

PENGENALAN BUDAYA JEPANG SECARA INTERAKTIF MELALUI PEMBELAJARAN BAHASA DAN PARIWISATA

Annisaa Nurul Atiqah¹, Nur Widiyanto²

Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarrukmo Yogyakarta
Program Studi D3 Perhotelan¹, Program Studi S1 Pariwisata²
annisa.atiqah@stipram.ac.id¹, nur.widiyanto@stipram.ac.id²

Abstract

In the era of globalization, foreign languages are important to master. Language as a medium for communicating between humans, is no exception for Foreign Citizens. Therefore foreign languages need to be learned, understood and mastered. Foreign languages are not only English, but other foreign languages that are considered important, one of which is Japanese. To meet the demands of this globalization era, as a tourism high school in Stipram Yogyakarta, which is one of the places providing prospective workers or experts in the tourism industry, it is hoped that it can receive and provide services to all tourists; both domestic and foreign tourists, especially Japanese tourists. Then they were given Japanese courses and facilitated learning development at the NiHongo Kurabu Student Activity Unit. As a tourism-based high school, it is known that not all students are interested in Japanese, the limited number of meetings affects the deepening of mastery of Japanese. This is the main obstacle in providing Japanese language teaching. Based on the background of these problems, an interactive introduction to culture is carried out in order to provide understanding as well as attract interest in learning Japanese. By involving students fully in learning activities, class is more enjoyable with the participation and activeness of students. Cultural learning is seen as the most efficient form of improving the quality of learning because it provides motivation for Japanese language learners. Judging from the results of observations, it is known that there is an increase in interest in learning Japanese to an interest in taking Internships in Japan. The opportunity to visit Japan confirmed the culture that had been studied before. Thus, Japan has a good image according to Japanese language learners who have visited Japan. So, Image becomes positive.

Keywords: Japanese Culture, Japanese Language Learning, Interactive Learning, Japanese Image, Tourism

Abstrak

Di era globalisasi bahasa asing menjadi hal yang penting untuk dikuasai. Bahasa sebagai media untuk berkomunikasi antar manusia, tidak terkecuali dengan Warga Negara Asing (WNA). Oleh karena itu bahasa asing perlu dipelajari, dipahami dan dikuasai. Bahasa asing tidak hanya Bahasa Inggris saja, namun Bahasa asing lainnya yang telah dianggap penting salah satunya adalah Bahasa Jepang. Untuk memenuhi tuntutan era globalisasi tersebut, sebagai sekolah tinggi pariwisata di Stipram Yogyakarta yang menjadi salah satu tempat penyedia calon tenaga kerja atau tenaga ahli dibidang industri pariwisata diharapkan bisa menerima serta memberikan *service* kepada seluruh wisatawan; baik domestik maupun wisatawan asing khususnya wisatawan Jepang. Maka diberikan matakuliah *Japanese* dan difasilitasi pengembangan belajar di Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) *NiHongo Kurabu* (NHK). Sebagai sekolah tinggi yang berbasis kepariwisataan diketahui bahwa tidak seluruh mahasiswa tertarik terhadap Bahasa Jepang, jumlah pertemuan yang terbatas mempengaruhi dalam pendalaman penguasaan Bahasa Jepang. Ini merupakan kendala utama dalam memberikan pengajaran Bahasa Jepang. Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka pengenalan budaya secara interaktif dilakukan agar memberikan pemahaman sekaligus menarik minat untuk belajar Bahasa Jepang. Dengan melibatkan mahasiswa secara penuh dalam kegiatan belajar, kelas lebih menyenangkan dengan partisipasi dan keaktifan para pembelajar. Pembelajaran budaya dipandang sebagai bentuk peningkatan kualitas pembelajaran yang paling efisien karena memberikan motivasi bagi pembelajar Bahasa Jepang. Menilik pada hasil pengamatan

diketahui bahwa adanya peningkatan minat belajar bahasa Jepang hingga minat mengikuti Intership di Jepang. Kesempatan berkunjung ke Jepang mengkonfirmasi terhadap budaya yang telah dipelajari sebelumnya. Sehingga, Jepang memiliki citra yang baik menurut para pembelajar bahasa Jepang yang telah datang berkunjung ke Jepang. Maka, Image menjadi positif.

