

## ***SOCIAL MEDIA UTILITY DALAM EDUKASI BUDAYA JEPANG DI SD NEGERI 4 SINGAPADU KALER, GIANYAR***

**I Wayan Juniarta<sup>1)</sup>, I Wayan Juliana<sup>2)</sup>, Dewa Gede Bambang Erawan<sup>3)</sup>, Anak Agung Ari Purnami<sup>4)</sup>, NI Wayan Kesuma Dewi<sup>5)</sup>**

<sup>1,4,5</sup>Fakultas Bahasa Asing, Universitas Mahasaraswati Denpasar

<sup>2</sup>Sekolah Tinggi Agama Hiindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja

<sup>3</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan, Universitas Mahasaraswati Denpasar

Email: [jjuniarta@unmas.ac.id](mailto:jjuniarta@unmas.ac.id)<sup>1</sup>, [julianawayan69@gmail.com](mailto:julianawayan69@gmail.com)<sup>2</sup>, [dewakulit@unmas.ac.id](mailto:dewakulit@unmas.ac.id)<sup>3</sup>, [kesumadewi01@gmail.com](mailto:kesumadewi01@gmail.com)<sup>4</sup>, [Purnamiari1@gmail.com](mailto:Purnamiari1@gmail.com)<sup>5</sup>

### **ABSTRAK**

Bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana untuk berinteraksi. Bali merupakan destinasi wisata tempat wisatawan asing terus berdatangan ke pulau Bali. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya Pembangunan desa wisata yang ada di Bali. Desa Singapadu Kaler merupakan salah satu desa wisata yang terletak di kabupaten Gianyar. Untuk itu pentingnya pembelajaran bahasa asing sejak dini sebagai bentuk pembelajaran sejak dini. Salah satu Bahasa asing yang menjadi target tujuan pengajaran dalam pengabdian masyarakat di desa Singapadu Kaler adalah Bahasa Jepang. Pengenalan bahasa Jepang dan budaya Jepang di SD Negeri 4 Singapadu Kaler bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa, memperkenalkan budaya Jepang secara langsung, serta mendukung perkembangan kognitif mereka, terutama dalam meningkatkan wawasan global dan kreativitas, serta sebagai alat untuk melatih kemampuan berbahasa asing sejak dini. Pembelajaran ini dilakukan melalui berbagai metode, seperti diskusi interaktif dan pemaksimalan pemanfaatan media sosial. Kegiatan pengenalan budaya yang dilakukan adalah pengenalan festival Jepang Tanabata dan cerita rakyat Jepang dengan aplikasi yang didapatkan dari media sosial. Dengan metode utilitas sosial media, didapatkan dampak yang besar sebanyak 70% dari jumlah keseluruhan siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam memelajari Budaya Jepang.

Kata Kunci: bahasa, budaya, jepang, edukasi,

### **PENDAHULUAN**

Bali sebagai salah satu destinasi pariwisata internasional utama di Indonesia. Setelah masa pandemi Covid-19, jumlah kunjungan turis asing ke Bali mengalami peningkatan yang pesat. Tercatat 5,78 juta wisatawan mancanegara mengunjungi Bali secara langsung di tahun 2023. Jepang tercatat sebagai negara Asia ketiga dengan jumlah wisatawan terbanyak yang mengunjungi Bali (BPS Provinsi Bali, 2023). Kedutaan Republik Indonesia mempererat hubungan Indonesia dan Jepang melalui pertukaran budaya dan kerja sama. Hal ini meningkatkan antusiasme tinggi wisatawan Jepang terhadap budaya Indonesia. (Kompas.id. 2024:23). Dengan fenomena ini menunjukkan besarnya potensi interaksi antara masyarakat

lokal dan wisatawan asing. Untuk itu pentingnya keterampilan berbahasa asing sebagai aset dalam menunjang kualitas layanan pariwisata.

