

**EFEKTIVITAS MEDIA PIKTOGRAM DALAM MENGINGAT KANJI
PADA SISWA KELAS XI SMA INS KAYUTANAM**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana
Pendidikan Strata Satu (S1)*



**PRIADE YULI MARFIS
15180027**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019**

PERSETUJUAN SKRIPSI

**EFEKTIVITAS MEDIA PIKTOGRAM DALAM MENGINGAT KANJI
PADA SISWA KELAS XI SMA INS KAYUTANAM**

Nama : Priade Yuli Marfis
NIM : 15180027/ 2015
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 14 Agustus 2019

Disetujui oleh,

Pembimbing



Nova Yulia, S.Hum., M.Pd.
NIP. 19840731 200912 2 009

Mengetahui

**Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris
FBS – UNP**



Dr. Refnaldi, S.Pd, M.Litt
NIP. 19680301 199403 1 003

PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Jurusan Bahasa dan Sastra
Inggris Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang

EFEKTIVITAS MEDIA PIKTOGRAM DALAM MENGINGAT KANJI PADA SISWA KELAS XI SMA INS KAYUTANAM

Nama : Priade Yuli Marfis
NIM : 15180027/ 2015
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 30 Juli 2019

Tim Penguji

Nama		Tanda Tangan
1. Ketua	: Meira Anggia Putri, S.S., M.Pd.	: 
2. Sekretaris	: Damai Yani, M.Hum.	: 
3. Anggota	: Nova Yulia, S.Hum., M.Pd.	: 



UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS

Jalan Belibis, Air Tawar Barat, Kampus Selatan FBS UNP, Padang Telp/ Fax: (0751) 447347

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Priade Yuli Marfis
NIM : 15180027/ 2015
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Dengan ini menyatakan, bahwa Tugas Akhir saya dengan judul, “Efektivitas Media Piktogram Dalam Mengingat Kanji Pada Siswa Kelas XI SMA INS Kayutanam” adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan plagiat dari karya orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat saya terbukti melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi Universitas Negeri Padang maupun masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris

Dr. Refnaldi, S.Pd., M.Litt
NIP 19680301 199403 1 003

Saya yang menyatakan,

Priade Yuli Marfis
15180027/ 2015

ABSTRAK

Priade Yuli Marfis. 2019. “Efektivitas Media Piktogram Dalam Mengingat Kanji Pada Siswa Kelas XI SMA INS Kayutanam. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi kesulitan pembelajar bahasa jepang pemula dalam mengingat huruf kanji. Bentuk huruf yang rumit memungkinkan pembelajar bahasa jepang pemula kesulitan dalam mengingat bentuk huruf. Sehingga dibutuhkan media yang efektif untuk meningkatkan daya ingat pembelajar bahasa jepang pemula. Media gambar piktogram diasumsikan sebagai media yang efektif dalam membantu pembelajar bahasa jepang dalam mengingat kanji. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan media tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu dan dengan desain *post test only control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas xi SMA INS Kayutanam dengan jumlah 24 siswa. Populasi dibagi menjadi 2 kelas yaitu kelas xi ipa sebagai kelas eksperimen sebanyak 12 siswa dan kelas xi ips sebagai kelas kontrol sebanyak 12 siswa dengan kondisi awal belum mempelajari kanji sama sekali. Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media gambar piktogram dalam mengingat kanji efektif dengan nilai $t_{hitung} = 4,51$ lebih besar dari $t_{tabel} (0,05) (11,11) = 2,07$.

Kata kunci: *Efektivitas, Kanji, Piktogram.*

ABSTRACT

Priade Yuli Marfis. 2019. "Effectiveness of Pictograms Media for Remembering Kanji at 11th Grade of INS Kayutanam High School". Essay. Japanese Language Education Program. English Language and Literature Department. Faculty of Language and Art. Padang State University.

This research is motivated by the difficulty of beginner Japanese language learners in remembering kanji. The complex form of letters allows beginner Japanese language students to have difficulty remembering shape of letters. So an effective media is needed to improve the memory of beginner Japanese language learners. Pictogram media is assumed as an effective media in helping Japanese learners remember kanji. This study aims to find out how effective the use of this media is. The method used in this research is quantitative research with quasi-experimental research and with post-test only control group design. Population in this study is 24 students of eleventh grade INS Kayutanam senior high school. The population is divided into 2 classes, 12 students of experimental class and 12 students of control class with initial condition the students have not learn kanji before. Result of the research is media pictograms are effective media with value of t-count = 4,51 bigger than t-table (0,05) (11,11) = 2,07

Keywords: *Effectiveness, Kanji, Pictogram*

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT karena dengan Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini yang berjudul **“Efektivitas Penggunaan Media Gambar Piktogram dalam Mengingat Kanji Siswa Kelas XI SMA INS Kayutanam”**

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyelesaian skripsi ini banyak mendapat bantuan dan bimbingan yang sangat berarti dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga semua kesulitan ini dapat dilalui dan diatasi. Pada kesempatan ini dengan ketulusan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Nova Yulia, S.Hum, M.Pd sebagai pembimbing yang telah membimbing dan memberikan nasehat serta masukan dalam penulisan skripsi ini.
2. Ibu Meira Anggia Putri, S.S, M.Pd sebagai dosen Penasehat Akademik (PA) dan dosen penguji yang telah memberi nasehat dan arahan selama masa perkuliahan dan dalam penulisan skripsi ini.
3. Ibu Damai Yani, S.Hum, M.Pd sebagai dosen penguji yang telah memberi nasehat dan masukan dalam penulisan skripsi ini.

4. Bapak Dr. Refnaldi, S.Pd., M.Litt.; dan Fitrawati, S.S., M. Pd., sebagai Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris.
5. Dosen-dosen bahasa Jepang Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang.
6. Bapak dan Ibu staf pengajar Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris Universitas Negeri Padang.
7. Bapak Drs. H. Hendrizal sebagai kepala sekolah SMA INS Kayutanam.
8. Ibu Novia Afrida Wati, S.Pd sebagai guru mata pelajaran bahas Jepang SMA INS Kayutanam.
9. Adik-adik siswa kelas XI SMA INS Kayutanam yang bersedia meluangkan waktu dan bekerja sama dalam penelitian ini.
10. Terima kasih untuk Ibu Hari Dewi Sri Rahmawati, S.Pd beserta anggota BASECAMP, Andri Lesmana, Ariska Triana Dewi, Hadi Hibaturahman, Iqbal Imam Putra, Nissa Laila, Rama Hidayat, Rezi Afriwandi, dan Riki Mardian.
11. Teristimewa untuk Ibu dan Ayah tercinta yang senantiasa berjuang dan mendukung serta mendoakan setiap perjuangan saya, serta ketiga Yuli Marfis lainnya, Rivaldo Yuli Marfis, Utari Yuli Marfis, dan Teguh Yuli Marfis.
12. Bude Nur dan Bude Lambau yang senantiasa mendukung dan mendoakan.

13. Seluruh mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang, Kamikaze, Hikage, Shiawase, Shiage, Kagome, Hibike, Shiroi Kitsune, dan angkatan dengan nama berakhiran huruf “e” selanjutnya.
14. Kepada Syarifah Anum yang senantiasa mendukung dan memberi semangat walau sering dilupakan selama proses penulisan skripsi ini.
15. Serta keluarga baru di kota Bengkulu teman-teman kost seperjuangan yang tak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Semoga segala bimbingan, bantuan, arahan, dukungan dan saran yang telah diberikan mendapat pahala yang setimpal dari Allah SWT, Aamin ya Rabb...

Penulis sepenuhnya menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan ini dan akhirnya penulis berharap semoga tulisan sederhana ini dapat bermanfaat.

Padang, Juli 2019

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
G. Definisi Operasional.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. KajianTeori.....	11
1. Kanji	11
a. Definisi Kanji	11
b. Jumlah Kanji.....	14
c. Klasifikasi Kanji.....	16
d. Pembelajaran Kanji	18
2. Media Pembelajaran	19
a. Pengertian Media Pembelajaran	19
b. Karakteristik Media Pembelajaran	20
c. Keunggulan dan Kekurangan Media Pembelajaran	23
3. Piktogram	24
a. Definisi Piktogram.....	24
b. Sejarah Piktogram	26
c. Penggunaan Piktogram.....	27

4.	Piktogram Sebagai Media Pembelajaran Kanji.....	27
a.	Hubungan Kanji dan Piktogram	28
b.	Penerapan Media Gambar Piktogram dalam Pembelajaran Kanji	29
c.	Rancangan Pembelajaran Kanji dengan Menggunakan Media Gambar Piktogram	32
B.	Penelitian Relevan	35
C.	Kerangka Konseptual	38
D.	Hipotesis Penelitian	39
BAB III	METODE PENELITIAN.....	40
A.	Jenis dan Desain Penelitian	40
B.	Populasi dan Sampel.....	41
C.	Variabel dan Data	42
D.	Instrumen Penelitian	43
E.	Prosedur Penelitian	49
F.	Teknik Pengumpulan Data	51
G.	Uji Persyaratan Analisis	52
H.	Teknik Analisis Data	54
BAB IV	HASIL PENELITIAN	57
A.	Deskripsi Data	57
B.	Analisis Data	58
C.	Pembahasan	78
BAB V	PENUTUP	87
A.	Kesimpulan.....	87
B.	Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA		89
LAMPIRAN		91

