasaan kanji dengan metode mnemonik melalui multimedia. Aspek yang paling kurang peningkatannya adalah aspek cara mengingat, hal ini dikarenakan jumlah

kanji yang dipelajari sudah banyak, dan coretan/kaki kata kanji yang beragam. kanji yang jumlahnya mencapai ribuan tidak dapat dengan mudah dikuasai atau diingat dalam jangka waktu yang pendek atau dalam proses belajar di kelas dengan jumlah waktu yang terbatas. Kanji tidak bisa diingat tanpa adanya latihan rutin. Pemelajar tidak akan menguasai cara penulisan, cara baca, dan makna yang terkandung dari kanji tersebut jika hanya mengikuti pembelajaran saat tatap muka di kelas saja. Hal itu merupakan salah satu kendala yang mengakibatkan nilai hasil belajar kanji kurang memuaskan. Peneliti dan kolaborator berdasarkan hasil tes dan wawancara mencari solusi untuk mengatasi kendala di atas yaitu dengan menambah *game* kanji pada multimedia power point yang dibuat, dan memberikan *soft copy* kepada mahasiswa untuk dipelajari dirumah. Selain itu juga mengaktifkan kartu kanji untuk dihafal bersama teman pada pertemuan berikut.

Pelaksanaan tindakan selanjutnya yaitu siklus ketiga. Hasil pengamatan kegiatan siswa pada saat Siklus III dapat dilihat dari hasil analisis sebagai berikut: siswa yang berkriteria penilaian baik adalah 9 orang atau 31,03%, berkriteria cukup 19 orang atau 65,52% dan berkriteria kurang sebanyak 1 orang atau 3,45%. Adapun nilai ketuntasan belajar pada Siklus III Penguasaan Kanji sebagai berikut adalah 75. Dari 29 siswa yang ikut tes, 9 orang atau 31,03% dinyatakan telah tuntas, sedangkan yang belum tuntas sejumlah 20 orang atau 68,97%. Dari data yang dijabarkan di atas dapat disimpulkan bahwa secara umum terjadi peningkatan penguasaan kanji dengan metode mnemonik melalui multimedia pada keempat macam aspek penilaian. Hasil amatan dari Aktivitas dosen siklus III adalah kinerja peneliti dalam proses pembelajaran kanji pada pertemuan pertama sudah optimal. Hal ini terlihat dari 11 butir komponen yang diamati, jumlah respon yang diberikan oleh kolaborator yang bertugas melakukan pengamatan mencapai di atas 90 % lebih dari nilai

sempurna. Dosen pada aktivitas kedelapan sudah memberikan kesempatan mereka untuk berlatih banyak dirumah, baik secara individu maupun kolaborasi agar mereka dapat menghafal kanji dan membaca dengan baik. *Soft copy* multi-media kanji yang berisi game yang banyak melatih mereka pada keempat aspek pe-nguasaan kanji. Untuk aktivitas yang lain semuanya sudah baik. Dari keseluruhan hasil aktivitas dosen, dinilai dosen sudah baik memberikan treatment dalam pengajaran kanji, dan yang menentukan tingkat penguasaan juga adalah latihan dari pemelajar itu sendiri.

Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode mnemonic melalui multimedia memiliki dampak dalam meningkatkan penguasaan kanji. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman mahasiswa terhadap materi yang disampaikan dosen. Ketuntasan belajar meningkat dari masing-masing siklus I,II dan III. Masing-masing nilai ketuntasan tes awal 3,45% menjadi 10,34% pada siklus I, dan meningkat menjadi 13,79% pada siklus II, serta menjadi 31,03% pada siklus III hingga akhirnya meningkat menjadi 72,41% pada post-test. Hal ini membuktikan bahwa dengan menggunakan metode mnemonic melalui multimedia dapat meningkatkan proses kegiatan pembelajaran mahasiswa dalam mengingat kanji.

