



## EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR PIKTOGRAM DALAM MENINGAT KANJI BAGI SISWA KELAS XI SMA INS KAYUTANAM

**Priade Yuli Marfis<sup>1</sup>, Nova Yulia<sup>2</sup>**

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang

Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Padang

email: joeyulimarfis26@gmail.com

### Abstrak

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

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

<sup>1</sup>Japanese Language Education of FBS Universitas Negeri Padang graduated on September 2019

<sup>2</sup>Lecturer of Japanese Language Education of FBS Universitas Negeri Padang



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.*

## A. PENDAHULUAN

Bahasa adalah sistem lambang bunyi arbitrer, yang dipergunakan oleh penuturnya untuk berinteraksi, bekerja sama, dan mengidentifikasikan 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* (文字)、*monji* (文字), atau *ji* (字). *Moji* terbagi kedalam dua jenis, yaitu *hyoui moji* (表意文字) dan *hyouon moji* (表音文字). *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.

Dalam sistim penulisan bahasa Jepang ada empat huruf yang digunakan, yaitu *romaji* (huruf alfabet), *hiragana*, *katakana* dan *kanji*. Masing-masing huruf memiliki peranan dan cara penggunaan yang berbeda. Jika dilihat dari asal huruf yang digunakan dalam sistim penulisan di Jepang, kana (hiragana dan katakana) merupakan huruf asli yang berasal dari jepang. Kemudian romaji (alfabet) adalah huruf yang berasal dari romawi dan sebagian besar digunakan dalam berbagai bahasa di dunia. Namun *kanji* merupakan huruf yang berasal dari cina kemudian diadaptasi kedalam bahasa Jepang dan digunakan dalam sistem penulisan bahasa Jepang sehari-hari. Pada dasarnya sebagian besar huruf *kanji* adalah gambar yang berasal dari alam dan disebut *shoukei moji* (piktografi). *Kanji* diciptakan oleh kehidupan primitif yang menuliskan *kanji* dalam bentuk simbol, gambar, ataupun piktogram di dinding-dinding gua sebagai penanda peradaban. Hal ini selaras dengan pendapat Takebe (1993:9) yang menyatakan bahwa *kanji* bukanlah huruf melainkan gambar. Namun karena *kanji* memiliki sifat yang menyatakan isi, arti, serta menyatakan pengucapan arti sehingga bisa dikategorikan kedalam jenis huruf yang memiliki makna (*hyoui moji*). Pendapat ini juga ditegaskan oleh Akiyasu (1983:4) yang menyatakan bahwa *kanji* adalah gambar atau lambang tulisan yang mempunyai arti.

Berdasarkan pendapat Takebe (1993:9) yang menyatakan *kanji* bukanlah huruf melainkan gambar yang memiliki arti, maka dapat disimpulkan *kanji* memiliki hubungan dengan piktogram. Piktogram sendiri adalah suatu bentuk ideogram (lambang/symbol/gambar) yang menyampaikan suatu makna melalui

penampakan gambar menyerupai atau meniru keadaan fisik objek sebenarnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Harimurti (2001:174) bahwa piktogram adalah aksara berupa gambar untuk mengungkapkan amanat tertentu. Hingga saat ini piktogram masih digunakan sebagai alat komunikasi, seperti contoh rambu-rambu lalu lintas, simbol, lambang, tanda peringatan, hingga dalam sistim penulisan huruf yang menggunakan piktogram.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang, *kanji* menjadi salah satu huruf yang sulit untuk dipelajari bagi pembelajar asing bahasa Jepang. Hal ini dikarenakan huruf *kanji* memiliki bentuk yang rumit dan sulit untuk diingat. Pendapat ini selaras dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Dendra (2016:59) yang mengukur kemampuan *kanji* mahasiswa semester IV Universitas Negeri Padang. Dalam temuannya mahasiswa (pembelajar *kanji*) kesulitan mengidentifikasi bentuk huruf *kanji* sehingga mengakibatkan kesalahan dalam mengidentifikasi makna *kanji* tersebut. Mengingat huruf *kanji* dengan cara konvensional dirasa kurang efektif dibandingkan metode mengingat *kanji* dengan bantuan media visual (gambar). Hal ini dikarenakan media visual adalah salah satu media yang efektif dalam membantu pembelajar untuk meningkatkan daya ingat. Pernyataan ini selaras dengan pendapat Marcellina (2014:101) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media visual dapat meningkatkan daya ingat siswa. Kemudian Marcellina (2014:102) menegaskan bahwa peningkatan daya ingat siswa dapat dibuktikan dengan unsur-unsur seperti mempelajari (*learning*), menyimpan (*saving*), serta menimbulkan kembali (*recalling*) objek yang dipelajari.