Salah satu alasannya karena sumber daya yang dibutuhkan untuk mengembangkan pariwisata terdapat di dalam negeri (Rahma, A. A. 2020:1). Penguasaan bahasa asing, terutama Bahasa Jepang, menjadi sangat relevan, mengingat tingginya jumlah wisatawan Jepang yang berkunjung ke Bali. Dengan perkembangan sektor pariwisata, penting bagi masyarakat untuk meningkatkan keterampilan berbahasa asing. Hal ini untuk mendukung sektor pariwisata dan mempersiapkan sumber daya manusia (SDM) yang lebih kompetitif di era global. Salah satu pendekatan yang efektif adalah melalui program pengabdian masyarakat yang dilaksanakan oleh perguruan tinggi melalui pendidikan (Muna, 2022:34). Hal ini menjadi penting karena Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana mempelajari objek pembelajaran tersebut (Wicakso 2015:331). Dalam situasi ini, pendidikan adalah salah satu usaha yang sadar dalam mengajarkan dasar-dasar bahasa Jepang pada strata pendidikan dasar.

Perguruan tinggi berperan dalam mendorong peningkatan kompetensi bahasa asing dan kesadaran akan pentingnya pembelajaran bahasa sejak dini. Sebagaimana dikemukakan oleh Aminatun (2022:49). Pembelajaran merupakan kegiatan yang diterapkan oleh guru untuk menyampaikan ide, keterampilan, serta materi pelajaran yang relevan. Dengan demikian, pendidikan berfungsi tidak hanya sebagai transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana untuk membentuk kompetensi sosial dan emosional siswa. Menurut Aritonang (2024:79), guru memiliki tanggung jawab untuk mengenalkan bahasa asing kepada siswa dan menumbuhkan minat belajar yang lebih mendalam, terutama dalam bahasa yang memiliki keterkaitan langsung dengan sektor pariwisata internasional seperti Bahasa Jepang. Pembelajaran bahasa asing di tingkat sekolah dasar juga dapat memperkuat kemampuan otak dalam *multitasking*, meningkatkan konsentrasi, serta memperkaya kemampuan kognitif siswa. Selain membentuk sikap positif terhadap pembelajaran bahasa, penguasaan bahasa asing sejak dini dapat meningkatkan kesiapan siswa dalam menghadapi dunia yang semakin terhubung secara global (Aritonang, 2024:75).

Hasil observasi yang dilakukan di SD 4 Singapadu Kaler menunjukkan tidak adanya kurikulum yang memberikan pengembangan tentang budaya dan bahasa asing, terutama Bahasa Jepang. Hal ini didukung juga oleh kemampuan pengajar yang kurang kompeten di bidang Bahasa Jepang. Selain permasalahan tersebut ditemukan juga bahwa, sekolah kekurangan bahan ajar atau buku referensi untuk siswa. Hal ini sangat disayangkan, karena kemampuan berbahasa asing dapat membantu mereka berkomunikasi lebih efektif dalam

dengan wisatawan asing yang berkunjung ke Desa Singapadu Kaler.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu pengenalan Bahasa Jepang dasar serta pemahaman konsep budaya Jepang, dirancang strategi pengajaran yang efektif dan menyenangkan melalui diskusi kelompok dan penggunaan media digital, khususnya sosial media populer. Metode *media sosial utility* menjadi kunci penting dalam keberhasilan pengabdian ini karena kematangan, karakteristik, dan kematangan siswa, khususnya generasi *alpha* yang sangat dekat dengan dunia digital menggunakan gawai telepon genggam (Mahmudah, 2022:72). Hal ini ditegaskan oleh Bal, E., et.al (2017:178) yang menyatakan bahwa adaptasi generasi muda dalam menyerap perkembangan teknologi meningkatkan minat mereka dalam menggunakan teknologi tersebut. Maka dari itu, penggunaan teknologi untuk pendidikan adalah elemen yang interaktif dan efektif dalam pengajaran.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Amelia. (2022:128), Guru sebagai fasilitator menyiapkan seluruh tahapan pembelajaran yang akan dilalui siswa dan membuat suasana belajar yang menarik dan tidak monoton. Guru juga harus menyiapkan beragam media untuk menerapkan pembelajaran yang interaktif. Seperti yang dikemukakan oleh Yuni, (2024:14), strategi pembelajaran aktif merupakan pendekatan pembelajaran yang memerlukan partisipasi aktif dari siswa dalam proses pembelajaran.