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rancangan Pembelajaran Kanji 5 Pertemuan.....	33
2. Tabel Desain Penelitian.....	41
3. Jumlah Sampel.....	42
4. Kisi-kisi Soal Tes Kemampuan Mengingat Kanji.....	44
5. Penafsiran Tingkat Kesukaran.....	46
6. Penafsiran Daya Pembeda	46
7. Rubrik Penilaian Tes Objektif Efektivitas Daya Ingat Kanji	54
8. Pedoman Konversi Skala 10.....	56
9. Hasil post test penguasaan mengingat huruf kanji kelas kontrol dan kelas eksperimen secara umum	58
10. Klasifikasi nilai tes penguasaan mengingat kanji kelas eksperimen dan kelas kontrol secara keseluruhan	59
11. Distribusi frekuensi penguasaan mengingat huruf kanji kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	60
12. Sebaran nilai tes kelas kontrol dan kelas eksperimen	61
13. Klasifikasi nilai tes penguasaan mengingat kanji kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk indikator 1.....	63
14. Distribusi frekuensi penguasaan mengingat huruf kanji kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk indikator 1	64
15. Sebaran nilai tes kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk indikator 1.....	66
16. Klasifikasi nilai tes penguasaan mengingat kanji kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk indikator 2.....	67
17. Distribusi frekuensi penguasaan mengingat huruf kanji kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk indikator 2	69
18. Sebaran nilai tes kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk indikator 2.....	70

19. Klasifikasi nilai tes penguasaan mengingat kanji kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk indikator 3.....	72
20. Distribusi frekuensi penguasaan mengingat huruf kanji kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk indikator 3	73
21. Sebaran nilai tes kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk indikator 3.....	73
22. Hasil uji normalitas kelas kontrol dan kelas eksperimen	75

DAFTAR GAMBAR

Tabel	Halaman
1. Contoh: <i>Pictogram</i> Olimpiade Munich 1972 : Otl Aicher.....	27
2. Buku Basic Kanji Book vol 1 lesson 1 hlm 7.....	30
3. Buku “Kanji Pict-O-Graphix: over 1.000 Japanese Kanji and Kana Mnemonics” (hand, people, Trees, Women & Man)	31
4. Media Gambar Piktogram	32
5. Diagram batang klasifikasi kemampuan penguasaan mengingat <i>kanji</i> dalam skala 100	62
6. Diagram batang klasifikasi kemampuan penguasaan mengingat kanji dalam skala 100 untuk indikator 1	66
7. Diagram batang klasifikasi kemampuan penguasaan mengingat kanji dalam skala 100 untuk indikator 2.....	70
8. Diagram batang klasifikasi kemampuan penguasaan mengingat kanji dalam skala 100 untuk indikator 3.....	74
9. Lembar jawaban sampel KE04.....	80
10. Lembar jawaban sampel KK01	80
11. Lembar jawaban sampel KE12 dan KK01	81

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Bagan Kerangka Koseptual	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus Mata Pelajaran Bahasa Jepang SMA INS Kayutanam.....	91
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol	104
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	109
4. Analisis Butir Soal.....	114
5. Keterangan Analisis Butir Soal	115
6. Hasil Realibilitas Instrumen	117
7. Soal uji coba	120
8. Soal <i>post test</i>	125
9. Hasil post test kelas kontrol secara umum	129
10. Hasil post test kelas eksperimen secara umum.....	130
11. Hasil post test penguasaan mengingat huruf kanji untuk indikator 1.....	131
12. Hasil post test penguasaan mengingat huruf kanji untuk indikator 2.....	132
13. Hasil post test penguasaan mengingat huruf kanji untuk indikator 3.....	133
14. Uji Normalitas Kelas Kontrol.....	134
15. Uji Normalitas Kelas Eksperimen	138
16. Uji Homogenitas Data Tes	142
17. Uji Hipotesis Penelitian	144
18. Tabel F.....	146
19. Tabel T.....	147
20. Tabel Z.....	148
21. Tabel Chi Square	149
22. Lembar Jawaban Siswa	151
23. Media Gambar Piktogram	163
24. Dokumentasi	171

25. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Provinsi Sumatra Barat	173
26. Surat Balasan Selesai Melakukan Penelitian dari SMA INS Kayutanam	174
27. Kartu Bimbingan	175
28. Kartu Konsultasi	176

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang dipergunakan oleh penuturnya untuk berinteraksi, bekerja sama, dan mengidentifikasi diri satu sama lain. Sehingga fungsi bahasa merupakan media untuk menyampaikan pesan kepada seseorang, baik secara lisan maupun tulisan (Harimurti, 2001: 27). Dalam bentuk tulisan penerapan penggunaan bahasa tidak lepas dengan penggunaan huruf, termasuk bahasa Jepang yang mempunyai bentuk dan karakter huruf tersendiri.

Menurut Zalman (2014: 1) huruf dalam bahasa Jepang disebut *moji*, *monji*, atau *ji*. *Moji* terbagi kedalam dua jenis, yaitu *hyoui moji* dan *hyouon moji*. *Hyoui moji* adalah huruf yang menyatakan isi, arti, dan menyatakan pengucapan. Sedangkan *hyouon moji* adalah huruf yang menyatakan bentuk-bentuk pengucapan yang tidak memiliki arti tertentu. Ada empat huruf yang digunakan dalam bahasa Jepang, yaitu *romaji* (huruf alfabet), *hiragana*, *katakana* dan *kanji*. Masing-masing huruf memiliki peranan dan cara penggunaan yang berbeda.

Hiragana dan *katakana* termasuk kedalam *honsetsu moji*. yaitu huruf yang menyatakan sebuah silabel yang tidak memiliki arti tertentu (Sudjianto 2009: 71). Hal ini dapat disimpulkan huruf *kana* (*hiragana* dan *katakana*) hanya mewakili suatu lambang bunyi. Akan tetapi ada beberapa huruf *kana* yang terdiri

dari satu huruf dalam pengucapan tapi memiliki beberapa arti tersendiri dan ditulis dengan *kanji* seperti 火 (か [ka : api]), 木 (き [ki : Pohon]), 血 (ち [chi : darah]), 目 (め [me : mata]). Dapat dikatakan huruf *kana* adalah huruf yang menyatakan sebuah silabel pembentuk pengucapan pada bahasa Jepang, sedangkan *kanji* adalah huruf yang menyatakan isi, arti, dan menyatakan pengucapan.

Salah satu kesulitan yang sering di hadapi oleh pembelajar bahasa Jepang khususnya di Indonesia adalah kesulitan dalam mengingat bentuk huruf (Istiqomah, 2015: 1). Huruf yang digunakan dalam sistem penulisan bahasa Jepang sangat berbeda dalam segi bentuk maupun karakter huruf. Bagi pembelajar bahasa Jepang pemula yang jarang menggunakan huruf *kana* (*Hiragana* dan *katakana*) dan *kanji* menjadi kesulitan tersendiri dalam mempelajari maupun mengingat bentuk huruf tersebut. Apalagi dengan hanya dengan cara konvensional atau tanpa menggunakan media khusus untuk membantu dalam proses belajar.

Kanji menjadi huruf yang sulit dipelajari oleh pembelajar bahasa Jepang yang tidak memiliki latar belakang budaya tentang kanji, namun bagi pembelajar yang memiliki latar belakang kanji sekalipun seperti Korea, Tiongkok dan Taiwan juga mengalami kesulitan sama (Yulia;2017:103). Walaupun dikategorikan sebagai pelajaran huruf yang sulit dalam bahasa Jepang, bagi pembelajar asing yang mempelajari bahasa Jepang ditargetkan untuk mampu menguasai 1945 *kanji* yang tercantum dalam *touyou kanji* dan disesuaikan

dengan kondisi pembelajar dan keperluannya (Zalman; 2014: 15). Tidak hanya itu, pembelajar asing juga diharapkan mampu menguasai beberapa *kanji* untuk menyatakan nama tempat, *kanji* yang digunakan untuk menulis nama, serta beberapa *kanji* khusus lainnya. Sehingga totalnya menjadi 2000 *kanji* lebih yang harus dikuasai oleh pembelajar asing.

Pada dasarnya *kanji* adalah gambar yang berasal dari alam. *Kanji* diciptakan oleh kehidupan primitif yang menuliskan *kanji* berbentuk simbol gambar piktogram di dinding-dinding gua. Hal ini sesuai dengan pendapat Takebe (1993:9) yang menyatakan bahwa *kanji* bukanlah huruf melainkan gambar. Pendapat ini juga ditegaskan oleh Akiyasu (1983:4) yang menyatakan bahwa *kanji* adalah gambar atau lambang tulisan yang mempunyai arti. Tetapi, kemudian Takebe (1993:9) mengemukakan ;

「文字を分類して表音文字と表意文字とし、ローマ字や仮名文字は表音文字だとする。そして、漢字は表意文字だとするから、漢字も文字の一種になる。」

Moji o bunrui shite, hyou-on moji to hyou-i moji toshi, romaji ya kana moji wa hyou-on moji da to suru. Soshite, kanji wa hyou-i moji da to suru kara, kanji mo moji no isshu ni naru.

“Kalau mengelompokkan huruf menjadi *hyou-on moji* dan *hyou-i moji*, maka huruf *romaji* dan huruf *kana* merupakan *hyou-on moji*. Kemudian, karena *kanji* merupakan *hyou-i moji*, maka *kanji* pun menjadi salah satu jenis huruf”

Piktogram adalah suatu bentuk ideogram (lambang/symbol/gambar) yang menyampaikan suatu makna melalui penampakan gambar yang menyerupai atau meniru keadaan fisik objek yang sebenarnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Harimurti (2001:174) bahwa Piktogram adalah aksara berupa gambar untuk

mengungkapkan amanat tertentu. Misalnya seperti tanda lalu lintas, petunjuk arah, gambar-gambar yang terdapat di gua maupun prasasti. Pada zaman modern pun piktogram ini masih banyak digunakan orang sebagai alat komunikasi. Beberapa negara yang masih menggunakan sistem ini adalah negara Cina dan Jepang dengan sistem penggunaan *kanji*.

