

# Variasi Aktivitas Kelas Pada Mata Kuliah Hyouki

Dwi Puji Asrini<sup>a</sup>, Dwi Puspitosari<sup>b</sup>

<sup>a)</sup> Universitas Negeri Semarang, Indonesia

<sup>b)</sup> Universitas Negeri Semarang, Indonesia

**Corresponding Author:**

[dwipujiasrini@mail.unnes.ac.id](mailto:dwipujiasrini@mail.unnes.ac.id)

DOI: <https://doi.org/10.30996/mezurashii.v7i1.12502>

## ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan variasi aktivitas kelas pada mata kuliah Hyouki dan mendeskripsikan persepsi mahasiswa terhadap aktivitas kelas pada mata kuliah Hyouki. Aktivitas yang diberikan yaitu berupa haya mono gachi, shinkei suiyaku, torampu asobi, cross word Kanji, Matching Card, dan juga tutor sebaya. Teknik pengumpulan data berupa angket dan observasi langsung. Angket diberikan kepada mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNNES untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap aktivitas kelas pada mata kuliah Hyouki. Observasi langsung dilakukan untuk memperkuat hasil angket mengenai variasi aktivitas yang diberikan pada mata kuliah Hyouki. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data adalah dengan teknik deskriptif kualitatif. Dari hasil angket yang diberikan kepada 80 mahasiswa tentang aktivitas yang diberikan pada mata kuliah hyoki, 86,3% menyatakan pembelajaran lebih menarik setelah ada aktivitas yang bervariasi, 71,3% menyatakan aktivitas kelas membantu mereka dalam menghafal Kanji yang sedang dipelajari, 75% mengatakan bahwa aktivitas shinkei suiyaku dan torampu asobi membuat mereka lebih konsentrasi dan mengasah ingatan Kanji, 74,5% menyatakan aktivitas cross word Kanji membuat mahasiswa lebih teliti dalam mencari Kanji dan melatih logika berfikir mahasiswa, 74,8% menyatakan aktivitas hayai mono gachi melatih keberanian untuk tampil ke depan dan keberanian mengambil keputusan, 76,3% menyatakan Matching Card melatih kerjasama dan meningkatkan pemahaman tentang Kanji yang dipelajari, 76% menyatakan aktivitas tutor sebaya membuat lebih leluasa bertanya kepada teman mengenai Kanji yang belum dipahami dan meningkatkan rasa percaya diri untuk terus belajar Kanji.

**Kata Kunci:** Aktiviats Kelas, Game, Hyouki, Jepang

## ABSTRACT

*This research is a descriptive research with a qualitative approach. The purpose of this study is to describe the variety of classroom activities in Hyouki course and describe students' perceptions of classroom activities in Hyouki course. The activities given were haya mono gachi, shinkei suiyaku, torampu asobi, cross word Kanji, Matching Cards, and also peer tutors. Data collection techniques are in the form of questionnaires and direct observation. Questionnaires were given to UNNES Japanese Language Education Study Program students to find out student perceptions of classroom activities in Hyouki courses. Direct observation was conducted to strengthen the results of the questionnaire regarding the variety of activities provided in the Hyoki course. The technique used to analyze the data is descriptive qualitative technique. From the results of the questionnaire given to 80 students about the activities given in the Hyouki course, 86.3% stated that learning was more interesting after there were various activities, 71.3% stated that class activities helped them memorize the Kanji being studied, 75% said that the shinkei suiyaku (torampu asobi) activity made them more concentrated and sharpened their Kanji memory, 74.5% stated that cross word Kanji activity makes students more careful in finding Kanji and trains students' logical thinking, 74.8% stated that hayai mono gachi activity trains courage to come forward and courage to make decisions, 76.3% stated that Matching Cards train cooperation and increase understanding of the Kanji being studied, 76% stated that peer tutor activities make it more free to ask friends about Kanji that have not been understood and increase confidence to continue learning Kanji.*