Beberapa artikel pengabdian yang telah diterbitkan sebelumnya menjadi bahan acuan dalam pembuatan artikel ini. Artikel yang ditulis oleh Hamzah (2015:68) menyebutkan bahwa pembelajaran yang kooperatif dan kolaboratif di era digital dapat dicapai dengan penggunaan media sosial dan dipandu oleh strategi pembelajaran dan faktor berpengaruh lainnya. Sejalan dengan itu, Mahmudah (2022:77) menyimpulkan bahwa penggunaan sosial media Tiktok dalam pengajaran memberikan hasil yang lebih efektif, mudah dipahami, dan menarik minat siswa dibandingkan hanya menggunakan *Power Point* (PPT). Selanjutnya, Lumembang (2024:38) menyatakan bahwa penggunaan sosial media YouTube dan TikTok memberikan membuat mata pelajaran yang sebelumnya sulit menjadi mudah dan menyenangkan untuk dipelajari oleh siswa.

Ketiga artikel di atas memiliki nafas yang sama memvalidasi penggunaan media sosial sebagai teknik yang tepat guna dalam pembelajaran siswa dan memberikan dampak baik. Hal yang menjadi perbedaan artikel-artikel yang telah disebutkan di atas dengan pengabdian ini adalah metode elaborasi yang digunakan oleh tim pengajar dan subjek mata pelajaran yang diaplikasikan. Elaborasi pengajaran menggunakan media sosial dengan interaksi langsung dengan metode story telling adalah teknik yang digunakan dalam pengabdian ini. Perbedaan lainnya adalah subjek yang diterapkan dalam pengabdian ini adalah bahasa dan kebudayaan

Jepang sebagai pengenalan awal dalam memperkaya keterampilan berbahasa para siswa.

Dengan mendorong interaksi, diskusi, dan penerapan langsung materi pelajaran, strategi ini dapat membantu siswa untuk lebih aktif dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan teknologi dan situs laman yang menarik, yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan membuat pembelajaran bahasa asing menjadi lebih interaktif serta relevan dengan kebutuhan zaman.

### **METODE**

Peran penting mahasiswa dalam program pengabdian masyarakat adalah mendorong upaya dalam memaksimalkan potensi sumber daya dengan mengimplementasikan program Kampus Mengajar untuk pengembangan pariwisata di Indonesia baik yang sudah ada maupun yang masih tersembunyi (Muna, 2022: 35). Kampus Mengajar merupakan sistem perkuliahan di Indonesia, yang memberikan setiap mahasiswa memiliki kesempatan untuk mengajar dan mengaplikasikan setiap ilmu yang didapatkan (Lisnawati, 2022: 1560). Adapun metode yang digunakan dalam pelaksanaan setiap program kerja adalah metode observasi dengan melakukan beberapa tahapan, yaitu: tahap persiapan, melalui persiapan dan perancangan program yang sesuai dengan kebutuhan mitra melalui pendampingan dengan pihak kepala sekolah, dan tahap pelaksanaan program melalui pelatihan menulis, berbicara, mendengarkan dongeng Tanabata dan festivalnya.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Keberhasilan dari penerapan suatu kegiatan mengajar dapat dilihat dari peningkatan kemampuan siswa dalam mengerjakan latihan yang diberikan dan puncaknya saat diberikan *post-test* (Riwu, 2022: 150). Tujuan dari survei ini adalah untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi yang sudah diberikan dan menilai hasil belajar mereka. Hal ini mendorong untuk bertanggung jawab dan membawa perubahan dengan menilai hasil belajar mereka (Wicaksono, 2015 :454). Hasil akhir dinilai dengan 15 soal, dengan 10 soal pilihan ganda dan 5 soal essay.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan kepada 35 siswa dari SD 4 Singapadu Kaler, menunjukkan bahwa 70% siswa mampu memahami dan mengingat hampir seluruh materi kosakata Bahasa Jepang dasar dengan jawaban yang benar. Sementara, 30% siswa masih mengalami kesulitan dan memerlukan pendekatan tambahan atau pengulangan materi.