Pada pembelajaran bahasa Jepang di tingkat sekolah menengah atas, hanya sedikit sekali pengajar bahasa Jepang di tingkat sekolah menengah atas yang menerapkan *kanji* dalam pembelajarannya. Hal ini di buktikan melalui wawancara penulis kepada beberapa mahasiswa tingkat 1 (satu) program studi bahasa Jepang Universitas Negeri Padang yang telah mempelajari bahasa Jepang sebelumnya di tingkat sekolah menengah atas. Hasil dari wawancara tersebut, hanya kurang dari 25% koresponden yang menjawab sudah mempelajari huruf *kanji* di tingkat sekolah menengah atas dan selebihnya hanya mempelajari huruf *kana* (*hiragana* dan *katakana*) saja. Salah satunya siswa kelas XI SMA INS Kayutanam yang hanya sampai mempelajari huruf *kana* (*hiragana* dan *katakana*). Karena *kanji* adalah suatu bagian terpenting bagi pembelajaran bahasa Jepang, hendaknya *kanji* juga harus dipelajari pada tingkat sekolah menengah atas dengan metode-metode dan media yang menarik untuk memancing minat siswa dalam mempelajari *kanji*.

Salah satu buku yang digunakan dalam mempelajari *kanji* dasar bagi pembelajar bahasa Jepang Pemula adalah buku "*Basic Kanji Book vol.1 & vol.2*". dalam buku tersebut para pembelajar bahasa Jepang pemula dapat mempelajari

kurang lebih 500 *kanji* dasar. Di dalam buku tersebut memuat cara penulisan, cara baca, dan cara penggunaan huruf *kanji*. Buku *Basic Kanji Book voll & vol2* ini juga digunakan pada tingkat perguruan tinggi dalam pembelajaran *kanji*, salah satu contoh dalam pembelajaran *kanji* mahasiswa program studi Universitas Negeri Padang. Pada tingkat universitas juga banyak ditemukan pembelajar bahasa Jepang yang mengalami kesulitan dalam mengingat bentuk huruf *kanji*. Hal ini dibuktikan dalam penelitian Dendra (2016:59) yang mengemukakan bahwa salah satu kesulitan mahasiswa dalam pembelajaran *kanji* adalah kesulitan dalam mengidentifikasi bentuk huruf *kanji* sehingga tidak bisa mengidentifikasi makna *kanji* secara benar.

Jika melihat dari sejarah asal mula terciptanya serta berdasarkan pendapat para ahli di atas tentang *kanji*, maka para pembelajar bahasa Jepang pemula seharusnya bisa menerapkan sebuah metode untuk mengingat *kanji* dengan bantuan media berupa gambar piktogram sebagai alat bantu dalam metode mengingat ataupun penghafalan. Termasuk bagi siswa kelas XI SMA INS Kayutanam yang belum mempelajari *kanji* sama sekali sehingga dapat memancing minat dalam mempelajari *kanji* dengan metode atau media yang menarik.

Alasan mengapa penulis memilih siswa kelas XI SMA INS Kayutanam sebagai objek penelitian dikarenakan penulis merasa pembelajaran bahasa Jepang di tingkat sekolah menengah atas juga perlu mempelajari *kanji*. Dalam penerapan bahasa Jepang *kanji* merupakan bagian penting yang melengkapi sistem huruf

dalam bahasa Jepang. Selain dari itu, dalam penelitian ini penulis menggunakan gambar sebagai media pembelajaran dan diharapkan mampu meningkatkan minat siswa dalam mempelajari *kanji* dibandingkan tanpa menggunakan media atau hanya dengan cara konvensional.

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain penelitian Hudaya (2004) yang berjudul “Penerapan Desain Pesan Piktogram Michael Rowley untuk Meningkatkan Penguasaan *Kanji*” . Hasil dari penelitian ini menghasilkan 2 hal yaitu sebagai berikut. (1) menemukan bahwa desain pesan yang terbaik untuk dijadikan sumber belajar *kanji* adalah piktogram yang pembuatannya diperkaya dengan unsur-unsur penguatan yaitu; humor, asosiasi, imajinasi, keunikan, emosi, warna, keindahan dan popularitas. (2) Mahasiswa merasa optimis terhadap manfaat yang dapat diberikan desain pesan alternatif ini dalam meningkatkan kemampuan penguasaan *kanji* mereka.

Dari penelitian relevan tersebut diketahui bahwa Pembelajar bahasa Jepang khususnya dalam mempelajari *kanji* lebih efektif dan efisien dengan menggunakan media visual berupa gambar, lambang-lambang, maupun piktogram yang dapat mewakili karakter *kanji* tersebut. Metode dengan menggunakan media visual ini juga bisa menjadi salah satu alternatif untuk mempelajari *kanji* yang dikategorikan sebagai pelajaran ataupun mata kuliah yang sulit oleh beberapa pembelajar bahasa Jepang di tingkat Sekolah Menengah Atas maupun tingkat Perguruan Tinggi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan keterangan latar belakang dan observasi penulis di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah *pertama*, banyaknya pembelajar bahasa Jepang di tingkat sekolah menengah atas yang tidak mempelajari *kanji* dalam pembelajaran bahasa Jepang. *Kedua*, walaupun ada beberapa sekolah tingkat menengah atas yang mempelajari *kanji* pada pembelajaran bahasa Jepang, namun sedikit sekali metode maupun media yang digunakan terhadap siswa tingkat sekolah menengah atas dalam pembelajaran *kanji*. *Ketiga*, *kanji* menjadi huruf paling sulit untuk dipelajari bagi sebagian pembelajar bahasa Jepang sehingga membutuhkan media dalam membantu proses pembelajaran *kanji*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, penelitian ini hanya membahas kemampuan mengingat *kanji* yang terdapat dalam buku "*Basic Kanji Book vol.1*" *lesson 1* sampai dengan *lesson 3* dengan jumlah 35 *kanji* serta telah dimodifikasi kedalam bentuk media gambar piktogram.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, dapat disimpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kemampuan mengingat *kanji* siswa kelas XI SMA INS Kayutanam dengan penerapan menggunakan media piktogram.

2. Bagaimana kemampuan mengingat kanji siswa kelas XI SMA INS Kayutanam dengan penerapan tanpa menggunakan media piktogram.
3. Efektivitas penggunaan media piktogram dalam mengingat kanji siswa kelas XI SMA INS Kayutanam.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui kemampuan mengingat kanji siswa kelas XI SMA INS Kayutanam dengan penerapan menggunakan media piktogram.
2. Mengetahui kemampuan mengingat kanji siswa kelas XI SMA INS Kayutanam dengan penerapan tanpa menggunakan media piktogram.
3. Mengetahui efektivitas penggunaan media piktogram dalam mengingat kanji pada siswa kelas XI SMA INS Kayutanam.

F. Manfaat Penelitian

Setelah penulis melakukan penelitian, diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak. Penulis membagi manfaat penelitian ini menjadi dua yaitu (1) manfaat teoritis dan (2) manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk menambah referensi peneliti lain dalam meneliti tentang salah satu metode dalam penguasaan mengingat *kanji*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis, dapat menambah pengetahuan dan wawasan khususnya dalam metode yang digunakan dalam pembelajaran *kanji*, serta untuk menyelesaikan program studi strata 1 (S1) Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang.
- b. Bagi pembelajar bahasa Jepang baik pada tingkat sekolah menengah atas maupun di tingkat perguruan tinggi penelitian ini bermanfaat sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran baru dalam mengingat karakter *kanji*.
- c. Bagi guru atau pengajar bahasa Jepang dapat menjadi salah satu referensi metode yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar bahasa Jepang khususnya dalam hal *kanji* dan sebagai alternatif penambah bahan ajar.
- d. Bagi peneliti lain dapat menjadi referensi lain dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya dalam mempelajari *kanji*.

G. Definisi Operasional

Untuk memandu pelaksanaan dan laporan hasil penelitian, digunakan tiga definisi operasional, yaitu :

1. Efektivitas

Secara umum, pengertian efektivitas adalah suatu keadaan yang menunjukkan tingkat keberhasilan atau pencapaian suatu tujuan yang diukur dengan kualitas, kuantitas, dan waktu, sesuai dengan yang telah direncanakan sebelumnya. Dalam penelitian ini penulis mencoba meneliti seberapa efektifnya

penerapan media gambar piktogram pada siswa kelas XI SMA INS Kayutanam. Keefektifannya diukur berdasarkan kemampuan daya ingat setelah diberikannya perlakuan.

2. Piktogram

Piktogram adalah suatu bentuk ideogram (lambang/symbol/gambar) yang menyampaikan suatu makna melalui penampakan gambar yang menyerupai atau meniru keadaan fisik objek yang sebenarnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Harimurti (2001:174) bahwa Piktogram adalah aksara berupa gambar untuk mengungkapkan amanat tertentu. Misalnya seperti tanda lalu lintas, petunjuk arah, gambar-gambar peninggalan sejarah yang terdapat di dinding gua maupun prasasti.

3. *Kanji* dasar

Kanji dasar jika dilihat dari standar JLPT (Japanese Language Proficiency Test) atau dalam bahasa Jepangnya disebut 日本語能力試験 (nihongo nouryoku shiken) adalah sebanyak 103 *kanji*. Akan tetapi dalam penelitian ini penulis menjadikan buku *Basic Kanji Vol 1 (lesson 1-3)* sebanyak 35 *kanji* sebagai acuan *kanji* dasar dalam penelitian ini.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *Kanji*

a. Definisi *Kanji*

Menurut sejarahnya *Kanji* adalah huruf yang berasal dari Tiongkok yang masuk ke Jepang sekitar abad ke 4 – 5 yang berjumlah kira-kira sekitar 50.000 huruf, kemudian dari beberapa *kanji* dikembangkan menjadi huruf *Hiragana* dan *katakana* (Takebe, 1993: 2). *Kanji* merupakan aksara yang diciptakan pada masa dinasti *Han* (206 SM–220 M). Dinasti *Han* pada masa itu juga disebut *kan* (漢) yang merupakan sebutan lain untuk kekaisaran dinasti Tiongkok dan *ji* (字) berarti “huruf”. Oleh karena itu, aksara tersebut dinamakan ‘*kanji*’ yang berarti huruf Kan (Han).