**Keywords:** Classroom Activities, Games, Hyouki, Japanes

**Submitted:**

31 Desember 2024

**Accepted:**

24 April 2025

**Published:**

30 April 2025



## 1. PENDAHULUAN

Hyouki adalah mata kuliah yang mengasah ketrampilan menulis baik hiragana, katakana, dan Kanji dasar. Mata kuliah Hyouki ditempuh pada semester satu. Pada semester ini ada beberapa mahasiswa yang sudah pernah belajar huruf katakana, hiragana, dan Kanji dasar sebelumnya, namun juga ada mahasiswa yang belum pernah belajar. Dari 80 mahasiswa yang belajar dalam mata kuliah Hyouki 20 mahasiswa mengatakan sudah pernah belajar katakana, hiragana, dan Kanji tingkat dasar, delapan mahasiswa diantaranya belajar secara otodidak.

Dalam proses pembelajaran Hyouki, awal pertemuan di dalam kelas mahasiswa terlihat sangat antusias, terlihat ketika diminta untuk menuliskan Kanji pada buku sesuai dengan urutan yang telah diajarkan sebanyak 5 kali saja, namun hampir semua mahasiswa menuliskan sebanyak 10 sampai 15 kali. Ketika ditanya mengapa menuliskan sampai 10 kali mereka menjawab senang mencoba menulis huruf Kanji, karena baru pertama menuliskan. Selain itu di awal perkuliahan juga mahasiswa sering bertanya dan aktif menjawab pertanyaan yang diberikan. Namun keaktifan dan antusias mahasiswa mulai tampak berkurang pada minggu ke 6 menjelang ujian tengah semester. Ketika diberi pertanyaan, maka mahasiswa yang menjawab hanya beberapa orang saja yang memang merupakan mahasiswa yang tercacat sebagai mahasiswa yang aktif di kelas. Mahasiswa yang sebelumnya sering bertanya mulai terlihat diam saja, tugas menuliskan Kanji di dalam kelas sebanyak 5 kali tiap karakter juga hanya 5 kali saja sesuai dengan yang ditugaskan. Mahasiswa terlihat mulai bosan dengan kegiatan yang diberikan. Pada umumnya kegiatan pembelajaran Kanji berisi kegiatan belajar menulis dan menghafalkan Kanji. Metode yang sering dipakai dalam pembelajaran adalah metode ceramah yang berpusat pada pengajar, yaitu memperkenalkan jumlah coretan penulisan Kanji, menulis di udara, memperkenalkan cara abca dan arti, memberi tugas mahasiswa untuk menuliskan Kanji pada buku, memperkenalkan kosakata yang terbentuk dari Kanji yang diajarkan, dan membuat contoh kalimat menggunakan kosakata yang terbentuk dari Kanji yang dipelajari. Karena melihat beberapa mahasiswa yang merasa bosan di kelas, maka penulis memberikan angket mengenai pembelajaran Hyouki kepada mahasiswa sebanyak 80 orang. Jawaban mahasiswa atas pertanyaan yang diberikan yang berkaitan dengan pembelajaran Hyouki bervariasi yakni 55% menjawab mata kuliah Hyouki sulit. Mata kuliah Hyouki sulit tetapi menyenangkan sebanyak 25%, dan menjawab mata kuliah Hyouki menyenangkan sebanyak 20% persen. Berdasarkan latar belakang yang tersebut, maka perlu diberikan variasi kegiatan ketika proses pembelajaran Hyouki di kelas. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan variasi aktivitas kelas pada mata kuliah Hyouki dan mendeskripsikan persepsi mahasiswa terhadap aktivitas kelas pada mata kuliah Hyouki.