Kata kunci: Budaya Jepang, Pembelajaran bahasa Jepang, Pembelajaran Interaktif, Image Jepang, Pariwisata

PENDAHULUAN

Di era globalisasi bahasa asing menjadi bagian penting dalam kehidupan karena menjadi alat yang digunakan untuk berinteraksi antar manusia, baik menggunakan media secara digital maupun secara langsung *face to face*. Dunia digital menjadi perantara terjalinnya interaksi antar manusia dari belahan negara lain. Dengan terjadinya komunikasi dapat menambah informasi dan pengetahuan. Oleh karena itu bahasa asing perlu dikuasai. Selain bahasa Inggris, bahasa asing lainnya yang perlu dipelajari adalah bahasa Jepang.

Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarrukmo (Stipram) Yogyakarta merupakan salah satu perguruan tinggi pariwisata yang membekali peserta didiknya dengan kemampuan berbagai berbahasa asing termasuk bahasa Jepang. Karena sadar bahwa lulusannya adalah calon tenaga kerja atau tenaga ahli dibidang industri pariwisata dimasa depan, diharapkan bisa menerima serta memberikan *service* kepada seluruh tamu atau wisatawan; baik domestik maupun wisatawan asing khususnya wisatawan Jepang.

Stipram telah memiliki berbagai kerjasama dengan hotel dan resort yang ada di Jepang. Hal ini memberikan kesempatan untuk peserta didik mencari pengalaman baru dengan cara melakukan pelatihan bekerja/magang di industri pariwisata yang ada di Jepang. Berdasarkan data mahasiswa yang melakukan intership di Jepang setiap tahunnya ada 10-35 orang per enam bulan. Hal ini membuktikan bahwa mahasiswa mempunyai peluang yang cukup besar. Tercatat hingga Desember 2022 banyak mahasiswa/i yang telah mengikuti program pemagangan di Jepang ke berbagai daerah.

‘Japanese’ sebagai jembatan yang diberikan oleh pihak kampus untuk mahasiswa/i mempelajari bahasa Jepang. STiPRAM memberikan bekal pengenalan bahasa Jepang yang dirangkum dalam pengadaan matakuliah ‘Japanese’. Matakuliah ini sebagai tempat pertama bagi mahasiswa/i mendapat pengetahuan tentang Bahasa Jepang. Tidak jarang pengajar menemukan beberapa minat dari mahasiswa/i, ada ketertarikan terhadap bahasa Jepang. Tapi tetap saja Bahasa Jepang dianggap sulit. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu (1). Menganggap dirinya sebagai pembelajar pemula yang belum pernah belajar sebelumnya, (2). Keterbatasan jumlah pertemuan dalam satu semester, (3). Jumlah pembelajar cukup banyak dalam satu kelas, (4). Tidak seluruh mahasiswa memiliki minat yang sama, (5). Minimnya pengetahuan terkait budaya dll. Padahal ketika mempelajari bahasa secara otomatis akan mempelajari budaya. Karena bahasa sangat dipengaruhi oleh budaya yang berlaku pada saat itu, sehingga pada umumnya budaya tercermin pada bahasa yang

digunakan oleh pemakainya. Oleh karena itu, bahasa tidak hanya menentukan kebudayaan tetapi juga pola pikir masyarakat setempat (Diner, 2014).

Bahasa dan budaya tidak dapat dipisahkan. Budaya adalah suatu keseluruhan kompleks yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, keilmuan, hukum, adat istiadat, dan kemampuan lain, serta kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat (Tylor, 2017). Maka pemahaman terhadap budaya dari bahasa yang dipelajari berperan penting dalam menentukan keberhasilan penyampaian pesan serta terjadinya komunikasi yang lancar antara pembicara dan lawan bicara. Hal ini membuktikan bahwa bahasa tidak hanya bersifat struktural tetapi juga komunikatif dan sosial (Ani, 2020).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pengenalan budaya perlu dilakukan untuk menunjang pembelajaran bahasa supaya bisa berkomunikasi dengan orang lain maupun masyarakat. Dengan melakukan penerapan pengenalan budaya secara interaktif diharapkan dapat memberikan pemahaman sekaligus menarik minat untuk belajar Bahasa Jepang. Dengan melibatkan mahasiswa/i secara penuh dalam kegiatan belajar, kelas lebih menyenangkan dengan partisipasi dan keaktifan para pembelajar.