Zalman (2014:14) mengungkapkan, bahwa sejak pertama kali masuk ke Jepang *kanji* digunakan untuk menerjemahkan atau menuliskan bahasa Jepang. Walaupun masih ada masalah dalam ketentuan pola kalimat, *kanji* tetap digunakan dengan mencampurkan cara baca Jepang (*kokkun*) dengan cara baca Cina (*kasha*), atau menggunakan *kanji* dengan bunyi yang sama (*kasha*).

Dalam mempelajari *kanji* harus memperhatikan juga cara baca (*yomikata*) dan cara penulisannya (*kakikata*). Dalam *kanji* terdapat 2 cara baca, yaitu cara

baca Tiongkok atau Cina (*on-yomi*) dan cara baca Jepang (*kun-yomi*). Sesuai dengan pendapat Inagaki (1986: 9) yang menyatakan :

日本語で使われている漢字の読み方には、音読みと訓読みとがある。1つの漢字を通りにしか読まない字もあるし、多くの読み方を持つ字もある。

Nihongo de tsukawarete iru kanji no yomi kata ni wa, on-yomi to kun-yomi to ga aru. Hitotsu no kanji o doori ni shika yomanai ji mo aru shi, iku no yomi kata o motsu ji mo aru.

Dalam bahasa Jepang, *kanji* terdiri dari dua cara yaitu *on-yomi* dan *kun-yomi*. *Kanji* ada yang hanya memiliki 1 cara baca, dan ada pula yang banyak memiliki cara baca.

On-yomi adalah cara baca dengan bunyi seperti bahasa Cina kuno yang biasanya ditulis dalam kamus *kanji* bahasa Jepang dengan huruf *katakana*, sedangkan *kun-yomi* adalah cara baca dalam bahasa Jepang yang biasanya ditulis dengan huruf *hiragana*. Contohnya dalam *kanji* (車) yang secara *onyomi* di baca *sha*, dan secara *kunyomi* dibaca *kuruma* yang mana kedua nya sama sama memiliki arti “mobil” atau “kendaraan”. Tetapi ada juga *kanji* yang hanya memiliki satu cara baca seperti *kanji* (農) yang hanya memiliki *onyomi* saja yaitu *nou* yang artinya “pertanian”. Serta masih banyak *kanji* yang memiliki *onyomi* dan *kunyomi* yang beragam serta memiliki makna yang bervariasi.

Selain cara baca, *kanji* juga memiliki sistem penulisan nya tersendiri. Penulis *kanji* berupa coretan-coretan garis yang mempunyai hitungan nya tersendiri. Garis-garis atau coretan yang membentuk *kanji* biasanya dihitung dan dikelompokan berdasarkan jumlah . Jumlah *kanji* yang membentuk sebuah *kanji* disebut dengan *kakusuu* (Sudjianto, 2009:63). Jumlah coretan atau *kakusuu*

dalam *kanji* beragam, mulai dari yang paling sedikit 1 coretan hingga yang rumit sampai lebih dari 20 coretan

Berikut contoh kakusuu dalam *kanji* :

一 (1 coretan)	座、俺 (10 coretan)
二、人 (2 coretan)	辞、夢 (13 coretan)
土、今 (3 coretan)	頭、親 (16 coretan)
五、日 (4 coretan)	議、齡 (20 coretan)
体、車 (7 coretan)	魔 (21 coretan)

Selain memiliki jumlah coretan atau *kakusuu*, *kanji* juga memiliki aturan urutan dalam penulisan hurufnya. Langkah atau urutan dalam penulisan *kanji* ini disebut *kakijun* (書き順). *Kakijun* ialah langkah-langkah atau urutan penulisan dalam *kanji*. Menurut Inagaki (1986: 16), bahwa terdapat delapan macam *kakijun* atau urutan penulisan *kanji*, yaitu:

- Dari atas ke bawah.
- Dari kiri ke kanan.
- Datar dahulu, kemudian tegak lurus.
- Bagian luar dahulu, baru bagian dalam.
- Dari bagian tengah, ke kiri, kemudian ke kanan.
- Terakhir, bagian sekeliling (pagar).
- Bagian pagar dahulu.
- Garis bagian dalam kemudian.

Dapat disimpulkan *kanji* adalah huruf aksara Tiongkok yang diciptakan pada masa dinasti *Han* (206 SM–220 M) serta masuk dan adaptasi menjadi bahasa Jepang (pada abad ke 5 M) yang memiliki kaidah cara baca (*yomikata*)

dan cara tulis (*kakikata*) tersendiri. Hingga saat ini dalam bahasa Jepang *kanji* menjadi komponen terpenting yang melengkapi sistem penulisan dalam bahasa Jepang.

b. Jumlah *Kanji*

Menurut sejarahnya *Kanji* adalah huruf yang berasal dari Cina, masuk ke Jepang sekitar abad ke 4-5, berjumlah kira-kira 50.000 huruf, kemudian beberapa *kanji* dikembangkan menjadi huruf *hiragana* dan *katakana* (Takebe, 1993:3). Karena ilmu bahasa adalah sebuah ilmu yang terus mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan zaman, *kanji* pun banyak mengalami perubahan baik dalam segi jumlah maupun penggunaan. Tercatat sudah banyak tercatat perkembangan *kanji* di Jepang hingga sampai saat ini. Mulai dari adaptasi *kanji* menjadi *kana* (*hiragana* dan *katakana*) sampai perubahan kebijakan jumlah *kanji* yang harus di kuasai oleh penutur bahasa Jepang.

Dalam kamus besar *Kanji* bahasa Jepang yaitu *kanwa daijiten* (漢和大辞典) yang merupakan kamus *kanji* terlengkap di Jepang, di dalamnya terdapat 450.000 *kanji*. Bagi orang Jepang sendiri jumlah tersebut merupakan jumlah yang sangat banyak, terlebih bagi pembelajar asing bahasa Jepang yang tidak memiliki latar belakang *kanji*, di mana mereka terbiasa dengan huruf alphabet yang berjumlah hanya 26 huruf. Menurut Zalman (2014: 15) Bagi pembelajar asing yang mempelajari bahasa Jepang, ditargetkan untuk mampu menguasai 1945 *kanji* yang tercantum dalam *touyou kanji* dan disesuaikan

dengan kondisi pembelajar dan keperluannya. Tidak hanya itu, pembelajar asing juga diharapkan mampu menguasai beberapa *kanji* untuk menyatakan nama tempat, *kanji* yang digunakan untuk menulis nama, serta beberapa *kanji* khusus lainnya. Sehingga totalnya menjadi 2000 *kanji* lebih yang harus dikuasai oleh pembelajar asing.

Pada era *Meiji*, tepatnya tahun 1900, Departemen Kependidikan Jepang yaitu *Monbusho* menetapkan jumlah *kanji* yang wajib dipelajari di Sekolah Dasar sebanyak 1200 huruf sebagai *kanji* standar, kemudian 46 tahun kemudian tepatnya pada tanggal 16 Nopember 1946 dengan maklumat kabinet ditetapkan *touyou kanji*. *Touyou kanji* adalah *kanji* yang digunakan secara umum dalam kehidupan sehari-hari berjumlah 1850 *kanji*, yang di dalamnya meliputi *kyouiku kanji*.

Kyouiku kanji adalah *kanji* yang harus dipelajari oleh siswa SD dan SMP jumlahnya 881 *kanji*., kemudian seiring dengan perkembangan zaman maka kebutuhan *kanji* pun bertambah, oleh karena itu pada tanggal 1 Oktober 1981 ditetapkan *jouyou kanji* (常用漢字) .

Jouyou kanji adalah *kanji* yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari berjumlah 1945 *kanji*, jumlah ini berasal dari *touyou kanji* dengan penambahan 95 *kanji*. Dari 1945 *kanji* ini sesuai dengan Zalman (2014: 15) yang menyatakan standar jumlah huruf hanji yang seharusnya dikuasai oleh pembelajar asing bahasa Jepang. Serta ditambah untuk menguasai beberapa *kanji* yang menyatakan nama tempat, *kanji* yang digunakan untuk menulis nama, serta

beberapa *kanji* khusus lainnya. Sehingga totalnya menjadi 2000 *kanji* lebih yang harus dikuasai oleh pembelajar asing.

c. Klasifikasi *Kanji*

Menurut Inagaki (1986: 8) Berdasarkan cara pembentukan dan pemakaiannya, *kanji* diklasifikasikan ke dalam 6 jenis. Klasifikasi *kanji* tersebut adalah sebagai berikut.

- 1) *Shoukei moji* (Piktografi), yaitu *kanji* yang dicipta dari bentuk benda aslinya yang merupakan dasar dari penciptaan jenis-jenis *kanji* yang lainnya. Contoh:

日 (matahari)	田 (sawah)
山 (gunung)	人 (orang)
川 (sungai)	木 (pohon)
月 (bulan)	門 (gerbang)

- 2) *Shiji moji* (Ideografi), yaitu *kanji* yang dicipta dari gagasan yang melambangkan arti tertentu. Contoh :

上 (atas)
下 (bawah)
中 (tengah)
二 (dua)

- 3) *Kai-i moji* (Asosiasi/Gabungan), yaitu *kanji* yang dicipta dari penggabungan *kanji-kanji* piktografi sehingga terbentuk kata yang baru.