Penelitian terdahulu mengenai pembelajaran Kanji dilakukan oleh Fujio, Sherly, dan Ferdy (2022) dengan judul "Pembelajaran Kanji Melalui Gambar dan Cerita Pada Kanji Bagian-Bagian Tubuh." Tujuan penelitian Fujio dan kawan-kawan adalah untuk mendeskripsikan model pembelajaran Kanji melalui

gambar dan cerita pada Kanji bagian-bagian tubuh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran Kanji melalui gambar dan cerita pada Kanji bagian-bagian tubuh diajarkan dalam bentuk tabel disertai dengan cara baca, arti, ilustrasi, gambar dan cerita sebagai model atau metode dalam mempelajari Kanji. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Karyati dan Rahmawati dengan judul “Pembelajaran Kanji dengan Permainan Kartu dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca.” Tujuan penelitian ini untuk (1) mengetahui kemampuan mahasiswa sebelum menggunakan permainan kartu. (2) Mengetahui kemampuan mahasiswa setelah menggunakan metode permainan kartu. (3) Mengetahui perbedaan kemampuan mahasiswa sebelum dan sesudah menggunakan permainan kartu. (4) Mengetahui apakah permainan kartu Kanji dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa. (5) Mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap pembelajaran Kanji menggunakan permainan kartu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membaca Kanji mahasiswa sesudah menggunakan metode permainan kartu meningkat. Hal ini terlihat dari nilai pretest yang didapat dengan nilai terkecil (33) dan nilai terbesar (90), dan setelah menggunakan metode permainan kartu didapat nilai terendah (74) dan nilai terbesar (99). Persamaan ke dua penelitian di atas dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti mengenai pembelajaran Kanji tingkat dasar. Perbedaannya adalah penelitian Fujio, Sherly, dan Ferdy (2022) dilakukan untuk memberikan gambaran modul pembelajaran Kanji melalui gambar dan cerita pada Kanji yang membahas bagian-bagian tubuh. Penelitian Karyati dan Rahmawati meneliti mengenai pembelajaran Kanji dengan permainan kartu, keduanya membuat modul dan metode pembelajaran dengan gambar dan kartu, sedang penelitian ini meneliti tentang aktivitas kelas yang diberikan kepada mahasiswa saat belajar Kanji tingkat dasar pada mata kuliah Hyouki antara lain dengan game yang menggunakan kartu.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode dekriptif kualitatif, untuk mendeskripsikan variasi aktivitas yang dilaksanakan dalam mata kuliah Hyouki dan mendeskripsikan persepsi mahasiswa terhadap variasi aktivitas kelas yang dilaksanakan di dalam kelas Hyouki. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Jepang semester satu UNNES. Mahasiswa yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester satu sejumlah 80 orang. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan observasi langsung, jenis angket yang digunakan adalah jenis angket tertutup yakni angket mengenai latar belakang mahasiswa apakah sudah pernah belajar Bahasa Jepang sebelumnya. Angket yang selanjutnya mengenai persepsi mahasiswa mengenai kuliah Hyouki sebelum mengikuti perkuliahan, dan angket mengenai kesan sebelum dan sesudah melaksanakan aktivitas dalam mata kuliah Hyouki. Observasi dilakukan untuk

mengetahui latar belakang penelitian, selain itu observasi langsung dilakukan untuk memperkuat hasil angket mengenai persepsi mahasiswa mengenai aktivitas kelas yang telah dilakukan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1) Aktivitas kelas yang diberikan pada mata kuliah Hyoki berupa game yaitu: Haya Mono Gachi, Shinkei Suijyaku, Torampu Asobi, Cross Word Kanji, Matching Card, dan juga Tutor Sebaya

##### a. Haya Mono Gachi

Kegiatan game berupa haya mono gachi seperti pada gambar di bawah ini. Dosen menyiapkan kertas dengan tulisan Kanji yang dipelajari di depan kelas. Membagi mahasiswa ke dalam beberapa kelompok, kemudian meminta perwakilan kelompok untuk maju ke depan. Dosen memberikan instruksi berupa cara baca Kanji tertentu, kemudian perwakilan kelompok beradu kecepatan menunjuk Kanji yang dimaksud.



