

# PENGENALAN HURUF KANJI DASAR DENGAN MEDIA ILUSTRASI DI SMA SWASTA DHARMAWANGSA MEDAN

Alvy Mawaddah<sup>1\*</sup>, Analisa  
Sonaria Hasibuan<sup>1</sup>, Azmil<sup>2</sup>

<sup>1)</sup> Bahasa Jepang, Universitas  
Harapan Medani

<sup>2)</sup> Bahasa Inggris, Universitas  
Harapan Medani

## Article history

Received : 10 Februari 2021

Revised : 23 Februari 2021

Accepted : 27 Mei 2021

## \*Corresponding author

Alvy Mawaddah

Email : alvymawaddah@gmail.com

## Abstrak

Setiap tahunnya, siswa SMA yang menjadi peserta test kemampuan bahasa Jepang terus bertambah. Namun banyak juga peserta yang gagal karena tidak dapat membaca kanji pada soal test kemampuan tersebut. Dengan media ilustrasi diharapkan siswa dapat mengenal huruf kanji dasar dalam bahasa Jepang yang diujikan pada test kemampuan bahasa Jepang JLPT N5. Tim pengabdian UNHAR memberikan pelatihan pengenalan huruf kanji dasar dengan media ilustrasi kepada 18 Siswa ekstrakurikuler Bahasa Jepang di SMA Swasta Dharmawangsa Medan yang terdiri dari 10 siswa kelas X, 6 siswa kelas XI, dan 2 siswa kelas XII. Dari hasil kegiatan pengabdian diperoleh nilai rata-rata kuis akhir siswa sebesar 92,2 dari 100 poin. Respon siswa terhadap pembelajaran pengenalan kanji dasar dengan media ilustrasi sangat positif dan memperoleh hasil yang maksimal. Dengan menampilkan media ilustrasi yang menarik dan pemaparan yang mudah dipahami bagi siswa, kegiatan ini berhasil mengenalkan kepada siswa cara mudah dan menyenangkan untuk menghafal huruf kanji. *ice breaking* juga menjadi salah satu unsur yang dinilai penting dalam kegiatan pengabdian ini agar para siswa tidak bosan. Kemudian sebagai latihan untuk mengingat materi huruf kanji dasar yang telah disampaikan sebelumnya permainan sederhana juga dilakukan dalam kegiatan ini. Siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar Bahasa Jepang terutama dalam menghafal huruf kanji.

Kata Kunci: Bahasa Jepang, Huruf Kanji, Ilustrasi

## Abstract

Every year, high school students who take part in the Japanese language proficiency test continue to grow. But many participants failed because they could not read the kanji on the question of ability test. Illustration media help students recognize basic kanji in Japanese, which is tested on the JLPT N5 Japanese language proficiency test. Through this Community Service activity, UNHAR's service team introduced basic kanji letters with illustrative media at dharmawangsa private high school in Medan to 18 students consisting of 10 students from the first 6 students from the second grade and 2 students from the third grade. From the results of community service activities, the average score of the final student quiz was 92.2. Students' responses to basic kanji introduction with illustration media were very positive and obtained maximum results. This activity can bridge students in learning kanji more efficiently and pleasantly by presenting attractive image layouts and presenting associations that are easy to understand for students. Then, the activity is needed *ice breaking* so that students are not bored. Then a simple game can also be done as an exercise in remembering the material that has been delivered. Students become more motivated to improve their ability to speak Japanese, especially memorizing kanji

Keywords: Japanese, Kanji, Illustration, Language

Copyright © 2021 Alvy Mawaddah, Analisa Sonaria Hasibuan, Azmil

## PENDAHULUAN

*Japanese-Language Proficiency Test (JLPT)* atau dalam bahasa Jepangnya disebut “日本語能力試験” (*nihongo nouryoku shiken*) adalah salah satu test untuk menilai kemampuan bahasa Jepang pembelajar bahasa Jepang yang dikembangkan oleh pemerintah Jepang di seluruh dunia sejak tahun 1984, *The Japan Foundation*. Menurut Wahidati & Rahmawati (2020), *Japanese Language Proficiency Test (JLPT)* adalah salah satu alat ukur kompetensi bahasa Jepang seseorang yang paling banyak diikuti oleh pembelajar bahasa

Jepang dan diakui di seluruh dunia. Pada umumnya, sertifikat JLPT dibutuhkan oleh pembelajar atau seseorang yang ingin bekerja di Jepang atau di perusahaan dan lembaga yang berkaitan dengan kejepegangan.