Dari segi metode pembelajaran, 25 lebih menyukai belajar melalui media TikTok karena dianggap lebih menarik. Media pembelajaran melalui aplikasi adalah kategori pembelajaran *mobile learning* atau pembelajaran yang memanfaatkan media sosial



(Mahmudah,2022:71). Sedangkan siswa lainnya lebih memilih pembelajaran dengan guru, mereka menyukai metode pembelajaran secara langsung di kelas karena memerlukan mentor sebagai pembimbing dan juga evaluasi secara langsung.

Selanjutnya, terdapat tiga hal yang menjadi hasil pengabdian di SD 4 Singapadu Kaler, sebagai berikut:

### **1. Pengajaran Bahasa Jepang kepada siswa SD 4 Singapadu Kaler melalui pemaparan materi secara lisan serta tulis**

Pada pemaparan materi ini, pengajar memberikan pemaparan materi secara lisan dan tulis menggunakan *power point* sebagai alat interaksi pembelajaran Pendidikan Bahasa Jepang. Dengan pemaparan materi dasar yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari seperti salam, pengenalan diri, angka, dan nama hari.



Foto 1: Pemaparan materi tentang salam Bahasa Jepang serta latihan pelafalan

Pemaparan materi secara lisan dilakukan agar siswa mengetahui cara pengucapan dan artikulasi yang benar dari kosakata yang telah dipelajari. Pemaparan materi lisan bertujuan untuk mengajarkan pengucapan, sementara pemaparan tulisan membantu peserta didik mencatat sebagai bahan belajar di rumah. Setelahnya, pengajar mengevaluasi dengan tanya jawab atau meminta peserta didik mengucapkan kosakata yang sudah dipelajari.

### **2. Melatih kepercayaan diri Siswa SD 4 Singapadu Kaler melalui web namepicker dan edukasi belajar Bahasa asing di platform media sosial**

Pada tahapan ini, pengajar menggunakan strategi pembelajaran berbasis teknologi untuk menarik minat siswa dalam belajar Bahasa Jepang. Strategi Pembelajaran merupakan rencana tindakan atau pendekatan secara keseluruhan melalui metode atau pemanfaatan sumber daya (Sutikno.2021:34). Salah satu metode yang digunakan adalah *Namepicker* ([Random Name Pickers](#)), sebuah laman yang menampilkan nama siswa secara acak. Siswa yang terpilih akan maju ke depan dan memperkenalkan diri menggunakan Bahasa Jepang, yang dapat meningkatkan rasa percaya diri mereka. Selain itu, pengajar juga memanfaatkan platform TikTok sebagai alat evaluasi. Banyak siswa yang aktif menggunakan TikTok, namun tidak memanfaatkannya untuk belajar. Oleh karena itu, pengajar memberikan rekomendasi akun belajar yang dapat membantu siswa meningkatkan kosakata Bahasa Jepang mereka,

dengan harapan dapat belajar sambil menikmati hiburan di media TikTok.