Gambar 1. Aktivitas Haya mono gachi  
(sumber: dokumentasi pribadi)

##### b. Shinkei Suijyaku

Game Shinkei Suijaku atau sering disebut dengan Concentration Memory Game yaitu permainan kartu dengan mengandalkan daya ingat. Mahasiswa dibagi menjadi beberapa kelompok, namun permainan ini dimainkan antara 2 kelompok dengan tujuan memastikan apakah mereka ingat cara baca hiragana dan katakana yang telah dipelajari. Kartu-kartu yang bertuliskan huruf-huruf Hiragana (atau Katakana) dan huruf alfabet semua dibalik. Kelompok pertama yang dapat giliran bermain, membuka 2 kartu, pertama kartu hiragana (atau katakana), kedua kartu alfabet. Jika kartu kedua yang dibuka adalah merupakan pasangannya yakni cara baca yang benar dari Hiragananya/Katakana/Kanji yang dibuka, mahasiswa tersebut berhak mengambil kartu yang terbuka, dan timnya dapat melanjutkan permainan. Tetapi, jika kartu huruf alfabet yang dibuka bukan merupakan cara baca dari Hiragana/Katakana/Kanji yang benar, kartu tersebut ditutup kembali. Tim lawan mendapat giliran bermain. Di sini, para anggota

tim dituntut mengingat letak-letak kartu beserta cara bacanya yang telah dibuka, sehingga di giliran berikutnya mereka bisa membuka 2 kartu yang merupakan pasangan antara Kanji dan cara bacanya. Tim yang mengumpulkan kartu terbanyak adalah pemenangnya.



Gambar 2. Aktivitas Shinkei Suijyaku  
(Sumber: dokumentasi pribadi)

c. Torampu Asobi

Aktivitas torampu asobi pada merupakan permainan kartu. Pelaksanaan aktivitas ini yaitu dengan membagi mahasiswa ke dalam beberapa kelompok. Dosen menyiapkan beberapa set kartu Kanji sesuai dengan jumlah kelompok. Salah satu mahasiswa mengambil Kanji sesuka mereka, kemudian memperlihatkan kepada teman yang lain dalam kelompok yang sama, lalu teman yang lain menebak cara baca baik on'yomi maupun kun'yomi. Aktivitas Torampu Asobi yang dilaksanakan terlihat seperti pada gambar di bawah.



Gambar 3. Aktivitas torampu asobi (dokumentasi pribadi)

d. Cross Word Kanji

Aktivitas kelas dengan game Cross Word Kanji dilakukan dengan membagi mahasiswa ke dalam beberapa kelompok. Dosen menyiapkan media berupa lembar kertas dengan bertuliskan Kanji. Masing-masing kelompok bekerja sama untuk menemukan susunan Kanji yang ada pada lembar kertas tersebut, memberi tanda, kemudian menyalin Kanji apa saja yang mereka temukan ke dalam buku masing-masing. Media gambar yang dipakai seperti tampak pada gambar di bawah.



Gambar 4. Kertas media game Cross Word Kanji  
(Sumber: dokumentasi pribadi)

e. Matching Card

Aktivitas kelas berikutnya berupa Matching Card. Dosen membagi mahasiswa ke dalam beberapa kelompok, kemudian membagi kartu Kanji yang sedang dipelajari. Masing-masing kelompok mencari Kanji kemudian mencari pasangannya hingga membentuk Kanji yang memiliki arti. Satu Kanji bisa dipasangkan dengan Kanji yang lainnya. Aktivitas Matching Card tampak seperti pada gambar di bawah.