Ada 7 kota di Indonesia yang mengadakan ujian JLPT, yaitu Jakarta, Medan, Surabaya, Yogyakarta, Padang, Denpasar dan Bandung. 5 level JLPT, yaitu N1, N2, N3, N4 dan N5 dengan ketentuan N5 adalah level terendah disusul dengan N4, N3, N2 dan yang tertinggi adalah N1. Dalam setiap level selalu ada kanji yang berbeda, maka dari itu setiap peserta harus menguasai kanji. Untuk lulus N5 peserta harus menguasai kanji sekitar 100 dan menguasai kosakata sekitar 800 dan bisa memahami kalimat standar jika ditulis dengan hiragana atau dengan kanji yang sangat sederhana. Menurut Firmansyah & Rahmawati (2018), Kanji merupakan salah satu materi yang menyulitkan bagi pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar, karena selain jumlahnya yang cukup banyak, Kanji dalam bahasa Jepang juga mempunyai beberapa cara baca (*On-yomi* dan *Kun-yomi*) yang wajib dikuasai oleh pembelajar bahasa Jepang.

Berdasarkan hasil observasi di MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) bahasa Jepang Sumatera Utara, diketahui bahwa di Sumatera Utara ada 48 Sekolah Menengah Atas yang mempelajari bahasa Jepang. Salah satunya adalah SMA Dharmawangsa Medan. SMA Dharmawangsa Medan bahkan memiliki ekstrakurikuler bahasa Jepang yang sering menjuarai berbagai lomba kejepegangan yang diadakan di tingkat Provinsi maupun Nasional. Namun, setelah dilakukan observasi di lapangan, sampai 2018 siswa yang lulus JLPT N5 dari SMA Dharmawangsa hanya 2 sampai 3 orang pertahunnya. Salah satu penyebabnya adalah siswa kesulitan untuk memahami dan menghafal huruf Kanji Jepang yang pada dasarnya tidak dipakai di Indonesia. Kesulitan lain dalam mempelajari kanji adalah selain harus dihafal, setiap pembelajar juga harus dapat mengerti bagaimana cara penulisan dan cara bacanya. Ditambah lagi, terdapat dua cara dalam membaca kanji, yaitu secara *Kunyomi* dan *Onyomi*.

Berdasarkan uraian di atas, tim pengabdian kami tertarik untuk melakukan pengenalan huruf kanji dasar pada siswa ekstrakurikuler bahasa Jepang di SMA Dharmawangsa Medan dengan media ilustrasi yang diterapkan di Sekolah Dasar di Jepang. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 2 Desember 2019. Peserta Kegiatan ini adalah seluruh siswa yang mengikuti program ekstrakurikuler bahasa Jepang SMA Dharmawangsa. Mengingat ini adalah pengenalan huruf kanji bagi siswa di SMA Dharmawangsa, maka kami memilih untuk memperkenalkan kanji dasar yang ada pada JLPT level N5.

Solusi yang ditawarkan adalah pembelajaran melalui media ilustrasi gambar dan cerita yang secara otomatis memberi daya tarik dan semangat bagi siswa untuk lebih mengetahui dan mempelajari kanji, berimajinasi dengan melihat gambar, dan membantu siswa untuk mengingat informasi dengan lebih cepat dan dapat mempertahankan ingatan tersebut dalam waktu yang lebih lama atau disebut dengan *long-term memory*. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Online, Ilustrasi adalah gambar (foto/lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya. Ilustrasi sendiri berasal dari bahasa latin "*illustrate*" yang memiliki arti menerangi atau menghias dan dapat pula diartikan dengan pendukung atau penghias dalam membantu suatu proses pemahaman terhadap objek yang ada. Dalam seni rupa, gambar ilustrasi berarti gambar yang mempunyai kesan menghias dan membantu pemahaman terhadap sesuatu (Tocharman et al., 2006). Dengan adanya media ilustrasi, siswa turut serta untuk mengasosiasikan suatu bentuk/symbol-simbol dari huruf kanji yang telah ada kemudian disesuaikan dengan benda yang relevan sesuai dengan asal mula kanji tersebut.