Berdasarkan kesulitan pembelajar asing bahasa Jepang dalam mengingat huruf *kanji*, serta metode penggunaan media visual yang dapat membantu meningkatkan daya ingat, maka para pembelajar bahasa Jepang pemula seharusnya bisa menerapkan sebuah metode untuk mengingat *kanji* dengan bantuan media visual berupa gambar piktogram sebagai alat bantu dalam metode mengingat ataupun penghafalan. Metode penggunaan media gambar piktogram dalam membantu mengingat huruf *kanji* juga bisa diterapkan kepada pembelajar bahasa Jepang yang belum mempelajari huruf *kanji* sama sekali. Oleh sebab itu penulis mengambil siswa kelas XI SMA INS Kayutanam yang belum mempelajari huruf *kanji* sama sekali sebagai sampel dalam penelitian ini, dengan asumsi kemampuan awal siswa sama. Sehingga dapat mengukur eektivitas penggunaan media gambar piktogram dalam mengingat *kanji*.

Penelitian yang relevan dan juga membahas penggunaan media gambar piktogram adalah penelitian Hudaya (2004) yang berjudul “Penerapan Desain Pesan Piktogram Michael Rowley untuk Meningkatkan Penguasaan *Kanji*”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif-deskriptif dengan 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*, Jurnal Retnoningsih, dkk (2015) yang berjudul “Visualisasi Tulisan 14 *Hanzi* Dasar Berupa Piktograf Sebagai Metode Belajar Mudah Mengenal Aksara China” dengan hasil menemukan *hanzi* awal pembentuk *kanji* tersebut berasal dari gambar berupa piktograf yang menjadi dasar untuk mengenal aksara *kanji* China. *Ketiga*, penggunaan media gambar untuk meningkatkan daya ingat dalam skripsi Marcellina (2014) “Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Daya Ingat Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas VI MI Mambaul Ulum Tirtomoyo Pakis Malang”, dengan hasil peningkatan daya ingat siswa dalam tiga siklus dari 53,5% menjadi 62,63% kemudian 91,13%.

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 di kategorikan sebagai pelajaran ataupun mata kuliah yang sulit oleh beberapa pembelajar bahasa Jepang di tingkat Sekolah Menengah Atas maupun tingkat Perguruan Tinggi.

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui seberapa efektif penggunaan media gambar piktogram dalam mengingat *kanji* bagi siswa kelas XI SMA INS Kayutanam. Kemudian manfaat penelitian ini diharapkan berkontribusi menambah khazanah ilmu pengetahuan dan acuan teori mengenai metode dalam mengingat huruf *kanji* dalam pembelajaran bahasa Jepang, khususnya media yang digunakan dalam membantu mengingat huruf *kanji*. kemudian bagi pengajar dan pembelajar bahasa Jepang dapat menjadi salah satu referensi media yang digunakan dalam pembelajaran *kanji*. Serta bagi peneliti lain dapat menjadi referensi lain dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya dalam mempelajari *kanji*.

## B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Sugiyono (2013:7) menyatakan penelitian kuantitatif adalah data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Angka dalam penelitian ini adalah skor dan nilai dari *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol tentang kemampuan mengingat *kanji* kelas XI SMA INS Kayutanam. Metode dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan rancangan penelitian *quasi experiment* (eksperimen semu), rancangan penelitian ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Instrumen dalam penelitian ini adalah tes yang terbagi kedalam 3 kelompok soal. Pertama soal objektif berbentuk pilihan ganda, soal isian, dan soal menjodohkan. Hasil tes digunakan sebagai data untuk mengukur efektivitas penggunaan media gambar piktogram dalam mengingat *kanji*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh populasi siswa kelas XI SMA INS Kayutanam dengan jumlah 24 orang siswa (12 orang siswa kelas eksperimen dan 12 orang siswa kelas kontrol).