Kesimpulan

Penerapan metode mnemonic melalui multimedia dalam pembelajaran kanji secara nyata meningkatkan keterlibatan mahasiswa. Keterlibatan dalam pembelajaran mereka meningkat seiring dengan teridentifikasinya beberapa perilaku secara menonjol seperti merespon latihan melaksanakan tugas dalam kelas, meningkatnya atensi yang dibuktikan dengan perilaku aktif bertanya atau meminta penjelasan kepada dosen, menghafal dalam menggunakan kartu kanji, membuat tugas rumah/kartu kanji, serius mengerjakan latihan di dalam kelas, serta mengerjakan tugas kelas secara tepat waktu.

Tugas dan kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam metode mnemonic dalam bentuk gambar dan warna yang menarik pada multimedia membuat mahasiswa mampu mengevaluasi sendiri pembelajaran mereka seperti ketika membuat kanji, melakukan langkah-langkah penulisan, memeraktikan cara baca, *bushu*, *kakusuu* dan *hitsujun kanji*. Namun terjadi perilaku kurang aktif dalam hal mengajukan pertanyaan/meminta penjelasan dan menyam-paikan balikan. Hal ini teridentifikasi pada siklus kedua disebabkan keraguan mereka ketika diharuskan menghafal kanji. Hal tersebut dapat diatasi dengan cara menciptakan variasi dalam pelaksanaan latihan sehingga kebosanan terhindarkan. Umumnya mahasiswa memberikan kesan positif dari penerapan metode mnemonic dengan memanfaatkan sarana multi-media

DAFTAR PUSTAKA

- Buzan, Tony. *Use Your Perfect Life Memory. Teknik Optimalisasi Daya Ingat. Temuan Terkini Tentang Otak Manusia*. Terjemahan Basuki Heri Winarno. Yogyakarta: Ikon Terelitera, 2002
- Heinich, et al. *Instructional Media and Technologies For Learning*. New Jersey: Prentice Hall. Englewood Clifts, 1996
- Henshall K.C *A Guide to Remembering Japanese Characteters*. Tokyo: Charles E. tutle Company, 1989
- Hirai Etsuko dan Miwa Sachiko. *Minna No Nihongo Shokyuu I kanji*. Japan:3A Corporation, 2000
- Higbee, Kenneth L. *Your Memory. Mengasah Daya Ingat*. Semarang: Dahara Prize, 2003
- Hopkins, David. *A Teacher's Guide To Classroom Research*. Philadelphia:Open University Press, 1993
- Katoo, Akihito. *Nihongo Gaisetsu*. Tokyo: Kyooshinsa, 1991

- Karen Markowitz, Eric Jensen. *Otak Sejuta Gigabyte*. Bandung: Kaifa, 2002
- Madcoms. *Mahir Dalam 7 Hari Microsoft PowerPoint*. Yogyakarta: Yayasan Andi, 2005
- Musfiqon. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Putra Karya, 2012
- Renariah. *kanji Bahasa Jepang Itu Menyenangkan*. Forum Pendidikan Bahasa Jepang UPI. Bandung: Program Pendidikan Bahasa Jepang. Jurusan Pendidikan Bahasa Asing FPBS UPI Volume 1, 2004
- Sanjaya, Wina. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008
- Sadiman, Arief S, dkk. *Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Cetakan Kelima. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT. Raja Grafindo Persada, 2002
- Setiyadi, Bambang. *Metode Penelitian Untuk Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006
- Sudjipto, dkk. *Pelajaran kanji Dasar*. Bandung: Yayasan Sakura, 1997
- Sudjipto dan Dahidi Ahmad. *Pengantar Linguistik*. Bandung: Kesaint Blanc, 2003
- Sutedi, Dedi. *kanji Bahasa Jepang Dasar I*. Bandung: Humaniora, 2006
- Stephen Kemmis dan Robbin Mc Taggart. *The Action Research Planner*. Viktoria: Deakin University Press, 1998
- The Japan Foundation, *Nihongo Kyoushi Rearia Kurekushon CD-Rom Book*. Japan: 3A Cooperation, 2008
- Yoshiaki Takebe. *kanji No Youho*. Tokyo: Aruku, 1982
- . *kanji No Oshiekata*. Tokyo: Aruku, 1989
- . *kanji wa Muszukashikunai*. Tokyo: Aruku, 1993