Menurut Kusgunarti (2016), dalam hal meningkatkan penguasaan huruf kanji dasar, pembelajaran kanji dengan media gambar adalah metode yang dinilai menarik sebagai salah satu alternatif pengajaran. Hal ini juga dikuatkan Mauludin, (2017) media ilustrasi gambar dan cerita efektif dalam meningkatkan penguasaan *Shiji Moji* dan *Shoukei Moji*. Setelah dilakukan penelitian, terlihat bahwa kemampuan mahasiswa yang memperoleh nilai di bawah C<sup>+</sup> dalam mata kuliah *Moji* (Huruf) 1 di jurusan Pendidikan bahasa Jepang Universitas Brawijaya meningkat dalam kemampuan membaca huruf Kanji. Dengan peningkatan rata-rata nilai dari 59,0 menjadi 90,9. Hasil nilai uji t sebesar 4,47, yang diketahui lebih besar dari t tabel dengan taraf db

sebesar 20 dan signifikansi 5%. Penelitian lain yang selaras dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilaksanakan di Prodi bahasa Jepang Universitas Pakuan Bogor. Model pembelajarannya menggunakan media ilustrasi permainan kartu dalam mempelajari kanji. Berdasarkan hasil analisis data, dengan penggunaan metode permainan kartu ditemukan bahwa kemampuan mahasiswa meningkat dalam membaca kanji. Hal ini dibuktikan dari peningkatan nilai dari *pre-test* ke *post-test*. Nilai *pre-test* ada di rentang 33-90, dan nilai *post-test* meningkat dengan nilai terendah adalah 74 dan nilai tertinggi 99 dari 100 poin setelah metode permainan kartu digunakan.

## **METODE PELAKSANAAN**

Program Pengabdian Pada Masyarakat (PPM) yang dilaksanakan adalah pengenalan huruf kanji dasar dengan media ilustrasi di SMA Swasta Dharmawangsa Medan dilaksanakan tanggal 2 Desember 2019. PPM ini diikuti oleh 18 siswa ekstrakurikuler bahasa Jepang yang terdiri dari 10 siswa kelas X, 6 siswa kelas XI dan 2 siswa kelas XII.

Metode pelaksanaan adalah landasan kegiatan dari pengabdian pada masyarakat agar kegiatan PPM dapat berjalan dengan terarah, sistematis dan terstruktur. Metode yang digunakan dalam program ini ditunjukkan pada uraian berikut yaitu Survey Lokasi, *Subject Mapping* kemudian dilanjutkan dengan Implementasi dan Evaluasi. Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam menyelesaikan permasalahan mitra adalah sebagai berikut:

### 1. Observasi lapangan

Menurut Sugiyono (2008), observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis. Kegiatan observasi dilakukan untuk mengetahui masalah yang sedang dihadapi oleh mitra sehingga dapat mencari solusi terbaik untuk memecahkan masalah tersebut. Identifikasi masalah tersebut dilakukan dengan wawancara kepada guru bahasa Jepang dan siswa.

### 2. Penawaran solusi

Setelah proses observasi lapangan dan identifikasi permasalahan dilakukan, kemudian dilakukan perancangan solusi. Selanjutnya solusi yang telah direncanakan ditawarkan kepada mitra.

### 3. Perancangan materi pengenalan dan pelatihan

Persiapan berupa materi/bahan ajar seperti PPT, Kartu ilustrasi dan perencanaan kegiatan secara menyeluruh.

### 4. Implementasi materi pengenalan dan pelatihan

Menurut (Usman, 2002), secara garis besar, implementasi pembelajaran merupakan suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang disusun secara matang dan terperinci dalam melakukan proses pembelajaran.

### 5. Tahapan yang terakhir adalah evaluasi.

Menurut Widoyoko & Qudsy (2009), evaluasi merupakan proses yang sistematis dan berkelanjutan untuk mengumpulkan, mendeskripsikan, menginterpretasikan, dan menyajikan informasi tentang suatu program untuk dapat digunakan sebagai dasar membuat keputusan, menyusun kebijakan maupun menyusun program selanjutnya. Evaluasi dilakukan dengan cara memberikan angket melalui *google form* yang kemudian diisi oleh semua siswa yang mengikuti pelatihan. Evaluasi digunakan sebagai acuan untuk mengukur tingkat ketercapaian keberhasilan pengabdian dan tingkat kepuasan mitra pada kegiatan pengabdian ini. Kegiatan ditutup dengan memberikan motivasi kepada semua siswa agar semangat untuk belajar bahasa Jepang khususnya dalam menghafal huruf kanji.