### 3. Praktik Budaya dan Festival Jepang

Praktik budaya dilakukan dengan dua agenda kegiatan yaitu *story telling* cerita Tanabata dan pembuatan *paper garland*. Pengajar menggunakan strategi pengajaran berbasis teknologi untuk menarik minat siswa dalam belajar bahasa Jepang. Salah satu metode yang digunakan adalah *Namepicker*, sebuah laman yang menampilkan nama siswa secara acak. Siswa yang terpilih akan maju ke depan dan memperkenalkan diri menggunakan bahasa Jepang, yang dapat meningkatkan rasa percaya diri mereka.



Foto 3. Pembuatan *paper garland*



Foto 4. *Story telling* cerita tanabata

Selain itu, pengajar juga memberikan pemahaman tentang budaya jepang melalui *storytelling* cerita tanabata dan pembuatan *paper garland*. Dengan memanfaatkan platform TikTok sebagai alat evaluasi dan visualisasi pembelajaran. Pengajar memberikan rekomendasi akun-akun tik tok belajar Bahasa Jepang. Hal ini untuk menarik minat belajar siswa khususnya dalam belajar Bahasa Jepang.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan Kampus Mengajar di SD 4 Singapadu Kaler, maka dapat disimpulkan bahwa program pengabdian kepada masyarakat ini telah terlaksana dengan baik dan mencapai tujuannya. Melalui program pengabdian pengajaran Bahasa Jepang tingkat dasar di SD 4 Singapadu Kaler, para murid yang ikut serta dan tenaga pendidik memperoleh pemahaman baru mengenai bahasa asing, khususnya pembelajaran Bahasa Jepang dasar yang relevan dengan kehidupan sehari-hari seperti pengenalan diri dalam Bahasa Jepang.

Antusiasme siswa dalam mempraktikkan dan menghafal kosakata baru setiap harinya menunjukkan tingginya motivasi dan ketertarikan mereka terhadap bahasa dan budaya Jepang terutama melalui media sosial. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang akrab dengan keseharian siswa dapat mendukung peningkatan hasil belajar sekaligus menumbuhkan minat terhadap bahasa dan budaya asing, dengan mengikuti akun belajar yang

telah di rekomendasikan seperti @belajar,japan01 @bahasajepang\_ @bukuzone\_27.