Adapun teknik pengambilan dalam penelitian ini diantaranya. *Pertama*, penerapan penggunaan media gambar piktogram pada pembelajaran *kanji* pada kelompok eksperimen dan penerapan metode konvensional pada kelompok kontrol. *Kedua*, Melakukan *post test* kemampuan mengingat *kanji* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. *Ketiga*, Memberi skor akhir yang digunakan sebagai bahan data penelitian. Terakhir melakukan pengolahan data hasil *post test*. Dari hasil tersebut dapat dilihat efektivitas media gambar piktogram dalam pembelajaran *kanji* bagi siswa kelas XI SMA INS Kayutanam.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Deskripsi Data

- a. Kemampuan mengingat bentuk huruf *kanji* siswa kelas kontrol (tanpa menggunakan media gambar piktogram)

Berikut hasil tes pada kelas kontrol

Jumlah nilai keseluruhan	692
Nilai rata-rata	57,66
Nilai tertinggi	80
Nilai terendah	28
Standar deviasi	17,26

- b. Kemampuan mengingat bentuk huruf *kanji* siswa kelas eksperimen (dengan menggunakan media gambar piktogram)

Berikut hasil tes pada kelas eksperimen

Jumlah nilai keseluruhan	1000
Nilai rata-rata	83,33
Nilai tertinggi	100
Nilai terendah	68
Standar deviasi	10,35

- c. Efektivitas penggunaan media gambar piktogram dalam mengingat bentuk huruf *kanji*.

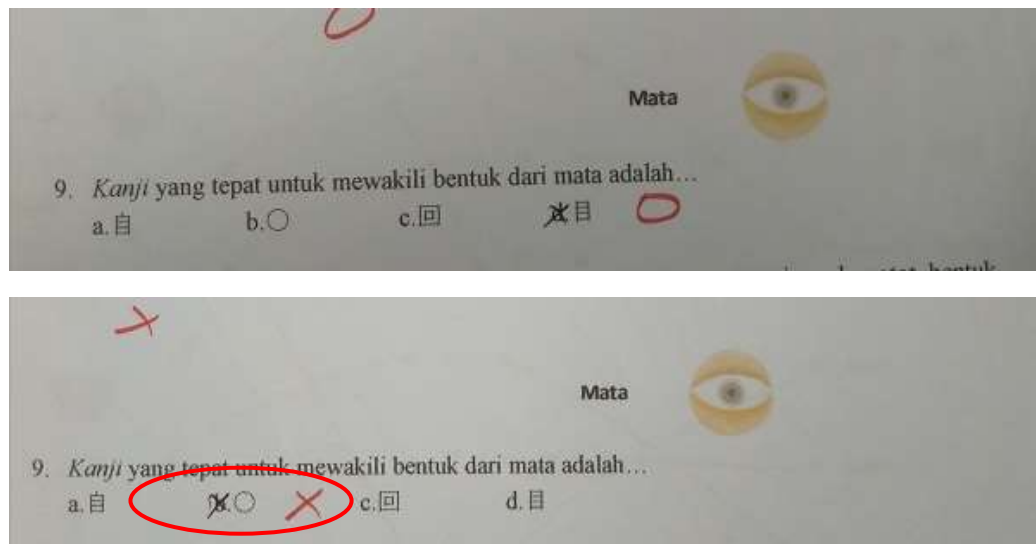
Berdasarkan nilai tes kemampuan mengingat *kanji* kelas kontrol dan kelas eksperimen, dapat dilihat nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol. Simpangan baku (standar deviasi) kelas eksperimen juga lebih kecil dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini membuktikan bahwa nilai hasil tes kelas eksperimen lebih relatif sama dibandingkan dengan kelas kontrol.

Jika dilihat dari hasil nilai tes secara keseluruhan, maka dapat disimpulkan penggunaan media piktogram dalam mengingat *kanji* pada kelas eksperimen lebih efektif dibandingkan dengan cara konvensional pada kelas kontrol.

## 2. Pembahasan

Jika dilihat perbandingan nilai rata-rata tes kedua kelas secara umum, terlihat perbedaan secara signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 83,33 dengan menggunakan media gambar piktogram dalam proses pembelajaran *kanji*, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata kelas 57,66 dengan perlakuan tanpa menggunakan media gambar piktogram atau dengan cara konvensional.