Contoh :

- 木(pohon) + 木(pohon) = 林 (kayu)
Gabungan dua buah *kanji* pohon (*ki*) membentuk *kanji* kayu (*hayashi*)
- 木(pohon) + 木 (pohon) + 木 (pohon) = 森(hutan)
Gabungan tiga buah *kanji* pohon (*ki*) mengisyaratkan banyaknya pohon dan dapat diartikan sebagai *kanji* hutan (*mori*)
- 田(sawah) + 力(kekuatan) = 男 (laki-laki)
Sawah (*ta*) adalah tempatnya laki-laki (*otoko*) untuk mengeluarkan tenaga atau kekuatan (*chikara*)
- 人(orang) + 木(pohon) = 休 (istirahat)
Orang (*hito*) yang bersandar di pohon (*ki*) untuk beristirahat (*yasumi*)
- 日(matahari) + 月 (bulan) = 明 (terang)
Matahari (*hi*) dan bulan (*tsuki*) adalah sumber cahaya terang (*akarui*)

4) *Keisei moji* (Pikt fonetik), yaitu *kanji* yang dicipta dari penggabungan *kanji-kanji* piktografi untuk menyatakan maksud dan penentu bunyi atau cara baca *kanji*. Atau bisa dimaksudkan *kanji* yang dibuat dengan cara menggabungkan *kanji* yang satu bagian menyampaikan arti dan satu bagian menyampaikan bunyi *kanji* tersebut. Biasa terlihat pada *on-yomi* suatu *kanji*. Contoh:

Penentu Maksud	Penentu Bunyi	<i>Kanji</i>	Makna	Bunyi
言 (berkata)	吾 (<i>go</i>)	語	Bahasa	GO
口 (mulut)	未 (<i>mi</i>)	味	Rasa	MI
走 (berlari)	己 (<i>ki</i>)	起	Bangun	KI
氵 (air)	青 (<i>ao</i>)	清	Air	SEI
金 (emas)	同 (<i>dou</i>)	銅	Emas/logam	DOU

- 5) *Tenchuu moji* (Similar), yaitu *kanji* yang mirip atau sama artinya dan penggunaannya saling menggantikan. Contoh, 楽 yang berarti musik seperti dalam 音楽 ongaku (musik), digunakan pula untuk kata 楽しい tanoshii (rasa senang), dan 金 kin (emas), dipinjam pula untuk kata 金 kane (uang)
- 6) *Kasha moji* (Pinjaman), yaitu penciptaan *kanji* dengan meminjam bunyi dari *kanji* lain yang telah diciptakan sebelumnya untuk menciptakan arti baru. Contoh, 来 rai yang dahulu berarti “gandum” dipinjam aksaranya untuk arti “datang” 来る . Huruf gandum diganti dengan *kanji* 麦 mugi .

d. Pembelajaran *Kanji*

Bagi pembelajar asing yang mempelajari bahasa Jepang, ditargetkan untuk mampu menguasai 1945 *kanji* yang tercantum dalam *touyou kanji* dan disesuaikan dengan kondisi pembelajar serta keperluannya (Zalman; 2014: 15). Tidak hanya itu, pembelajar asing juga diharapkan mampu menguasai beberapa *kanji* untuk menyatakan nama tempat, *kanji* yang digunakan untuk menulis nama, serta beberapa *kanji* khusus lainnya. Sehingga totalnya menjadi 2000 *kanji* lebih yang harus dikuasai oleh pembelajar asing.

Buku yang sering digunakan dalam pembelajaran *kanji* di perguruan tinggi bermacam-macam. Terkhusus dalam pembelajaran *kanji* di Universitas

Negeri Padang, disini menggunakan buku Basic *Kanji Book* vol 1 dan Basic *Kanji Book* vol 2 karya Kano Chieko (2010) yang memuat 500 *kanji*.

Dalam Pembelajaran *kanji* pada mahasiswa tingkat satu pendidikan bahasa Jepang Uniersitas Negeri Padang dimuat dalam mata kuliah *shokyu moji goi kohan* pada semester genap (semester kedua) lanjutan dari mata kuliah *shokyu moji goi zenhan* yang sebelumnya mempelajari *kana* (*Hiragana* dan *katakana*). Pembelajaran *kanji* dalam mata kuliah *shokyu moji goi kohan* menggunakan buku *Basic Kanji Book vol 1* dan mempelajari sampai 14 sampai 15 lesson yang memuat 158 *kanji*. Dalam indicator pembelajaran *kanji* ini mahasiswa diharapkan dapat memahami *kanji*, menerapkan cara baca (*yomikata*) dan cara menulis (*kakikata*), serta mengaplikasi penggunaan *kanji* dalam penulisan.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *medius*, yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar (Arsyad, 2013:2). Bisa diartikan media adalah perantara pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Hal ini ditegaskan oleh Raharjo dalam Jalius (2016:2) bahwa media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut

Media juga memiliki batasan dalam pengertiannya sebagai perantara pesan. Association of Education and Communication Technology (AECT) memberikan pengertian tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan pesan. Gagne dalam Jalius (2016:3) mengatakan dalam media terkandung makna medium atau mediator, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat tercipta proses pembelajaran yang lebih baik dan efektif. Terlepas dari pengertian media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, media pembelajaran juga mengandung arti sarana untuk meningkatkan kegiatan proses pembelajaran.

b. Karakteristik Media Pembelajaran

Karakteristik media pembelajaran dapat dilihat menurut kemampuan membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, maupun penciuman atau kesesuaiannya dengan tingkatan hierarki belajar (Sadiman, dkk, 1986:14). Adapun karakteristik media pembelajaran menurut Jalius dan Ambiyar (2016:16-18) adalah sebagai berikut :

- 1) **Media Grafis**, pada dasarnya media jenis ini dikelompokkan ke dalam media yang menyampaikan pesan melalui simbol-simbol visual yang merangsang indra penglihatan. Karakteristik media grafis diantaranya, bersifat konkret, dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, fleksibel, mudah dalam segi penggunaannya, dan bersifat ekonomis. Selain itu media grafis juga memiliki ciri abstrak pada jenis diagram, dan terkadang menggunakan simbol-simbol verbal dalam jenis grafis, serta mengandung pesan yang bersifat interpretatif.
- 2) **Media Audio**, jenis ini adalah media yang menyampaikan pesan dalam simbol-simbol auditif (verbal dan/atau non verbal), yang melibatkan rangsangan pada indra pendengaran. Secara umum karakteristik media audio diantaranya, dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, mengembangkan daya imajinasi dan merangsang partisipasi aktif pendengaran, dapat mengatasi kekuarangan guru, dan bersifat satu arah.
- 3) **Media Proyeksi diam**. Salah satu yang termasuk media jenis ini adalah memerlukan alat bantu (misalnya, proyektor) dalam penyajiannya, adakalanya disajikan dalam bentuk visual saja, atau disertai dengan audio. Karakteristik umumnya antara lain, penyajiannya dibawah kontrol guru, disajikan secara serentak kepada siswa secara keseluruhan, praktis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indra, menyajikan objek secara diam, lebih mahal dari media grafis, sesuai untuk pembelajaran kelompok maupun individual, fungsional atau dapat digunakan sesuai

dengan kebutuhan, serta merangsang indra penglihatan maupun indra pendengaran.

- 4) **Media permainan dan simulasi.** Beberapa istilah dalam media jenis ini, misalnya simulasi dan permaianan peran, atau permaian simulasi. Meskipun berbeda-beda, semuanya dapat dikelompokkan kedalam satu istilah yaitu permainan. Karakteristik dari media jenis ini diantaranya, melibatkan pembelajar secara aktif dalam proses, pengajar berperan aktif dalam proses pembelajaran dan perannya tidak menojol akan tetapi aktif dalam interaksi dengan pebelajar, bersifat umpan balik langsung, memungkinkan penerapan konsep-konsep atau peran-peran kedalam situasi nyata di masyarakat, komunikatif, mengatasi keterbatasan pebelajar yang sulit belajar dengan metode tradisonal, dan serta mudah dalam penyajian.

Berdasarkan pemaparan karakteristik diatas media gambar piktogram termasuk kedalam media grafis maupu media proyeksi diam, hal ini tergantung penyajian dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran huruf termasuk dalam hal pembelajaran *kanji*, penyajiannya bisa menggunakan media grafis (berupa gambar atau kartu bergambar) dan dengan menggunakan media proyeksi diam (tampilan gambar melalui layar proyektor) tergantung situasi di lapangan.

c. Keunggulan dan Kekurangan Media Pembelajaran

1) Keunggulan Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2013:29) menjelaskan beberapa keunggulan umum media sebagai berikut :

- Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan minat dan kemampuannya.
- Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Contohnya, dalam objek yang terlalu besar dapat ditampilkan dalam lansung dengan alat pengganti, atau kejadian yang tidak bisa disaksikan secara lansung atau proses yang berlansung lama dapat disajikan dengan media gambar, video, film, slide, simulasi computer, *time-lapse* (lompatan waktu).
- Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan adanya interaksi lansung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

2) Kekurangan Media Pembelajaran

Berdasarkan karakteristik masing-masing media pembelajaran yang dijelaskan dalam Jalius dan Ambiyar (2016:16-18) juga memiliki beberapa kekurangan, namun kekurangan masing-masing jenis media tersebut dapat ditutupi oleh jenis media lain. Contoh kekurangan media grafis dan media audio yang masing-masing memiliki sifat umum yang berbeda (berbeda rangsangan indra yaitu, indra penglihatan dan indra pendengaran) dapat ditutupi oleh media proyeksi diam yang menyajikan video atau film yang memiliki rangsangan visual dan audio. Contoh lain, kekurangan pada media proyeksi diam yang lebih mahal bagi sebagian pengajar, dapat diatasi dengan media grafis yang relatif lebih murah.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki banyak keunggulan dan manfaat di berbagai segi yang dapat membantu proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien. Namun penggunaan media pembelajaran juga memiliki beberapa kekurangan, akan tetapi kekurangan tersebut dapat diatasi dengan menyesuaikan media yang cocok untuk pengajar maupun pembelajar.

