UPAYA MENGINGAT KANJI DENGAN MUDAH MELALUI MEDIA *OMOSHIROI KANJI*

ABSTRAK

Bahasa Jepang yang memiliki empat jenis huruf dalam sistem tulisanya yaitu *katakana, hiragana, kanji,* dan romanji. *Kanji* merupakan salah satu huruf yang sering menjadi kendala bagi para pembelajar bahasa Jepang, khususnya yang tidak memiliki latar buadaya kanji. Kendala tersebut dikarenakan, *kanji* memiliki bentuk huruf yang rumit dan jumlah huruf yang sangat banyak. Sehingga untuk dapat mengoptimalkan pengajaran *kanji,* terutama bagi para pemebelajar tingkat dasar, penulis mengimplementasikan sebuah teknik mengingat yang disebut dengan teknik *mnemonic* ke dalam sebuah media yang bernama *Omoshiroi Kanji.*

Dengan menggunkan metode penelitian eksperimen *(eksperimental research),* penulis membuat sebuah media pembelajaran *kanji* dengan menggunakan program *Adobe Flash CS4 Prooressional.* Media pemebelajaran ini memuat 100 buah kanji dasar, yang dapat dipelajari secara interaktif. Setiap huruf kanji ditampilkan bersama dengan sebuah gambar yang dapat menjelaskan makna dan bentuk kanji itu sendiri.

Penelitian ini dilakukan selama 3 kali *treatment* terhadap siswa-siswi kelas XII IPA-4 SMA Negeri 2 Cikampe. Termasuk didalamnya *pre-test* dan *post-test.* Rata–rata hasil *pre-test* yang didapat adalah 22,5. Kemuidan rata-rata hasil *post-test* yang didapat adalah 52,2. Dari hasil tersebut penulis melihat adanya perubahan yang cukup signifikan. Dengan angka korelasi sebesar 0,90 maka dapat dinyatakan bahwa pembelajaran kanji menggunakan media *Omoshiroi Kanji* adalah efektif.

Dengan demikian media *Omoshiroi Kanji* ini dapat dimanfaatkan untuk sebuah media pembelajaran kanji baik secara kelompok atau pun inividu. Sehingga dapat memaksimalkan proses pemebelajaran kanji tingkat dasar.