Berdasarkan nilai rata-rata hitung tiap indikator terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada indikator 1 (memahami bentuk huruf *kanji* melalui gambar piktogram) diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen 80,83 dan nilai rata-rata pada kelas kontrol 54,17. Dari hasil rata-rata tersebut dapat dilihat sampel kelas eksperimen lebih mudah mengingat bentuk huruf *kanji* dengan melihat gambar. Sedangkan kelas kontrol sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi *kanji* karena hanya mengingat huruf *kanji* secara langsung tanpa menggunakan media gambar. Oleh sebab itu cukup banyak siswa kelas kontrol yang menemui kekeliruan saat mengidentifikasi *kanji* walaupun sudah dibantu dengan petunjuk gambar pada soal tes. Siswa kelas eksperimen mampu mengingat *kanji* lebih akurat dengan bantuan media gambar piktogram. Hal ini disebabkan *kanji* yang pelajari pada saat proses pembelajaran mendekati bentuk dari gambar piktogram yang disajikan sebagai media alat bantu menghafal huruf. Sehingga siswa kelas eksperimen lebih mudah menghafal bentuk huruf *kanji* dibandingkan siswa kelas kontrol yang menghafal huruf secara langsung. Sebagai contoh pada butir soal nomor 9 berikut.



**Gambar.9** Lembar jawaban sampel KE01 dan KK03

Pada indikator 2 (mampu mengidentifikasi makna dan cara baca kosakata *kanji*), diperoleh nilai rata-rata tes kelas kontrol 46,67 dan nilai rata-rata kelas eksperimen 80. Tingkat kesulitan soal pada indikator 2 ini sebagian besar dikategorikan sedang, sehingga banyak ditemui kesalahan dalam menjawab soal

tes. Siswa kelas kontrol sebagian besar mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi gabungan 2 buah *kanji* yang membentuk sebuah kosakata. Dalam pembelajaran *kanji* (pada saat *treatment*) siswa kelas kontrol hanya menghafalkan bentuk huruf *kanji*, cara baca, serta kosakata yang diberikan. Karena kelas kontrol tidak menggunakan media gambar piktoqram, siswa kelas kontrol mengalami kesulitan dalam memaknai *kanji* pembentuk kosakata tersebut. Oleh sebab itu beberapa siswa kelas kontrol salah mengartikan kosakata dan cara baca yang disajikan dalam bentuk huruf *kanji*. Pada kelas eksperimen juga ditemui beberapa kesalahan dalam mengartikan kosakata dan cara baca *kanji*. Namun kesalahan menjawab soal indikator 2 pada kelas eksperimen tidak begitu signifikan, hal ini dikarenakan sebagian besar siswa kelas eksperimen masih bisa mengidentifikasi gabungan 2 huruf *kanji* yang membentuk sebuah kosakata. Contoh pada butir soal nomor 13, disajikan soal *kanji* (火山) yang terdiri dari gabungan *kanji* 火 “api” dan *kanji* 山 “gunung” yang bermakna gunung berapi. Kesalahan siswa menjawab terlihat pada mengidentifikasi cara baca. Beberapa siswa menjawab bacaan *kanji* tersebut dengan “kayama” yang sebenarnya *kanji* tersebut dibaca “kazan”.

II. Untuk no 11- 15, bagaimanakah cara baca kosakata *kanji* berikut?

no	Kanji	Dibaca	Arti
cth	一月	ichi gatsu	Januari
11	三日	San nichi <input checked="" type="checkbox"/>	3 hari <input checked="" type="checkbox"/>
12	山田	Yamada <input type="checkbox"/>	nama orang jepang <input type="checkbox"/>
13	火山	Kayama <input checked="" type="checkbox"/>	gunung api <input type="checkbox"/>
14	四月	Yon gatsu <input checked="" type="checkbox"/>	Empat bulan <input checked="" type="checkbox"/>
15	一人	Ichu <input checked="" type="checkbox"/>	Satu orang <input type="checkbox"/>