Sinergi antara seluruh elemen yang terlibat menjadi fondasi utama dalam tercapainya tujuan program ini. Dengan manfaat nyata yang telah dirasakan baik oleh siswa maupun pihak sekolah. Tim pengabdian berharap program ini dapat menjadi pijakan awal dalam membentuk individu yang terbuka, berwawasan global, dan siap bersaing di era global.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aminatun, Dyah., Alita, D., Rahmanto, Y., & Putra, A. D. (2022). Pelatihan bahasa inggris melalui pembelajaran interaktif di smk nurul huda pringsewu. *Journal of engineering and information technology for community service*, 1(2), 66-71  
<https://www.academia.edu/download/106177642/102.pdf>
- Aritonang, B. D., Atmojo, K. N. S., Septiani, P. A., Weda, I. G. A., & Bonitu, I. K. A. P. (2024). Pengajaran Bahasa Jepang Tingkat Dasar Bagi Anak Anak Sekolah Dasar Bali Bestari Di Kelas V  
[https://scholar.google.com/scholar?.Lokatarasaraswati,3\(2\),75-84](https://scholar.google.com/scholar?.Lokatarasaraswati,3(2),75-84)
- Amelia, M., Yarmi, G. ., & Hasanah, U. (2022). Analisis Strategi Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 7(1),120–131.  
<https://doi.org/10.22437/gentala.v7i1.18354>
- Bal, E., & Bicen, H. (2017). The purpose of students' social media use and determining their perspectives on education. *Procedia Computer Science*, 120, 177-181.  
<https://doi.org/10.1016/j.procs.2017.11.226>
- BPS Provinsi Bali. (2023). Banyaknya Wisatawan Mancanegara Yang Datang Langsung Ke Bali Menurut Kebangsaan 2019-2023.  
<https://Bali.Bps.Go.Id/Id/Statistics-Table/1/Mtkzize=/Banyaknya-Wisatawan-Mancanegara-Yang-Datang-Langsung-Ke-Bali-Menurut-Kebangsaan-2019-2023.Html>
- Hamzah, R. E. (2015). Penggunaan Media Sosial di Kampus Dalam Mendukung Pembelajaran Pendidikan. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 14(1), 45-70.  
<https://doi.org/10.32509/wacana.v14i1.89>
- Kompas.id. (2024, Januari 23). Indonesia-Jepang semakin erat lewat budaya. Kompas.id.  
<https://www.kompas.id/baca/internasional/2024/01/23/indonesia-jepang-semakin-erat-lewat-budaya>
- Lisnawati, I. I., Julia, J., & Iswara, P. D. (2022). Implementasi Mahasiswa Kampus Mengajar 2 Dalam Meningkatkan Keterampilan Literasi Di Sekolah Dasar. *Prim. J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, 11(5), 1555  
<http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i5.9016>
- Lumembang, M. M., & Bandari, T. (2024). Utilitas platform digital pada pembelajaran fisika kelas X MAN Pinrang di masa endemi. *Al-Irsyad Journal of Physics Education*, 3(1), 28-40.  
<https://doi.org/10.58917/ijpe.v3i1.104>
- Muna, C. (2022). Eksistensi Peran Mahasiswa Dalam Pengabdian Masyarakat. *Eastasouth Journal Of Impactive Community Services*, 1(01), 32-50.  
<https://Ejcs.EastasouthInstitute.Com/Index.Php/Ejims/Article/Download/24/18>
- Mahmudah, I. H. D. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Daring Berbasis Media Sosial Tiktok Pada Pembelajaran Bahasa Jepang Di Sma Negeri 1 Taman. Hikari: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Jurusan Bahasa Dan Sastra Jepang Universitas Negeri Surabaya, 6(1),7077.  
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/download/46078/38866>
- Riwu, D., Domisianus, A. C., Juniarta, I. W., & Wiryawan, I. W. G. (2022). Penerapan Pembelajaran Tambahan Untuk Siswasd Negeri 2 Batuaji Di Luar Jam Sekolah. In Prosiding Seminar Regional Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Mahasaraswati Denpasar (Vol.1,No2,Pp.146152)  
<https://Ejournal.Unmas.Ac.Id/Index.Php/Semregunmas22/Article/Download/7786/5694>

- Rahma, A. A. (2020) Potensi Sumber Daya Alam Dalam Mengembangkan Sektor Pariwisata Di Indonesia. *Jurnal Nasional Pariwisata*, 12(1), 1-8.  
[Potensi Sumber Daya Alam dalam Mengembangkan Sektor Pariwisata Di Indonesia | Rahma | Jurnal Nasional Pariwisata](#)
- Sutikno, M. S. (2021). *Strategi pembelajaran*. Penerbit Adab.  
<https://books.google.co.id/books?id=ydMeEAAAQBAJ&lpg=PA1&ots=vNdB2XiEbl&dq=strategi%20adalah&lr&hl=id&pg=PA1#v=onepage&q=strategi%20adalah&f=false>
- Wicaksono, A., & Roza, A. S. (Eds.). (2015). *Teori pembelajaran bahasa: Suatu catatan singkat*. Garudhawaca..  
[https://www.google.co.id/books/edition/Teori\\_Pembelajaran\\_Bahasa/2HFcCwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&printsec=frontcover&bsq=otono m%20](https://www.google.co.id/books/edition/Teori_Pembelajaran_Bahasa/2HFcCwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&printsec=frontcover&bsq=otono m%20)
- Yuni, S. R., Rambe, S., & Gusmaneli, G. (2024). Strategi Pembelajaran Aktif di Madrasah. *Journal of Creative Student Research*, 2(3), 01-15.  
<https://doi.org/10.55606/jcsr-politama.v2i3.3675>