Gambar 5. Aktivitas kelas Matching Card  
(Sumber: dokumentasi pribadi)

#### f. Tutor sebaya

Tutor sebaya dilaksanakan dengan cara membagi mahasiswa ke dalam beberapa kelompok. Dosen menyediakan white-board kecil dan spidol atau kertas kosong, atau menggunakan buku milik masing-masing. Aktivitas dilaksanakan dalam grup dengan bergantian menyebutkan cara baca suatu Kanji, kemudian teman lain dalam grup mencoba menuliskan Kanji yang disebutkan. Setelah itu, saling mengecek Kanji yang telah dituliskan. Jika ada yang keliru, maka teman yang lain saling membetulkan.

## 2) Persepsi mahasiswa terhadap aktivitas kelas yang telah dilakukan

Dari hasil angket yang diberikan kepada 80 mahasiswa tentang aktivitas yang diberikan pada mata kuliah Hyouki, 86,3% mahasiswa menyatakan pembelajaran lebih menarik setelah ada aktivitas yang bervariasi. Kemudian 71,3% mahasiswa menyatakan aktivitas kelas membantu mereka dalam menghafal Kanji yang sedang dipelajari, 75% mahasiswa mengatakan bahwa aktivitas Shinkei Suijyaku dan Torampu Asobi membuat mereka lebih konsentrasi dan mengasah ingatan Kanji, 74,5% mahasiswa menyatakan aktivitas CROSS WORD KANJI membuat mahasiswa lebih teliti dalam mencari Kanji dan melatih logika berfikir mahasiswa, dan 74,8% mahasiswa menyatakan aktivitas haya mono gachi melatih keberanian untuk tampil ke depan dan keberanian mengambil keputusan, 76,3% menyatakan Matching Card melatih kerjasama dan meningkatkan pemahaman tentang Kanji yang dipelajari, 76% menyatakan aktivitas tutor sebaya membuat lebih leluasa bertanya kepada teman mengenai Kanji yang belum dipahami dan meningkatkan rasa percaya diri untuk terus belajar Kanji.

Pembelajaran Hyouki di memiliki tujuan untuk mengenalkan dan melatih mahasiswa menulis huruf hiragana, katakana, dan Kanji tingkat dasar. Melalui mata kuliah ini mahasiswa mendapat pengetahuan dan ketrampilan bahasa untuk dapat memahami secara cermat dan teliti huruf Kanji pada level dasar, yakni setara dengan kemampuan N5. Pengetahuan dan ketrampilan bahasa tersebut dipraktekkan secara bertanggung jawab dalam menulis dan berdiskusi kelompok, sehingga nilai humanistik, toleransi dan kerjasama bisa dikembangkan.

Pembelajaran Hyouki pada program studi pendidikan Bahasa Jepang UNNES diberikan pada semester satu, dengan materi huruf Hiragana, Katakana, dan Kanji dasar yang bersumber dari buku Basic Kanji Book Volume 1 dari bab 1 sama dengan bab 11. Proses pembelajaran di dalam kelas pada dasarnya sama dengan pembelajaran pada umumnya. Alur yang digunakan sama seperti pembelajaran Kanji yang sering dilakukan, yakni meliputi memperkenalkan jumlah coretan penulisan Kanji, sora gaki/ menulis di udara secara bersama-sama, menuliskan Kanji pada buku masing-masing, mengenalkan on yomi-kun yomi, memperkenalkan kosakata yang terbentuk dari Kanji yang dipelajari dan membuat contoh kalimat dari Kanji yang dipelajari. Sebelum aktivitas kelas hanya berupa menulis Kanji pada buku masing-masing, kemudian mengerjakan soal latihan yang ada pada buku Basic Kanji Book Volume 1, dan masing-masing membuat contoh kalimat dari Kanji yang dipelajari kemudian membahasnya. Akan tetapi setelah menemukan aktivitas lain, tiga aktivitas sebelumnya dilakukan dengan waktu yang sangat pendek dan tidak semuanya dibahas, namun hanya contoh saja. Setelah mencari beberapa aktivitas yang bisa diberikan untuk mengurangi kejenuhan dan memotivasi mahasiswa untuk belajar Kanji, maka dari 100 menit waktu pembelajaran 40-50 menit digunakan untuk menerapkan aktivitas Shinkei Suijyaku, Torampu Asobi, Haya Mono Gachi, Cross Word Kanji, Matching Card dan Tutor Sebaya. Aktivitas ini dilakukan secara bergantian disesuaikan dengan Kanji yang dipelajari dan divariasikan supaya mahasiswa tidak jenuh.