3. Piktogram

a. Definisi Piktogram

Piktogram adalah aksara berupa gambar untuk mengungkapkan amanat tertentu (Harimurti 2001:174). Piktogram juga bisa dikatakan sebagai suatu

bentuk ideogram (lambang/symbol/gambar) yang menyampaikan suatu makna melalui penampakan gambar yang menyerupai atau meniru keadaan fisik objek yang sebenarnya. Contoh piktogram yang sering kita temukan dalam kehidupan sehari-hari misalnya seperti tanda lalu lintas, petunjuk arah, simbol, lambang, maupun gambar-gambar yang terdapat di gua prasejarah maupun prasasti.

Götz (1993:741) Piktogram merupakan gambar sederhana yang mudah dimengerti maknanya, misalnya papan penunjuk jalan yang terdapat di stasiun kereta api dan bandara. Tanda atau gambar yang termasuk piktogram disebut piktograf. Contoh suatu piktograf meliputi gambar-gambar kuno dan lukisan prasejarah yang ditemukan dalam dinding gua. Piktograf juga digunakan dalam sistem grafis dan sistem penulisan di beberapa negara. Beberapa negara yang masih menggunakan unsur piktogram dalam sistem penulisan nya adalah negara Israel dengan huruf *Ibrani* nya dan Tiongkok dan Jepang dengan *kanji* nya.

Piktogram juga bisa menjadi alternatif dalam berkomunikasi. Jika secara konsep pengertian komunikasi adalah suatu aktivitas penyampaian informasi, baik itu pesan, ide, dan gagasan, dari satu pihak ke pihak lainnya, penggunaan piktogram sebagai pengganti aksara dalam bentuk gambar sudah mengandung syarat dari pengertian komunikasi itu sendiri. Jadi berdasarkan pendapat ahli tersebut diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa piktogram adalah suatu simbol, lambang, atau gambar sederhana yang mudah dimengerti maksudnya dan mengandung makna tersirat sebagai bentuk pengganti aksara (huruf) digunakan untuk menyampaikan pesan, ide, dan gagasan tertentu.

b. Sejarah Piktogram

Menurut Takebe (1993:9), *kanji* bukanlah huruf melainkan gambar. Sebelum manusia mengenal huruf sebagai lambang bunyi, manusia primitif lebih dulu mengenal gambar sebagai alat komunikasi dan alat penyampai pesan dan dikenal sebagai Piktogram atau *pictograph*. Sebelum perkembangan huruf sebagai lambang bunyi seperti saat sekarang ini, Manusia pertama yang mengenal tulisan tidak menggunakan huruf, kata-kata, dan tanda baca dalam tulisan mereka. Ribuan tahun yang lalu, mereka “menulis” dengan membuat gambar maupun simbol-simbol.

Kanji diciptakan sekitar tahun 2000 SM yang pada awalnya berbentuk seperti diagram dan gambar yang menyerupai bentuk benda aslinya ditulis di batu dan dinding goa. Tulisan tersebut mewakili makna yang ingin disampaikan dan dikenal sebagai piktogram. Sistem piktograf ini digunakan untuk menyampaikan informasi kepada orang lain. Seperti dalam *kanji*, ada beberapa *kanji* yang berasal dari gambar piktograf atau berasal dari gambar aslinya dan diklasifikasikan kedalam *Shoukei moji* 象形文字 (Inagaki, 1986:8). Dari pendapat para ahli tersebut, sebelum mengenal huruf sebagai lambang bunyi dan alat penyampai pesan, manusia lebih dahulu mengenal piktogram sebagai alat komunikasi. Hingga dikembangkan menjadi huruf yang digunakan sebagai bagian penting dalam sistem penulisan.

c. Penggunaan Piktogram

Götz (1993:741) Piktogram merupakan gambar sederhana yang mudah dimengerti maknanya, misalnya papan penunjuk jalan yang terdapat di stasiun kereta api dan bandara. Penggunaan piktogram pada saat sekarang ini banyak digunakan sebagai tanda lalu lintas, petunjuk jalan, tanda peringatan bahaya, hingga gambar komersil. Kegunaan piktogram pertamanya kali di kenal pada Olimpiade Tokyo 1964 yang diciptakan oleh Yoshiro Yamashita untuk simbol yang menandakan masing-masing cabang olahraga di olimpiade.



Gambar 1. Pictogram Olimpiade Munich 1972 : Otl Aicher

Piktogram juga banyak digunakan dalam dunia pendidikan, contohnya penggunaan piktogram sebagai tanda penggunaan bahan-bahan kimia, piktogram dalam desain grafis, lambang-lambang komersial, serta piktogram dalam pembelajaran *kanji*.

4. Piktogram Sebagai Media Pembelajaran *Kanji*

Menurut Takebe (1993:9), *kanji* bukanlah huruf melainkan gambar, namun *kanji* masuk kedalam golongan *Hyoui moji*, yaitu huruf yang menyatakan isi, arti, dan menyatakan pengucapan. Maka dapat diartikan bahwa *kanji* juga termasuk kedalam kategori huruf.

Sebelum manusia mengenal huruf sebagai lambang dari bunyi dan sebagai salah alat untuk berkomunikasi, dahulu kala manusia lebih mengenal gambar, lambang, maupun simbol sebagai pengganti aksara dalam sistem penulisan yang dikenal dengan sebutan piktogram. Hal ini sependapat dengan Harimurti (2001:174) yang mengatakan bahwa Piktogram adalah aksara berupa gambar untuk mengungkapkan amanat tertentu.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa piktogram bisa didefinisikan sebagai pengganti huruf. Piktogram juga mengandung pengertian secara umum yaitu bentuk ideogram (lambang/symbol/gambar) yang menyampaikan suatu makna melalui penampakan gambar yang menyerupai atau meniru keadaan fisik objek yang sebenarnya dan mengandung syarat sebagai alat untuk berkomunikasi.

a. Hubungan Piktogram dan *Kanji*

Menurut Harimurti (2001:174) Piktogram adalah aksara berupa gambar untuk mengungkapkan amanat tertentu. Piktogram juga mengandung pengertian gambar yang dapat menyampaikan suatu makna melalui penampakan bentuk aslinya. Sedangkan menurut Takebe (1989:9) *kanji* bukanlah huruf melainkan gambar yang memiliki isi, arti, dan menyatakan pengucapan sehingga bisa dikatakan sebagai huruf. Disini dapat disimpulkan bahwa *kanji* dan piktogram memiliki suatu kesamaan, yaitu sama-sama mengandung unsur gambar dan digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi.

Hubungan *kanji* dengan piktoqram bisa dilihat dalam salah satu jenis kalsifikasi *kanji* yang berasal dari gambar. *Shoukei moji* 象形文字 (Piktografi), yaitu *kanji* yang diciptakan dari bentuk benda aslinya yang merupakan dasar dari penciptaan jenis-jenis *kanji* yang lainnya (Inagaki, 1986: 8). Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa piktoqram dan *kanji* saling berhubungan baik dari segi unsur pembentuk (gambar) maupun dari kegunaannya sebagai alat untuk berkomunikasi.

b. Penerapan Media Piktoqram dalam Pembelajaran *Kanji*

Hudaya (2004:245) dalam penelitiannya, menemukan bahwa desain pesan yang terbaik untuk dijadikan sumber belajar *kanji* adalah piktoqram yang pembuatannya diperkaya dengan unsur-unsur penguatan yaitu; humor, asosiasi, imajinasi, keunikan, emosi, warna, keindahan dan popularitas. Penggunaan media gambar piktoqram bisa dikatakan efektif dan dapat merangsang indra penglihatan sehingga mampu meningkatkan daya ingat pembelajar dalam mengingat *kanji*.

Buku yang digunakan dalam pembelajaran *kanji* di tingkat universitas salah satu nya buku "*Basic Kanji Book vol 1 dan vol 2*" juga memiliki gambar piktoqram yang terdapat dalam beberapa bab nya.

Lesson 1

These kanji characters were made from very primitive pictures as follows. Usually each kanji has least two ways of being read; the so-called "KUN-YOMI (=KUN, Japanese reading)" and "ON-YOMI (=ON, Chinese reading)".

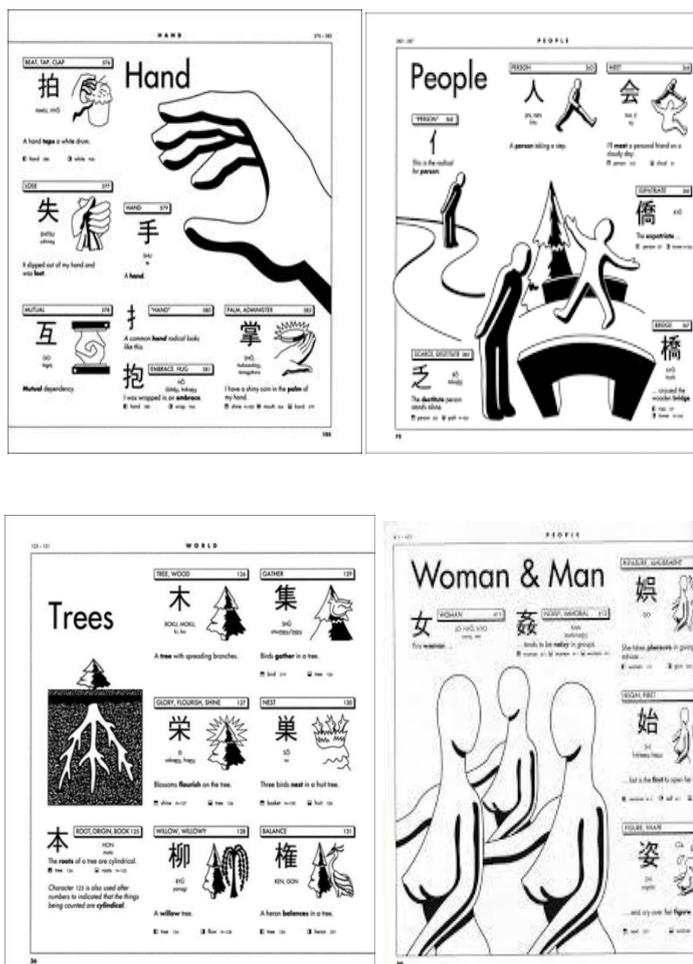
Picture	→	→	→	Kanji	"KUN"	"ON"	Meaning
	→		→	日	ひ	ニチ	sun, day
	→		→	月	つき	ゲツ ガツ	moon, month
	→		→	木	き	キョク (キョク)	tree
	→		→	山	やま	サン	mountain
	→		→	川	かわ	セン	river
	→		→	田	た	デン	rice field
	→		→	人	ひと	ジン ニン	man, person
	→		→	口	くち	コウ	mouth
	→		→	車	くるま	シャ	vehicle, wheel
	→		→	門	かど	モン	gate

※ () reading is rarely used.