Strategi pembelajaran interaktif atau berbagi pengetahuan secara aktif merupakan strategi yang menekankan pembelajar untuk saling berbagi dan membantu dalam menyelesaikan pertanyaan yang diberikan (Mitrawalida, 2018). Kelebihan strategi interaktif adalah menstimulus peserta didik untuk mengajukan pertanyaan, mencoba merumuskan pertanyaan, dan dapat menemukan jawaban terhadap pertanyaannya sendiri melalui observasi (Suprayekti, 2006). Mahasiswa/i yang terlibat kedalam berbagai kegiatan tersebut bisa lebih mengembangkan pemahaman dan kemampuan pada belajar melalui praktik.

Melalui analisis situasi di atas, maka fokus kajian ini; (1). seberapa besar pengaruh penerapan pengenalan budaya melalui strategi pembelajaran interaktif, (2). Mengamati motivasi belajar bahasa Jepang, (3). Pemahaman bahasa Jepang melalui budaya.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kelas eksperimen yang melibatkan satu kelas dengan tujuan meningkatkan motivasi dan minat belajar bahasa Jepang melalui penerapan pengenalan budaya dengan strategi pembelajaran interaktif. Metode yang digunakan melalui langkah-langkah pelaksanaan pengajaran oleh pengajar/*sensei* dalam pengenalan budaya diikuti langsung oleh para pembelajar pada Unit Kegiatan Mahasiswa NiHongo Kurabu (UKM NHK) di Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarrukmo (Stipram) Yogyakarta. Subjek penelitian ini adalah pembelajar yang mengikuti belajar bahasa Jepang di UKM NHK. Prosedur penelitian ini pada awalnya

pembelajar mendengarkan ceramah dan mengamati kegiatan budaya yang dilakukan. Kemudian mereka melakukan tanya jawab tentang budaya Jepang. Selanjutnya mereka diberi kesempatan untuk mempraktekkan pengenalan budaya yang diajarkan, baik dilakukan sendiri maupun berkelompok. Dengan demikian, mereka dapat menafsirkan, memaknai dan mengalami sendiri proses budaya yang dipelajari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan pengenalan budaya Jepang pada kegiatan di UKM NHK dilaksanakan secara terjadwal. Dalam satu bulan pembelajar di UKM NHK belajar selama empat kali. Mereka akan belajar seminggu sekali, pada hari Jumat pukul 15.00. Di program UKM NHK telah tersusun satu kali belajar budaya di awal bulan dan belajar bahasa tiga kali. Belajar budaya tersebut menjadi selingan supaya pembelajar tidak bosan monoton dengan menghafalkan huruf Jepang, kosa kata, belajar pola kalimat, dan mempraktekkan percakapan sesuai tema. Kegiatan belajar di UKM NHK jumlah pembelajar antara 25-35 orang.