Aktivitas yang dilakukan pada mata kuliah Hyouki berupa Shinkei Suijyaku, Torampu Asobi, Haya Mono Gachi, Cross Word Kanji, Matching Card dan Tutor Sebaya. Ke enam aktivitas ini dilakukan dengan membagi mahasiswa ke dalam beberapa kelompok, kemudian baru memberikan instruksi kegiatan yang harus dilakukan. Masing-masing aktivitas memiliki tujuan tertentu, seperti pada aktivitas Shinkei Suijyaku dan Torampu Asobi dapat melatih mahasiswa untuk lebih konsentrasi dan mengasah ingatan akan Kanji yang pernah dipelajari. Aktivitas Cross Word Kanji yang diberikan dapat membuat mahasiswa lebih teliti dalam mencari Kanji dan melatih logika berfikir mahasiswa. Aktivitas Haya Mono Gachi yang diberikan dapat melatih keberanian untuk tampil dan keberanian mengambil keputusan. Aktivitas Matching Card dapat melatih mahasiswa untuk bekerja sama dan meningkatkan pemahaman tentang Kanji yang dipelajari. Aktivitas Tutor Sebaya membuat mahasiswa menjadi lebih leluasa bertanya kepada

temannya mengenai Kanji yang belum mereka pahami. Dari banyak bertanya kepada teman maka juga dapat meningkatkan rasa percaya diri untuk tetap terus belajar Kanji.

#### **4. SIMPULAN**

Seluruh aktivitas kelas Hayai Mono Gachi, Torampu Asobi, Cross Word Kanji, Matching Card Dan Tutor Sebaya diberikan untuk menarik minat belajar dan membantu mahasiswa dalam belajar Kanji. Aktivitas pada mata kuliah Hyouki merupakan aktivitas yang berpusat pada mahasiswa. Semua aktivitas ini dilaksanakan dengan cara bekerja sama. Selain itu juga melatih keberanian dan rasa percaya diri mahasiswa. Pada aktivitas tutor sebaya mahasiswa juga menjadi sumber belajar dan sumber informasi bagi mahasiswa yang lainnya. Seluruh aktivitas kelas ini membuat mahasiswa bersemangat dalam belajar Kanji di kelas dan termotivasi untuk terus belajar Kanji.

#### **REFERENSI**

- Danasasmita. (2009). Metode Pembelajaran Bahasa Jepang. Bandung. Rizqi Press.
- Fujio, Sherly, dan Ferdy. (2022). Pembelajaran Kanji Melalui Gambar dan Cerita Pada Kanji Bagian-Bagian Tubuh. Kompetensi: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Seni. Vol 2. No 03. 1255-1264
- Hernowo. (2005). Menjadi Guru yang Mau dan Mampu Mengajar Secara Menyenangkan. Bandung. MLC
- Karyati dan Rahmawati. (2019). Pembelajaran Kanji dengan Permainan Kartu dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca. Jurnal Media Bahasa, Sastra, dan Budaya Wahana. UNPAK. Vol 25, No 1 . 1-18.
- Moleong, Lexi (2005). J. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.
- Suyatno. 2005. Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa Dan Sastra. Jakarta: Grasindo
- Syaefudin dan Yulianto. (2012). Strategi Pembelajaran Bahasa Asing. Semarang. UNNES Prsess.