Luaran yang ditargetkan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah artikel ilmiah dan bahan ajar yang dapat digunakan oleh guru dan siswa yang mempelajari bahasa Jepang khususnya dalam pembelajaran kanji dasar. Siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk mempelajari huruf kanji yang akan berdampak pada peningkatan kemampuan berbahasa Jepang.

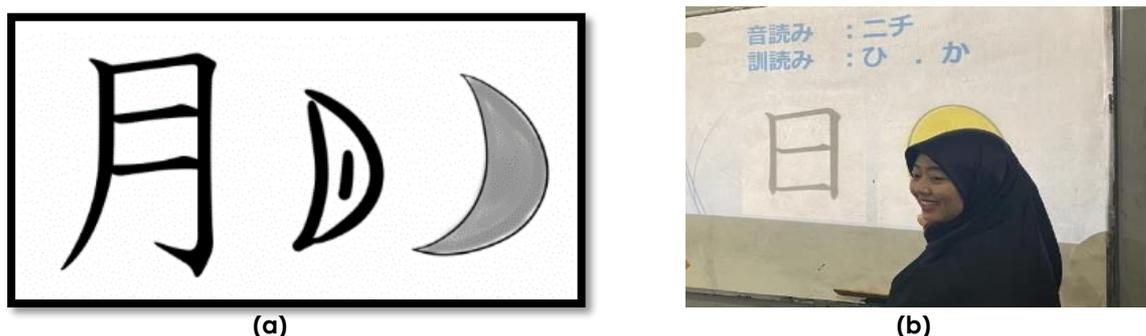
## HASIL PEMBAHASAN

Hasil pengabdian kepada masyarakat ini dipaparkan sesuai dengan tahapan dalam kegiatan.

### Pemaparan Materi

Kegiatan pertama adalah pemaparan materi. Sebelum memaparkan materi, tim pengabdian memperkenalkan diri dan membuka kegiatan. Kegiatan pertama adalah *ice breaking*, yaitu dengan menunjukkan satu video lagu anak-anak berbahasa Jepang tentang anggota tubuh. Video diambil dari youtube dengan link <https://www.youtube.com/watch?v=IDK6wPj-b8A>. Kemudian dilanjutkan dengan pemaparan materi sesi pertama.

Pada sesi pertama, tim pengabdian menunjukkan bentuk/symbol-simbol kanji yang telah ada kemudian disesuaikan dengan benda yang relevan sesuai dengan asal mula kanji tersebut. Seperti kanji pada gambar 1a di bawah ini.



Gambar 1. Ilustrasi huruf kanji bulan (a); Pemaparan Materi (b)

Kanji pada Gambar 1a di atas berarti "bulan" atau dalam bahasa Jepang disebut "tsuki". Ilustrasi kanji ini diambil dari bentuk benda kanji tersebut yaitu bulan. Bulan yang digunakan adalah bulan sabit. Tim pengabdian menjelaskan ilustrasi, cara baca dan arti kanji (Gambar 1b). Tim pengabdian juga menerangkan cara penulisan huruf kanji tersebut. Pada sesi pertama, terdapat 12 kanji dasar yang diperkenalkan. 12 kanji dasar ini adalah kanji matahari (日), bulan (月), api (火), air (水), pohon (木), emas (金), tanah (土), yang merupakan bagian dari kanji nama-nama hari, dan huruf kanji orang (人), buku (本), gunung (山), sungai (川), sawah (田).

Setelah memperkenalkan 12 kanji tersebut, tim pengabdian menjelaskan bagaimana kanji tersebut dapat bersatu menjadi sebuah kata baru. Seperti pada kanji bulan dan matahari dalam kata "hari senin" (月曜日) dan kata "Negara Jepang" (日本). Kemudian siswa menuliskan huruf kanji, sesuai dengan cara menulisnya di buku kotak-kotak yang telah dibagi. Siswa menulis masing-masing 10 huruf untuk setiap huruf kanji yang diberikan. Saat siswa menuliskan kanji pada bukunya, tim pengabdian membantu mengecek kembali tulisan siswa, terutama mengecek urutan penulisannya (*kakijun*).