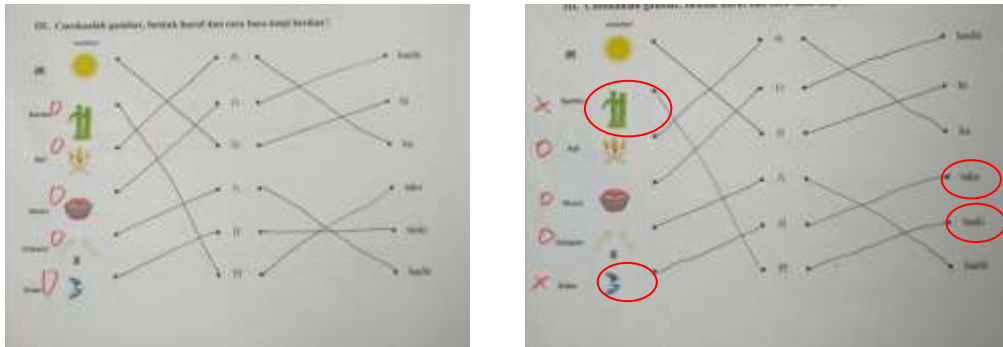
**Gambar:** Lembar jawaban sampel KE04

II. Untuk no 11- 15, bagaimanakah cara baca kosakata *kanji* berikut?

no	Kanji	Dibaca	Arti
cth	一月	ichi gatsu	Januari
11	三日	Miasa <input type="checkbox"/>	tanggal 3 <input type="checkbox"/>
12	山田	Yamada <input type="checkbox"/>	Yamada <input type="checkbox"/>
13	火山	kazan <input type="checkbox"/>	gunung berapi <input type="checkbox"/>
14	四月	Yongitsu <input checked="" type="checkbox"/>	bulan april <input type="checkbox"/>
15	一人	Ichu <input type="checkbox"/>	satu orang <input type="checkbox"/>

**Gambar:** Lembar jawaban sampel KK01

Pada Indikator 3 (menjodohkan gambar dengan *kanji* dan cara baca), kedua kelas memperoleh nilai rata-rata diatas batas KKM. Kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 78,33 dan nilai rata-rata kelas eksperimen 90. Dari hasil tes dapat dilihat siswa kelas kontrol maupun kelas eksperimen mampu mengidentifikasi pasangan gambar piktoqram dan *kanji* yang mendekati kemiripan dengan gambar tersebut. Namun kesalahan banyak ditemukan pada bagian mencocokkan *kanji* dengan cara baca *kanji*. Kesalahan tersebut juga ditemukan pada kelas eksperimen walaupun kelas eksperimen mendapat nilai rata-rata yang lebih tinggi.



**Gambar:** Lembar jawaban sampel KE12 dan KK01

Dari pemaparan hasil tes kemampuan mengingat *kanji* di atas dapat disimpulkan kemampuan mengingat *kanji* siswa kelas eksperimen (siswa yang menggunakan media gambar piktoqram) dengan siswa kelas kontrol (tanpa menggunakan media gambar piktoqram) berbeda jauh atau tidak sama. Pada pengujian hipotesis diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,51 > 2,07$ ) pada taraf 0,05 sehingga hipotesis yang diajukan oleh penulis diterima. Dapat dilihat kelas eksperimen lebih baik dalam memahami bentuk *kanji* yang pada saat pembelajaran *kanji* dibantu oleh media gambar piktoqram. Dalam hal ini, siswa kelas eksperimen mampu mengingat maupun mengidentifikasi huruf *kanji* lebih akurat dibandingkan siswa kelas kontrol. Kemampuan daya ingat siswa kelas eksperimen juga lebih baik kerana tes kemampuan mengingat *kanji* dalam penelitian ini dilakukan seminggu setelah pertemuan terakhir.

## PENUTUP

### 1. 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 piktoqram 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 bahawa  $t_{hitung} = 4,51$  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.

## 2. 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

- Akiyasu, Todo. 1984. *Kanji no kigen*. Japan: Gendai Shuppan
- Dendra, Hasnovi. Yulia, Nova & Zalman, Hendri. 2016. “Penguasaan Huruf Kanji Mahasiswa Semester IV Tahun Ajaran 2015/2016 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang. Skripsi. Padang: Universitas Negeri Padang.
- 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.
- Marcellina, Evi. 2014. “Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Daya Ingat Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas IV MI Mambaul Ulum Tirtomoyo Pakis Malang”. Skripsi. Malang : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Takebe, Yoshiaki. 1993. *kanji ha muzukashikunai*. Japan: Akuru.
- Zalman, Hendri. 2014. *Kosakata Bahasa Jepang Dasar*. Padang: UNP Pers.