When a single kanji is used as a word, we usually read it by its "KUN-YOMI (=KUN, Japanese reading)", which gives its meaning. When one kanji is used together with another to make a word, we often read them by their "ON-YOMI (=ON, Chinese reading)". Generally speaking, however, the way of reading a kanji should be decided according to each individual word.

Gambar 2. Buku Basic Kanji Book vol 1 lesson 1 hlm 7

Selain contoh di atas, juga ada salah satu penerapan media pictogram yang digunakan dalam pembelajaran *kanji*. Buku berjudul "*Kanji Pict-O-Graphix: over 1.000 Japanese Kanji and Kana Mnemonics*" karya Michael Rowley ini menyajikan *kanji* dalam bentuk yang menarik mengandung unsur-unsur penguatan yaitu; humor, asosiasi, imajinasi, keunikan, emosi, warna, keindahan dan popularitas. Huruf *kanji* dalam bentuk gambar pictogram dapat membantu pembelajar bahasa Jepang (khususnya pembelajar asing) dalam mengingat bentuk dan makna *kanji* (Rowley, 1992:vii).



Gambar 3. Buku “Kanji Pict-O-Graphix: over 1.000 Japanese Kanji and Kana Mnemonics” (hand, people, Trees, Women & Man)

Penelitian efektivitas media gambar piktogram dalam mengingat *kanji* bagi siswa kelas XI SMA INS Kayutanam memuat 35 *kanji* pada buku *Basic Kanji Book vol 1 lesson 1-3*. Penulis membuat gambar piktogram sederhana yang mewakili bentuk dari *kanji* tersebut. Gambar dilengkapi dengan warna untuk memberikan kesan menarik dan merangsang indra penglihatan. Berikut gambar-gambar media piktogram rancangan penulis.



Gambar 4. Media Gambar Piktogram

Aplikasi yang digunakan untuk membuat media gambar piktogram adalah Paint Tool SAI (ペイントツール SAI). Aplikasi buatan Jepang dengan pengoperasian Microsoft Windows. Aplikasi ini sederhana dalam segi pengoperasian dan menghasilkan kualitas gambar yang cukup baik.

c. Rancangan Pembelajaran *Kanji* dengan Menggunakan Media Gambar Piktogram

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan rancangan media gambar piktogram sendiri dengan bantuan aplikasi Paint Tool SAI (ペイントツール SAI). Dalam penerapan di lapangan penulis menampilkan gambar piktogram

melalui layar proyeksi satu per satu huruf *kanji*. Rancangan gambar diusahakan mendekati bentuk asli dari huruf sehingga memudahkan siswa untuk mengingat *kanji* tersebut. Bukan hanya itu, penulis juga membagikan salinan gambar berbentuk kartu bergambar maupun *print out* gambar *kanji* pictogram tersebut. Sehingga siswa mampu mempelajari atau mengingat huruf dengan melihat media gambar pictogram.

Dalam penerapan pada saat *treatment*, penulis hanya akan menyajikan 7 sampai 11 huruf *kanji* setiap pertemuannya, dan memberikan kosakata sederhana yang menggunakan huruf *kanji* tersebut serta cara baca *kanji*. Perbedaan perlakuan pada saat *treatment* dibedakan berdasarkan kelas kontrol yang tanpa menggunakan media gambar pictogram dan kelas eksperimen yang menggunakan media gambar pictogram dalam pembelajaran *kanji*. Berikut ini rancangan pembelajaran pada penelitian ini.

Tabel.1 Rancangan pembelajaran *kanji* untuk 5 pertemuan

Pertemuan Ke-	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Alokasi Waktu
1	1. Memperkenalkan apa itu huruf <i>kanji</i> serta kegunaan dalam pembelajaran bahasa jepang 2. Memperkenalkan apa itu pictogram dan kegunaannya. 3. Memberikan pembelajaran huruf <i>kanji</i> sebanyak 7 huruf <i>kanji</i> (日、月、田、山、人、木、川)	1. Memperkenalkan apa itu huruf <i>kanji</i> serta kegunaan dalam pembelajaran bahasa jepang 2. Memberikan pembelajaran huruf <i>kanji</i> sebanyak 7 huruf <i>kanji</i> (日、月、田、山、人、木、川) dan cara baca serta kosakata yang menggunakan <i>kanji</i>	45 mnt

	木、川) dan cara baca serta kosakata yang menggunakan <i>kanji</i> tersebut dengan menampilkan media pada layar proyeksi.	tersebut dengan tanpa menggunakan media piktogram.	
2	Memberikan pembelajaran huruf <i>kanji</i> sebanyak 9 huruf <i>kanji</i> (門、魚、土、花、目、口、竹、火、雨) dan cara baca serta kosakata yang menggunakan <i>kanji</i> tersebut dengan menampilkan media pada layar proyeksi.	Memberikan pembelajaran huruf <i>kanji</i> sebanyak 9 huruf <i>kanji</i> (門、魚、土、花、目、口、竹、火、雨) dan cara baca serta kosakata yang menggunakan <i>kanji</i> tersebut dengan tanpa menggunakan media piktogram	45 mnt
3	Memberikan pembelajaran huruf <i>kanji</i> sebanyak 11 huruf <i>kanji</i> angka (一、二、三、四、五、六、七、八、九、十、百) dan cara baca serta kosakata yang menggunakan <i>kanji</i> tersebut dengan menampilkan media pada layar proyeksi.	Memberikan pembelajaran huruf <i>kanji</i> sebanyak 11 huruf <i>kanji</i> angka (一、二、三、四、五、六、七、八、九、十、百) dan cara baca serta kosakata yang menggunakan <i>kanji</i> tersebut dengan tanpa menggunakan media piktogram	45 mnt
4	Memberikan pembelajaran huruf <i>kanji</i> sebanyak 9 huruf <i>kanji</i> (上、下、中、大、小、力、女、子、水) dan cara baca serta kosakata yang menggunakan <i>kanji</i> tersebut dengan menampilkan media pada layar proyeksi.	Memberikan pembelajaran huruf <i>kanji</i> sebanyak 9 huruf <i>kanji</i> (上、下、中、大、小、力、女、子、水) dan cara baca serta kosakata yang menggunakan <i>kanji</i> tersebut dengan tanpa menggunakan media piktogram	45 mnt
5	Melakukan tes kemampuan mengingat <i>kanji</i> dengan 20 butir soal (10 pilihan ganda, 5 isian, dan 5 soal mencocokkan gambar)	Melakukan tes kemampuan mengingat <i>kanji</i> dengan 20 butir soal (10 pilihan ganda, 5 isian, dan 5 soal mencocokkan gambar)	20 mnt

B. Penelitian Relevan

Berdasarkan studi kepustakaan yang dilakukan peneliti, penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut : Hudaya (2004) yang berjudul “Penerapan Desain Pesan Piktogram Michael Rowley untuk Meningkatkan Penguasaan *Kanji*”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif – deskriptif dan hasil dari penelitian ini menghasilkan 2 hal yaitu sebagai berikut. (1) menemukan bahwa desain pesan yang terbaik untuk dijadikan sumber belajar *kanji* adalah piktogram yang pembuatannya diperkaya dengan unsur-unsur penguatan yaitu; humor, asosiasi, imajinasi, keunikan, emosi, warna, keindahan dan popularitas. (2) Mahasiswa merasa optimis terhadap manfaat yang dapat diberikan desain pesan alternatif ini dalam meningkatkan kemampuan penguasaan *kanji* mereka.

Kedua, Retnoningsih, dkk (2015) yang berjudul “Visualisasi Tulisan 14 *Hanzi* Dasar Berupa Piktograf Sebagai Metode Belajar Mudah Mengenal Aksara China”. Penelitian ini menghasilkan 2 hal yang mana sebagai berikut. (1) Metode mengingat melalui sebuah cerita akan memudahkan dalam pembelajaran *hanzi* bagi pemula. Visualisasi tulisan menjembatani untuk mengetahui bentuk *hanzi* yang ada sekarang dengan *hanzi* pada awal mula pembentukannya. Sehingga memudahkan dalam memahami arti dan mengingat bentuknya. (2) Dalam penelitian ini dibahas *hanzi-hanzi* awal yang mendasari terbentuk *hanzi* lainnya. *hanzi* awal tersebut berasal dari gambar yaitu berupa piktograf. Pembentukan *hanzi* lainnya yaitu *hanzi* gabungan, ideograf,

piktofonetik, *hanzi* Pinjaman, dan *hanzi* Similar masih perlu diteliti lagi untuk menuntaskan mengetahui dan memahami *hanzi* lainnya serta mencari metode mudah dalam belajar *hanzi* yang jumlahnya mencapai ribuan.

Ketiga, skripsi Marcellina (2014) yang berjudul “Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Daya Ingat Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas VI MI Mambaul Ulum Tirtomoyo Pakis Malang”. Penelitian ini melakukan pengambilan data melalui 3 siklus dengan 3 aspek penilaian. Diantaranya, mempelajari (*learning*), menyimpan (*saving*) dan memanggil kembali (*recalling*). Hasil penelitian ini, daya ingat siswa dalam mata pelajaran IPS dengan menggunakan media gambar mengalami peningkatan signifikan setiap siklus nya. Siklus I dengan nilai rata-rata *learning* (54,06%), *saving* (54,03%) dan *recalling* (52,41%). Siklus II dengan nilai rata-rata *learning* (70,16%), *saving* (56,45%) dan *recalling* (61,29%). Siklus III dengan nilai rata-rata *learning* (95,16%), *saving* (95,96%) dan *recalling* (82,29%). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan media gambar efektif dalam meningkatkan daya ingat siswa.