Sebelum masuk ke penyampaian materi sesi dua, tim peneliti memberikan *ice breaking* agar siswa tidak bosan dan kembali bersemangat mengikuti kegiatan PPM. *Ice breaking* pada sesi ini adalah senam *Rajio Taisou*. *Rajio Taisou* adalah senam yang sangat populer di Jepang. Hampir semua anak-anak melakukan senam ini saat liburan musim panas. Video senam *Rajio Taisou* diambil dari Youtube dengan link [https://www.youtube.com/watch?v=\\_YZZfaMGEOU](https://www.youtube.com/watch?v=_YZZfaMGEOU).

Selanjutnya dilanjutkan dengan penyampaian materi sesi dua. Pada sesi dua, tim peneliti mengenalkan kanji angka 1-10 yaitu (一、二、三、四、五、六、七、八、九、十). Kemudian tim pengabdian menjelaskan bagaimana kanji tersebut dapat bersatu menjadi sebuah kata baru. Seperti pada kanji 1 dan matahari dalam kata "tanggal 1" (一日) dan kata "bulan 3" (三月).

## Games

Setelah semua materi tersampaikan, tim pengabdian membuat games untuk melatih dan mengasah kemampuan mengingat siswa. Games dilakukan dengan berkelompok. Tim pengabdian membagikan 2 macam kartu kepada masing-masing kelompok. Kartu yang pertama berisi semua huruf kanji yang telah diperkenalkan, dan kartu yang kedua adalah gambar ilustrasi dari arti kanji tersebut. Siswa secara berkelompok diminta untuk mencocokkan kartu huruf kanji dengan kartu gambar ilustrasi yang sesuai. Kelompok tercepat dapat menyelesaikan games tersebut dengan waktu 2 menit 42 detik, sedangkan kelompok terakhir memakan waktu 3 menit 11 detik.



**Gambar 2. Siswa Mencocokkan Huruf Kanji Dan Gambar Ilustrasi**

## Kuis

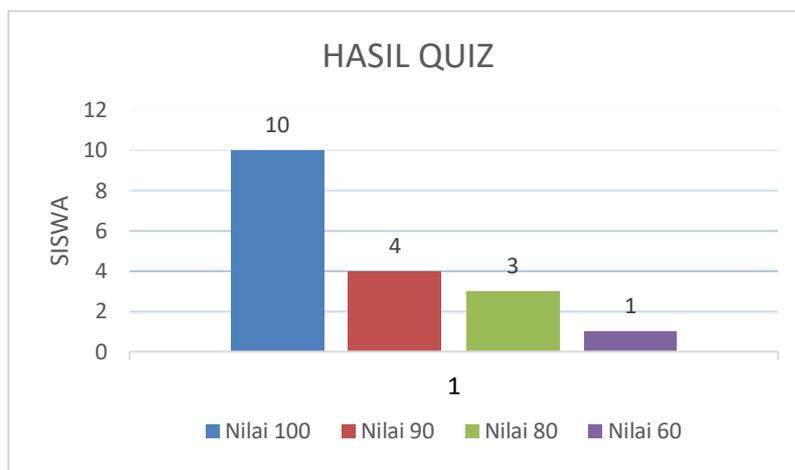
Setelah selesai melakukan games, kegiatan dilanjutkan dengan kuis. Kuis dilakukan dengan menggunakan dua metode. Yang pertama dengan menggunakan aplikasi kahoot dan yang kedua dengan test tertulis. Sebelumnya tim peneliti telah membuat soal pada aplikasi kahoot. Soal pada sesi kuis ini berupa soal membaca kanji. Siswa diminta untuk memilih 1 dari 4 jawaban yang disediakan. Soal kuis dengan menggunakan aplikasi kahoot berjumlah sebanyak 10 soal. Sebelum memulai kuis pertama, tim pengabdian menjelaskan cara menjawab dan mengakses website Kahoot yaitu <https://kahoot.it>. Kemudian tim peneliti memberikan PIN kuis.

Siswa memasukkan PIN kuis dan nama mereka. 95% siswa sudah pernah menggunakan aplikasi ini saat belajar di sekolah. Sehingga tim pengabdian tidak menemukan kesulitan untuk menjalankan kuis Kahoot ini. Selama kuis Kahoot, siswa terlihat serius dalam mengerjakan soal yang ditampilkan melalui projector. Siswa juga terlihat menggebu-gebu untuk segera menekan jawaban yang ada pada handphone mereka masing-masing. Kuis selesai dengan hasil yang sangat baik. Dengan total persentasi jawaban benar sebesar 71,67%. Hasil dari kuis dapat terlihat dari tabel di bawah ini.