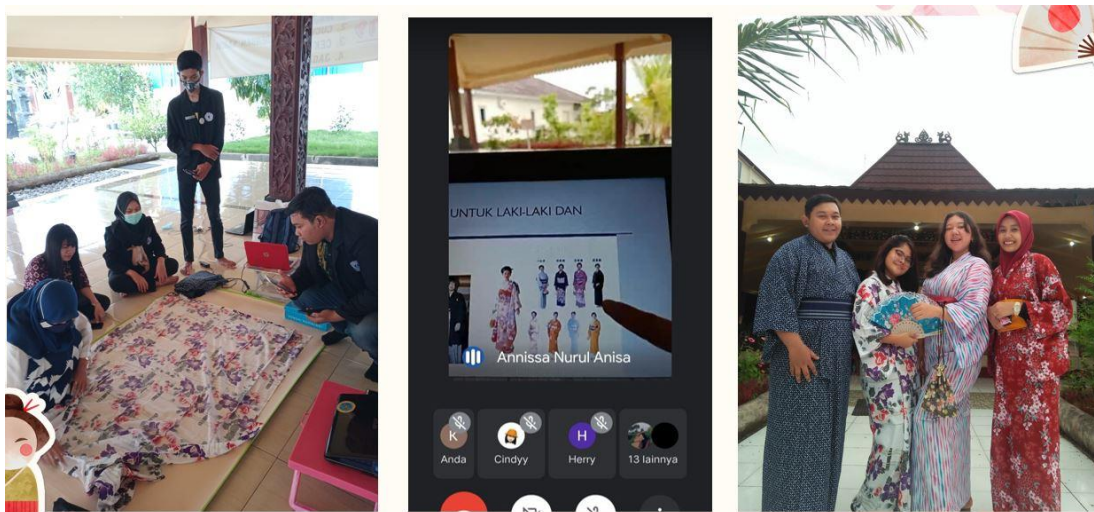
Tema budaya yang diajarkan ketika diselenggarakannya kelas budaya disesuaikan dengan tema bahasa yang di bahas. Apabila sedang belajar tentang ‘perkenalan/*jikoshoukai*’ maka kelas budaya yang dilakukan dengan tema *ojigi/meishi koukan* dst. Kegiatan pengenalan budaya yang dilaksanakan di UKM NHK diantaranya yaitu; praktik *ojigi* (membungkukkan badan), *meishi koukan* (bertukar kartu nama), *shodou* (kaligrafi Jepang), *yukata* (pakaian tradisional Jepang), *furoshiki* (teknik membungkus dengan kain ala Jepang), origami (seni melipat kertas), *ryourikai* (kelas memasak), *eiga wo miru* (menonton film), *manga* (komik), hingga belajar dengan para ahli tentang karakteristik berwisata orang Jepang.

Kelas budaya di UKM NHK ini tidak hanya mengandalkan pengajar bahasa Jepang dari kampus internal saja, melainkan mengundang para dosen ahli bahasa dan sastra Jepang dari eksternal sebagai dosen tamu di kelas NHK, termasuk diantaranya adalah *native* Jepang. Hal ini berdampak positif terhadap pembelajar, dimana mahasiswa bisa mengenal lebih banyak *sensei* (pengajar) bahasa Jepang. Mereka lebih senang dan tertarik dengan menerima materi dari berbagai karakter dan cara mengajar *sensei* yang lain. Sehingga mahasiswa saat dilibatkan dalam kelas interaktif tidak malu menyampaikan pendapatnya.

Strategi penerapan pengenalan budaya secara interaktif yang dikemas dengan berbagai cara dari variasi pengajar maupun tema yang diberikan kepada pembelajar menunjukkan hasil yang sangat positif. Kegiatan yang melibatkan peran penuh para pembelajar pada pengenalan budaya ini menghasilkan pemahaman yang baik. Waktu belajar tidak terasa karena kelas sangat menyenangkan dengan keaktifan para pembelajar yang memperhatikan materi yang disampaikan hingga melakukan praktek secara langsung. Para pembelajar bisa memaknai dan memahami dari setiap lintas

budaya antara Indonesia dan Jepang. Pemaknaan dan pemahaman tersebut bisa membuat para mahasiswa semakin menghargai budaya masing-masing negara dan bisa memberikan toleransi.

Berdasarkan hasil kegiatan ini dapat diketahui bahwa meningkatnya semangat belajar para pembelajar di UKM NHK. Hal tersebut membuat mereka *terrefresh* dan termotivasi untuk belajar bahasa maupun budaya Jepang yang lain. Kondisi tersebut berdampak pada Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di kelas matakuliah Japanese. Maka bisa dirasakan bahwa upaya pengenalan budaya di UKM menunjang minat belajar di kelas. Pada kegiatan ini dapat diidentifikasi pemahaman para pembelajar bisa mencapai 75%, karena kerlibatan mereka secara langsung dalam menerima materi, diskusi hingga praktek. Walaupun tidak seluruh mahasiswa mengikuti UKM NHK, namun semangat dari mahasiswa yang mengikuti NHK bisa menularkan kepada rekan-rekan sekelasnya. Sehingga ada rasa ingin bersaing di dalam kelas dalam hal pembelajaran bahasa. Tak jarang pengajar terbantu dengan keikutsertaan dan keterlibatan para mahasiswa yang menyampaikan materi kepada mahasiswa yang lain. Dari kondisi ini membuktikan bahwa pengajar bisa berperan menjadi fasilitator dalam kelas, karena informasi pengetahuan bisa datang dari mahasiswa kepada mahasiswa.