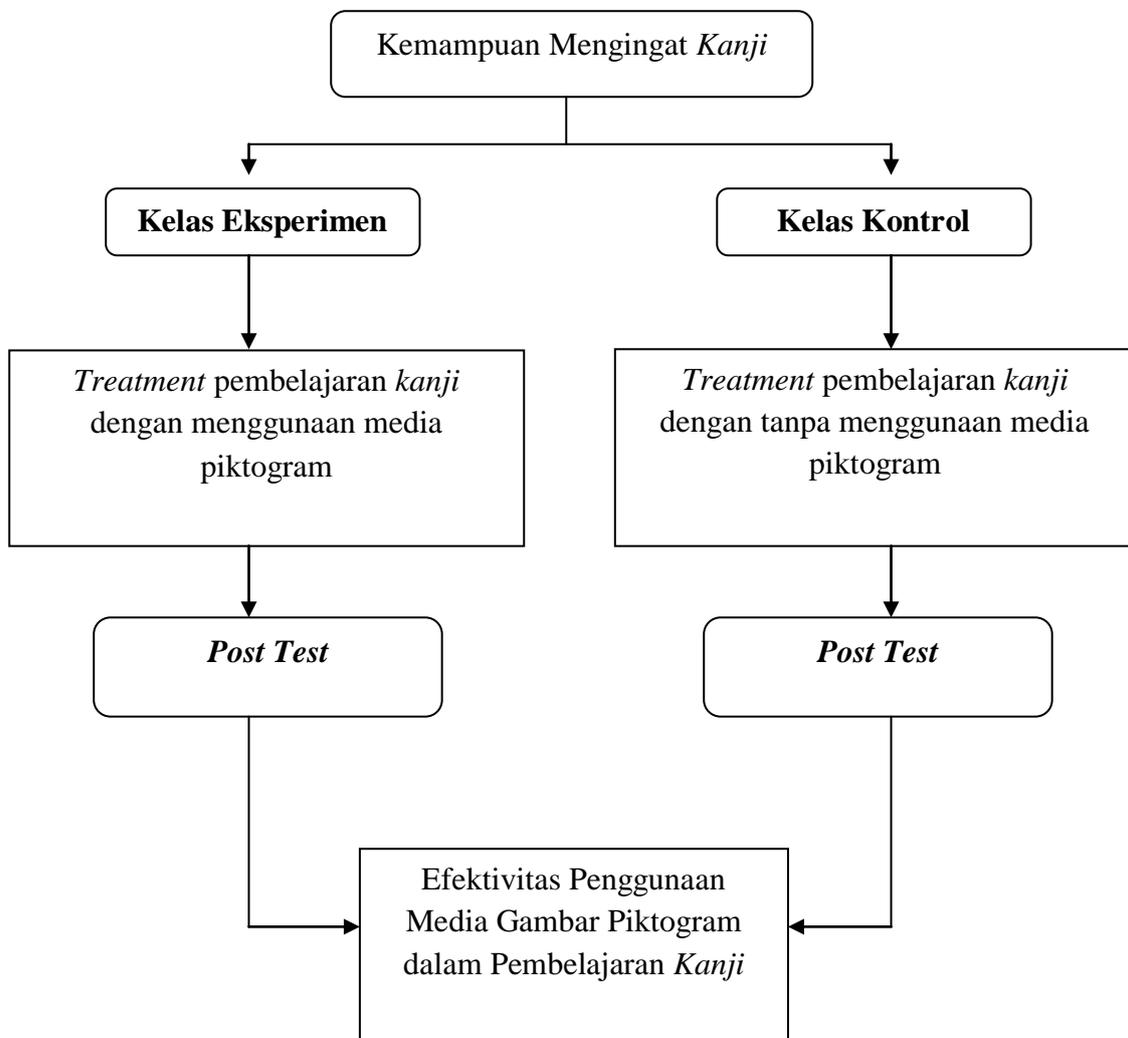
Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama menggunakan konsep visualisasi *kanji*, kesamaan dalam penggunaan media gambar dalam peningkatan daya ingat, kesamaan dalam metode penelitian, desain eksperimen, dan penggunaan media grafis. Namun penelitian ini memiliki beberapa perbedaan. *Pertama*, penelitian sebelumnya menggunakan desain gambar piktoqram dengan rancangan yang sudah ada, sedangkan penelitian ini menggunakan desain media gambar piktoqram versi

penulis sendiri. Kedua, Penelitian ini menggunakan *kanji* dasar sejumlah 35 *kanji* dasar yang terdapat dalam buku *Basic kanji book vol 1*, hal ini dikarenakan sampel yang diambil dalam penelitian ini baru mempelajari huruf *kanji* melalui *treatment* yang diberikan dalam penelitian ini. Ketiga, penelitian Marcellina menggunakan media gambar untuk meningkatkan daya ingat dalam mata pelajaran IPS, sedangkan dalam penelitian ini media gambar piktogram digunakan dalam mata pelajaran bahasa Jepang khususnya dalam mata pelajaran huruf *kanji*. Adapun kontribusi penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu kajian teori mengenai visualisasi *kanji* menjadi desain media grafis dalam pembelajaran *kanji* dan penggunaan media gambar untuk meningkatkan daya ingat.

C. Kerangka Konseptual

Berdasarkan Latar Belakang dan kajian Teori diatas tentang penggunaan media piktogram pada pembelajaran *kanji* dalam buku *Basic Kanji Book vol.1* , maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan kerangka konseptual sebagai berikut

Bagan 1. Bagan Kerangka Koseptual



D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka konseptual yang telah dikemukakan tersebut maka rumusan hipotesis penelitian ini sebagai berikut.

H_0 : Penerapan media gambar piktogram tidak berpengaruh terhadap kemampuan mengingat *kanji* pada siswa kelas XI SMA INS Kayutanam. Hipotesis diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ pada taraf signifikan 0,05.

H_1 : Penerapan media gambar piktogram berpengaruh terhadap kemampuan mengingat *kanji* pada siswa kelas XI SMA INS Kayutanam. Hipotesis diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan 0,05.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian, diperoleh nilai hasil tes kemampuan mengingat huruf *kanji* siswa kelas XI SMA INS Kayutanam setelah diberikan perlakuan pembelajaran *kanji* menggunakan media gambar piktogram pada kelas eksperimen dan cara konvensional pada kelas kontrol diperoleh hasil sebagai berikut. Kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 83,33 dengan standar deviasi 10,35. Sementara kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 57,66 dengan standar deviasi 17,26. Dari hasil rata-rata nilai tes akhir kelas eksperimen terlihat lebih baik dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol. Sehingga dari analisis data akhir menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 4,51$ sedangkan $t_{tabel} (0,05) (22) = 2,07$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga signifikan dan hipotesis yang diajukan penulis dapat diterima. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar piktogram berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan mengingat huruf *kanji*. Jadi, dapat dikatakan bahwa penggunaan media gambar piktogram dalam pembelajaran *kanji* jauh lebih baik dan efektif dibandingkan dengan cara konvensional.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini, maka dikemukakan saran-saran berikut. Untuk mewujudkan tujuan pembelajaran, diharapkan kepada pendidik mempunyai kompetensi

dalam menggunakan media visual khususnya media gambar piktogram atau sejenisnya. Hal ini dikarenakan peran pendidik dalam penggunaan media sangat penting untuk pemahaman siswa terhadap pembelajaran bahasa jepang khususnya pembelajaran *kanji*. Kemudian kepada peneliti selanjutnya, disarankan mengembangkan penggunaan media gambar piktogram atau media visual sejenisnya dalam pembelajaran bahasa jepang terkhusus dalam pembelajaran *kanji* maupun *kana* (*hiragana* dan *katakana*).

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman dan Elya Ratna. 2003. *Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Padang: UNP Press.
- Akiyasu, Todo. 1984. *Kanji no kigen*. Japan: Gendai Shuppan
- Ali, Mohammad. 1993. *Strategi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Angkasa.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: PT Raja grafindo Persada.
- Darmadi, Hamid. 2014. *Metode Penelitian dan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Dendra, Hasnovi. 2016. “Penguasaan Huruf *Kanji* Mahasiswa Semester IV Tahun Ajaran 2015/2016 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang. *Skripsi*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Eri, Kadek. 2012. “Kajian Semantik Semiotika Huruuf *Kanji*” (Online) (<http://eribolot.blogspot.com/2012/01/kajian-semantik-semiotika-huruf-kanji.html>) diakses pada 11 Maret 2019.
- Fumio, Tamamura. 2001. *Nihongogaku wo Manabu Hito no Tameni*. Tokyo: Sekai Shisousha.
- Götz, Dieter. 1997. *Langenscheidts Großwörterbuch- Deutsch als Fremdsprache*. Berlin und München: Langenscheidt KG.
- Harimurti, Kridalaksana. 2001. *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hudaya, Roisa. 2004. “Penerapan Desain Pesan Piktogram Michael Rowley untuk Meningkatkan Penguasaan *Kanji*”. *Jurnal*. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Inagaki, Shigeko. 1986. *Nihongo no Kakikata Hand Book*. Tokyo: Kuroshio Shuppan.
- Istiqomah, Diyah Dkk. 2015. “Anilisis Kesulitan Belajar Bahasa Jepang Siswa SMK Bagimu Negeriku Semarang” (Online) (<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/chie/article/view/8422>) diakses pada 15 Maret 2019.
- Jalius dan Ambiyar. 2016. *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.