**Tabel 1. Overall Performance Report Kuis Kahoot**

Overall Performance	
Total correct answers (%)	71.67%
Total incorrect answers (%)	28.33%
Average score (points)	8654.94 points

Setelah menyelesaikan kuis, kegiatan terakhir yaitu kuis dengan metode tulis. Sebanyak 10 soal pilihan ganda yang telah diambil dari bank soal ujian kemampuan bahasa Jepang diujikan kepada siswa-siswa.



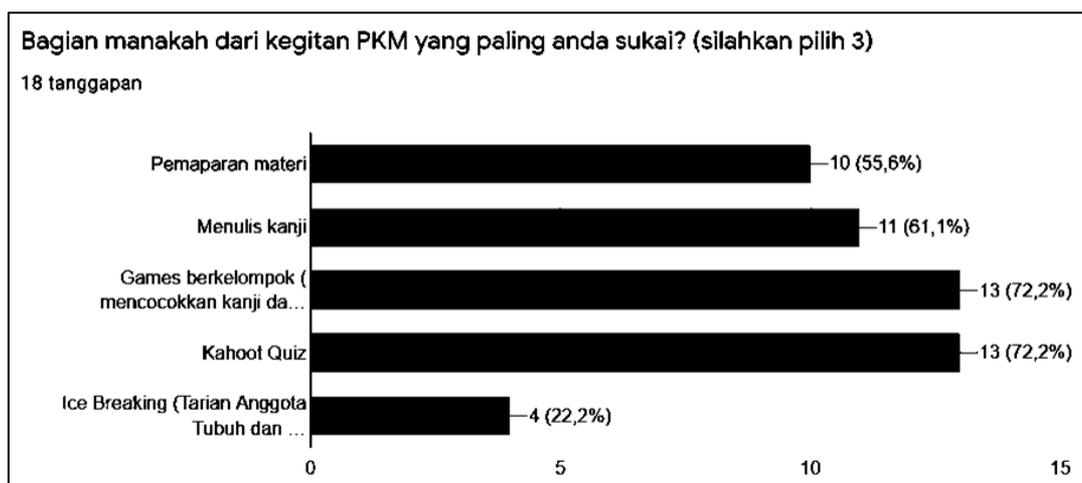
**Gambar 3. Hasil Kuis Soal JLPT N5**

Berdasarkan hasil kuis di atas, dapat dilihat bahwa 93,75% siswa memperoleh nilai diatas 80. Dengan, 10 siswa memperoleh nilai sempurna 100, 4 orang memperoleh nilai 90, dan 3 siswa memperoleh nilai 80.

### **Evaluasi Pengabdian**

Setelah kegiatan PPM selesai, siswa-siswa dimohon untuk mengisi angket evaluasi pengabdian yang telah disiapkan oleh tim pengabdian sendiri. Angket dibuat dalam bentuk google Form pada link <http://bit.ly/AngketKepuasanPesertaPKM-IllustrasiKanji>. Hasil dari kepuasan siswa-siswi terhadap PPM ini terlihat pada grafik-grafik dibawah ini.