Gambar 1. Kelas Budaya Yukata



Gambar 2. Kelas Budaya *Ojigi* dan *Meishi Koukan*



Gambar 3. Kelas Budaya *Ryourikai*

Hal lain yang ditemukan dari hasil pengamatan setelah dilakukan kegiatan penerapan pengenalan budaya adalah meningkatkan kualitas belajar mahasiswa. Mahasiswa bisa lebih aktif dan mandiri belajar budaya dan bahasa yang lain. Karena mempelajari bahasa dan budaya pasti memiliki keterkaitan dengan hal-hal/materi-materi yang dipelajari sebelumnya. Sehingga mahasiswa jadi lebih kritis terhadap hal baru yang mereka temukan.

Berdasarkan hasil temuan di atas, penerapan pengenalan budaya di tingkat dasar ini memiliki berbagai kelebihan. Dan manfaat yang bisa dirasakan adalah memunculkan rasa semangat belajar. Karena ada hal baru yang unik dan menarik untuk dipelajari. Walaupun jumlah pertemuan di kelas terbatas mereka mendapat ilmu yang lain di UKM NHK. Kelemahannya muncul tidak meratanya kemampuan dalam satu kelas pada kegiatan perkuliahan. Bagi mahasiswa yang mengikuti UKM NHK memiliki pengetahuan yang lebih, sehingga mereka mengetahui lebih dahulu dibandingkan teman sekelasnya. Tetapi hal tersebut tidak menjadi hal buruk, karena setidaknya dapat memancing teman yang lain juga berperan aktif dalam kegiatan belajar bahasa Jepang.

Selain itu, dari hasil observasi pada kegiatan ini diketahui bahwa adanya peningkatan jumlah peminat pembelajar bahasa Jepang di UKM NHK, terbukti pada tahun ajaran 2022/2023 jumlah pendaftar dari mahasiswa baru ada 115 orang. Walaupun pada perjalanan selama kegiatan pembelajaran ada penurunan peserta, namun terbukti semakin banyak yang tertarik belajar bahasa Jepang. Didukung dengan laporan dari devisi kerjasama luar negeri di kampus mencatat akhir Desember 2023 ada pengiriman mahasiswa untuk melakukan kegiatan magang atau intership dari beberapa program. Ada yang mengikuti program intership enam bulan, ada yang tiga bulan. Ditotal dari keseluruhan program terdapat 30 mahasiswa yang melakukan intership di Pulau Hokkaido Jepang. Sebagian besar mahasiswa melakukan praktek kerja di hotel, resort atau *onsen* (pemandian air panas).

Kunjungan mahasiswa ke Jepang memberikan pengalaman yang sangat berharga. Mereka mengetahui secara langsung budaya yang telah dipelajari selama belajar di kampus Stipram Yogyakarta. Tidak hanya itu mereka jadi tahu *lifestyle*, karakter orang Jepang, keindahan dan kebersihan baik dari jalan raya, rumah, lingkungan serta destinasi wisata di Jepang, serta dapat melihat kecanggihan teknologi yang semua serba praktis dan modern. Hal tersebut memberikan kesan yang baik terhadap orang Jepang maupun negara Jepang. Keseluruhan cerita yang didengar ketika belajar dibangku kelas telah terkonfirmasi dengan kesempatan mahasiswa berkunjung ke Jepang untuk tujuan intrenship tersebut. Sehingga *image* terhadap Jepang jadi lebih positif.

SIMPULAN

Penerapan pengenalan budaya secara interaktif pada pembelajar pemula tingkat dasar perlu dilakukan untuk pemahaman dan penguasaan bahasa asing yaitu bahasa Jepang. Karena sebagai pembelajar pemula tingkat dasar perlu diberi kesan baik terhadap materi yang dipelajari. Pengenalan budaya Jepang menjadi sesuatu yang baru sehingga membuat pembelajar bisa mengkontraskan budaya sendiri dan budaya Jepang. Sehingga membuat pembelajar bisa memaknai setiap bahasa dari budaya, serta menjadikan individu yang toleran mengikuti era globalisasi ini.