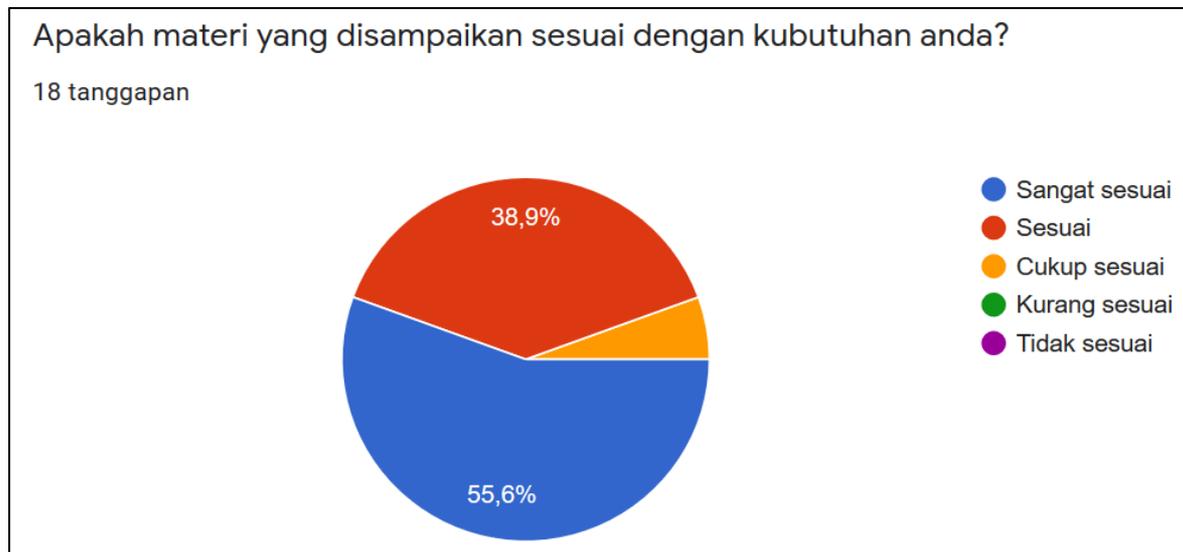
Pertanyaan 1



**Gambar 4. Diagram hasil angket pertanyaan 1**

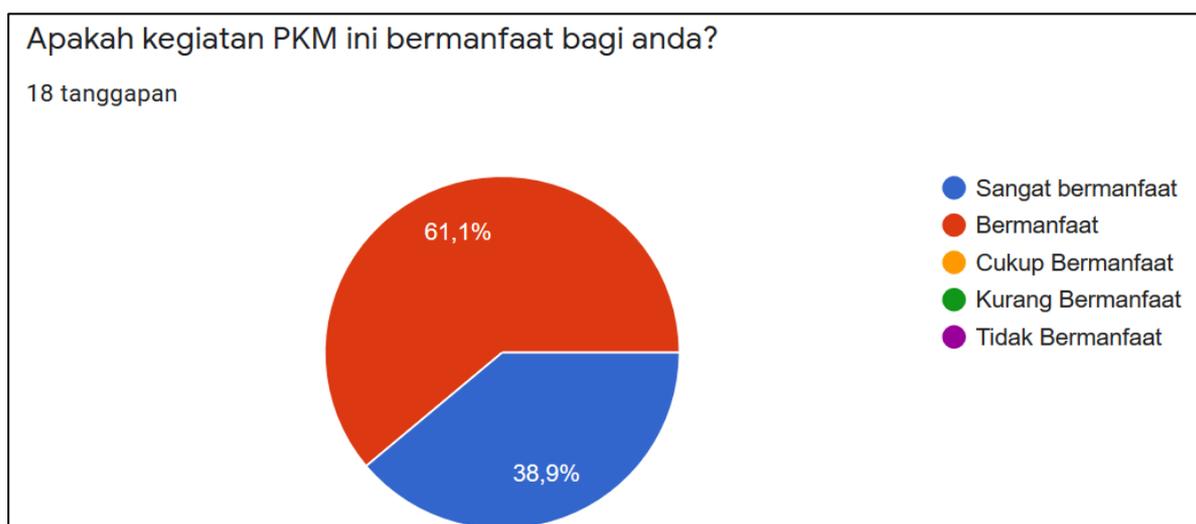
Dari hasil jawaban pada pertanyaan pertama, terlihat bahwa siswa suka dengan kegiatan Games, Kuis Kahoot dan Pemaparan materi.

### Pertanyaan 2



Gambar 5. Diagram hasil angket pertanyaan 2

### Pertanyaan 3



Gambar 6. Diagram hasil angket pertanyaan 3

Berdasarkan hasil angket, test melalui aplikasi, permainan berkelompok serta angket yang diberikan dapat terlihat respon siswa terhadap pembelajaran pengenalan kanji dasar dengan media ilustrasi sangat positif dan memperoleh hasil yang maksimal.

### Implikasi

Hasil kegiatan ini memperlihatkan bahwa penggunaan media ilustrasi dalam pengenalan huruf kanji dasar dapat memberikan hasil yang positif baik dari nilai kuis akhir yang baik maupun dari kualitas jawaban angket yang diberikan. Dampak kegiatan ini juga mampu meningkatkan kemampuan berfikir siswa serta meningkatkan minat siswa dalam mempelajari huruf kanji Jepang. Hasil pengujian ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu, di antaranya adalah hasil dalam mengukur kemampuan mahasiswa Pendidikan bahasa

Jepang Universitas Brawijaya dengan media ilustrasi cerita dan gambar serta penelitian lainnya yang dilaksanakan di Prodi bahasa Jepang Universitas Pakuan Bogor dengan model pembelajaran menggunakan media ilustrasi permainan kartu. Namun setiap media pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing. Maka dari itu, dalam menyajikan media pembelajaran dibutuhkan kreatifitas dan keterampilan dalam membuat media pembelajaran serta penyampaian yang mudah dimengerti agar proses pembelajaran semakin menarik, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan kemampuan berfikir tingkat tinggi siswa dapat meningkat. Hasil kegiatan ini terbatas pada penerapan media ilustrasi pembelajaran kanji dasar sebanyak 12 huruf. Dengan demikian dalam kegiatan selanjutnya diharapkan peneliti lainnya dapat menjadikan penelitian ini sebagai rujukan dalam memperkenalkan huruf kanji lainnya ataupun huruf *Hiragana* dan *Katakana*. Dapat juga dengan membuat tampilan media ilustrasi yang lebih menarik lagi untuk mengukur sejauh mana daya imajinasi serta peningkatan kemampuan berfikir kognitif siswa dalam menghafal huruf asing khususnya huruf Jepang

## KESIMPULAN

Dari hasil kegiatan pengabdian diperoleh bahwa respon siswa terhadap pembelajaran pengenalan kanji dasar dengan media ilustrasi sangat positif dan memperoleh hasil yang maksimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil kuis di akhir kegiatan dimana nilai rata-rata yang dihasilkan siswa adalah 92,2 dari 100 poin. Dengan menampilkan media ilustrasi yang menarik dan pemaparan yang mudah dipahami bagi siswa, kegiatan ini berhasil mengenalkan kepada siswa cara mudah dan menyenangkan untuk menghafal huruf kanji. *Ice breaking* juga menjadi salah satu unsur yang dinilai penting dalam kegiatan pengabdian ini agar para siswa tidak bosan. Kemudian sebagai latihan untuk mengingat materi huruf kanji dasar yang telah disampaikan sebelumnya permainan sederhana juga dilakukan dalam kegiatan ini. Siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar Bahasa Jepang terutama dalam menghafal huruf kanji

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada Rektor Universitas Harapan Medan dan Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Harapan Medan yang telah mendukung pendanaan untuk kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini. Kepada Kepala SMA Swasta Dharmawangsa Medan yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan kepada tom pengabdian untuk melakukan kegiatan pelatihan ini, kami juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya

## PUSTAKA

- Firmansyah, D. B., & Rahmawati, R. S. (2018). PENGGUNAAN MEDIA AJAR BERBASIS MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN KANJI. *JAPANEDU: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Bahasa Jepang*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.17509/japanedu.v3i1.11239>
- Kusgunarti, C. P. (2016). *Pembelajaran Kanji Dasar Di Sma Dengan Menggunakan Asosiasi Media Gambar* [Universitas Pendidikan Indonesia]. <http://repository.upi.edu/25764/>
- Mauludin, P. (2017). *Pembelajaran Shoukei Moji Dan Shiji Moji Tingkat Dasar Melalui Media Gambar Ilustrasi Dan Cerita* [Universitas Brawijaya]. <http://repository.ub.ac.id/1172/>
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan:(pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. CV. Alfabeta.
- Tocharman, M., Zakarias, S., Soetejo, & Sobandi, B. (2006). *Pendidikan Seni Rupa*. UPI Press.
- Usman, N. (2002). *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*. Raja Grafindo Persada.
- Wahidati, L., & Rahmawati, D. (2020). Persepsi Mahasiswa tentang Kesulitan yang Dihadapi Saat Menempuh JLPT: Studi Kasus Mahasiswa Program Studi Bahasa Jepang Sekolah Vokasi Universitas Gadjah Mada. *JLA (Jurnal Lingua Applicata)*, 3(1), 41. <https://doi.org/10.22146/jla.55862>

Widoyoko, S. E. P., & Qudsy, S. Z. (2009). *Evaluasi program pembelajaran panduan praktis bagi pendidik dan calon pendidik*. Pustaka Belajar.

**Format Sitasi:** Mawaddah, A., Hasibuan, A.S., & Azmil. 2021. Pengenalan Huruf Kanji Dasar dengan Media Ilustrasi di SMA Swasta Dharmawangsa Medan. *Reswara. J. Pengabdian. Kpd. Masy.* 2(2): 255-263. DOI : <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v2i2.1082>



Reswara: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat oleh Universitas Dharmawangsa. Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan dengan Lisensi Internasional Creative Commons Attribution NonCommercial ShareAlike 4.0 ([CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/))