Khususnya sebagai calon para pelaku pekerja di industri pariwisata harus siap dengan toleransi budaya dari daerah/negara lain. Karena tugas utama dari pelaku pariwisata adalah memberikan pelayanan, terutama fokus pada kajian ini adalah orang Jepang. Pemahaman budaya dan bahasa harus seimbang.

Berdasarkan hasil pengamatan diketahui bahwa penerapan pengenalan budaya secara interaktif memiliki beberapa kelebihan. Kelebihan penerapan strategi interaktif yaitu (1). Memberikan pemahaman yang baik kepada para pembelajar, karena telah melalui proses dari melihat, mengamati, diskusi, implementasi dan evaluasi. (2). Memunculkan semangat karena belajar dengan menyenangkan dan tidak hanya searah dengan pengajar, namun bisa belajar dari teman yang lain. (3). Memunculkan motivasi untuk belajar hal yang lain atau meningkatkan rasa keingintahuan untuk belajar materi selanjutnya. Karena adanya keterkaitan hal-hal/materi-materi satu dengan yang lainnya. (4). Memunculkan kemandirian untuk belajar hal baru sebelum pengajar memberikan informasi.

Pada situasi di lokasi penelitian yaitu Stipram Yogyakarta memiliki kelemahan bahwa matakuliah ‘Japanese’ yang terbatas jumlah pertemuan tatap muka selama hanya satu semester saja, maka UKM NHK menjadi salah satu wadah untuk bisa mempelajari bahasa Jepang lebih jauh. Bagi mahasiswa yang mengikuti di UKM NHK memiliki wawasan yang lebih banyak dibandingkan mahasiswa yang tidak mengikuti UKM NHK, hal tersebut berdampak pada ketidakmerataan kemampuan pemahaman

materi. Maka yang terjadi terlihat dengan jelas secara kuantitas angka, hasil akhir mahasiswa ada nilai tinggi dan tinggi sekali sedangkan mahasiswa yang nilai rendah terlampau rendah.

Berdasarkan penjelasan di atas, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa penerapan pengenalan budaya secara interaktif untuk pembelajar pemula pada tingkat dasar berpengaruh besar. Oleh karena itu, para pengajar perlu melibatkan para pembelajar dalam proses pembelajaran supaya kegiatan belajar terasa menarik dan menyenangkan. Hal ini merupakan upaya meningkatkan kualitas dan kuantitas pembelajar bahasa Jepang yang diharapkan dapat menunjang kompetensi pedagogik pembelajar. Dan dengan pengajaran budaya dipandang sebagai bentuk peningkatan mutu pembelajaran yang paling efisien karena memberikan motivasi bagi pembelajar Bahasa Jepang.

RUJUKAN

Ani, N. P. S. M., & Suartini, N. N., Sadyana, I. W. (2020). Implementasi Pemahaman Lintas Budaya Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Di Kelas Xi Bb 1 Sma Negeri 4 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*, Vol. 6 No. 1, Februari, 2020, 54-61.

Dewantara, K. H. (1994). *Kebudayaan*. Yogyakarta: Penerbit Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.

Diner, L. (2014). Pengenalan Budaya Jepang Berbasis Student Centered Learning Bagi Pembelajar Bahasa Jepang Tingkat Dasar. *ABDIMAS* Vol. 18 No. 2, Desember 2014, 87-91.

Khalifah, M. M. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta : Aynat Publishing.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. 2016. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI Daring)*. kbbi.kemdikbud.go.id.

Majid, A. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya.

Mitrawalida. (2018). *Penerapan Strategi Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas Xi Sma 1 Sendana*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan 2018.

Saputra,W., dkk. (2012). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*.

Suprayekti. (2006). *Strategi Penyampaian Pembelajaran Kooperatif*. *Jurnal Pendidikan Penabur*, No.07/Th.V/Desember 2006.

Taylor. E. B. (2017). *Antropologi*. Jakarta: Erlangga.

Okazaki, H. (2008). *Nihongo Kyoiku Ni Okeru Gakushu no Bunseki to Dezain*. Tokyo: Bojinsha.