

## PENGENALAN BAHASA DAN BUDAYA JEPANG BAGI GURU DAN SISWA

### INTRODUCTION OF JAPANESE LANGUAGE AND CULTURE FOR TEACHERS AND STUDENTS

<sup>1)</sup>Diana Kartika, <sup>2)</sup>Yuni Astuti, <sup>3)</sup>Yusrizal Bakar, <sup>4)</sup>Ali Mardius

<sup>1</sup> Program Studi Sastra Jepang, Universitas Bung Hatta, Padang

<sup>2</sup> Program Studi Penjaskesrek, Universitas Bung Hatta, Padang

<sup>3</sup> Program Studi Teknik Industri, Universitas Bung Hatta, Padang

<sup>4</sup> Program Studi Penjaskesrek, Universitas Bung Hatta, Padang

Jln. Sumatera Ulak Karang Padang, Sumatera Barat

Email: dianakartika@bunghatta.ac.id

#### ABSTRAK

*Tujuan dilakukannya kegiatan pengenalan bahasa dan budaya jepang bagi guru dan siswa SMA Xaverius Bukittinggi yaitu agar siswa memahami dari awal bahwa untuk dapat menguasai dan berkomunikasi menggunakan bahasa Jepang dengan baik tidak cukup hanya menguasai empat kemampuan berbahasa (mendengar, berbicara, membaca dan menulis) melainkan harus dapat memahami budaya Jepang. Apabila dapat menggunakan bahasa Jepang dan memahami budaya Jepang dengan baik, maka kesalahpahaman berkomunikasi dengan orang Jepang dapat diminimalisir. Metode yang digunakan yaitu dengan memberikan pembelajaran bahasa dan pengenalan budaya Jepang dengan menggunakan gambar dan video.. Yang menjadi sasaran dalam kegiatan ini yaitu siswa SMA Xaverius kelas X. Hasil yang ditemukan yaitu sebagian besar siswa yang mengikuti kegiatan ini memiliki minat dan motivasi tinggi untuk bisa berbahasa jepang dan mengenal semua budaya tentang jepang.*

**Kata kunci:** Bahasa, Budaya, Jepang

#### ABSTRACT

*The purpose of the introduction of Japanese language and cultural recognition for teachers and students of SMA Xaverius Bukittinggi is that students understand from the beginning that to be able to master and communicate using Japanese well is not enough to master only four language skills (listening, speaking, reading and writing) should be able to understand Japanese culture. If you can use Japanese and understand Japanese culture well, then misunderstandings communicate with Japanese people can be minimized. The method used is to provide language learning and the introduction of Japanese culture by using pictures and video .. The target in this activity is Xaverius X class high school students. The results are found that most students who follow this activity have the interest and high motivation to be speak Japanese and get to know all the cultures about japan.*

**Keywords:** Language, Cultural, Japanese

*Submitted : 4 Mei 2017    Revision : 28 Juli 2017    Accepted : 18 September 2017*

#### PENDAHULUAN

Kanai Atsushi melalui Kata Sambutannya dalam “Buku Pelajaran “SAKURA” Jilid 1” berkata: “Meningkatkan bahasa Jepang adalah bahasa asing yang baru diajarkan di SMA, maka The Japan

Foundation adalah salah satu instansi yang bergerak dalam bidang pertukaran budaya internasional, antara lain untuk memajukan pendidikan bahasa Jepang”.

SMA Xaverius merupakan salah satu

Sekolah Menengah Atas yang ada di Bukittinggi. Visi dari SMA ini yaitu cerdas, terampil, berwawasan Nasional dan International dan misinya adalah: 1) Menciptakan lingkungan sekolah yang diterangi cahaya iman dan taqwa berdasarkan Ketuhanan Yang Maha Esa sesuai dengan agama yang dianut, 2) Menumbuhkembangkan sikap gemar berkompetisi dan bekerja sama sehingga cerdas spiritual, emosional dan intelektual. 3) Menumbuhkembangkan sikap mandiri sehingga terampil dalam kecakapan hidup sehari-hari dalam segala bidang sesuai dengan bakat dan kemampuan. 4) Menumbuhkembangkan rasa bangga untuk menjadi yang terbaik dalam mutu dan disiplin dan 5) Menumbuhkembangkan rasa Nasionalisme serta mampu berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dan bahasa asing secara baik dan benar”.

Berdasarkan visi dan misi dari SMA Xaverius Kota Bukittinggi ini maka diturunkan sebuah tujuan dari sekolah tersebut yaitu: 1) Terlaksananya peningkatan disiplin sekolah melalui kegiatan Bina Iman untuk seluruh siswa dari masing-masing agama. 2) Memasukkan Pendidikan Karakter dalam PBM dan kehidupan sehari-hari. 3) Terwujudnya cita-cita sekolah untuk memiliki guru profesional melalui sertifikasi guru, pelibatan guru dalam seminar-seminar, workshop/MGMP mata pelajaran. 4) Terwujudnya kerja sama dan kompetensi guru dalam membuat perangkat mengajar. 5) Terwujudnya warga sekolah yang cerdas, mampu di bidang IT, dan dalam menggunakan bahasa asing sederhana. 6) Tercapainya 100 % tingkat kelulusan siswa dengan rata-rata NEM (Nilai UN) pada tahun 2013-2014 dengan pencapaian skor nilai tambah 0,30. 7) Tercapainya pengembangan sikap gemar berkompetisi dan terampil dalam kecakapan hidup sehari-hari melalui pengembangan diri, tata boga, English Club, Japanese Club, olimpiade, Karya Tulis Ilmiah, dan lain-lain. Pihak sekolah berharap salah satu dari mata lomba

Olimpiade sains (Matematika, Fisika, Biologi, Kimia, Geo Sains, Informatika Komputer) bisa berhasil di tingkat kota, bahkan ke tingkat propinsi. 8) Terjalinnnya kerjasama yang baik dengan komite sekolah dan *stakeholders* pendidikan untuk pengadaan sarana dan sarana pendidikan. Sehingga sekolah memiliki ruang multimedia dan sound system yang baik. 8) Terjalinnnya kerjasama yang baik dengan kursus pengembangan profesi dalam pengembangan pendidikan kecakapan hidup. Diharapkan 80% peserta didik memiliki sertifikat lulus kursus.

Bertitik tolak dari tujuan yang dirumuskan oleh pihak Sekolah SMA Xaverius Kota Bukittinggi ini yang memasukkan bahasa Jepang ada dalam kurikulum untuk siswa kelas XI dan XII maka perlu diberikan sebuah sosialisasi kepada siswa tersebut tentang bahasa dan budaya jepang dengan metode yang lebih menarik agar siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk dapat mempelajari bahasa jepang ini dengan baik dan mampu berbahasa jepang dengan lancar.

Pembelajar bahasa asing khususnya pembelajar bahasa Jepang, ketika belajar bahasa sudah pasti memperoleh pengetahuan atau secara tidak langsung belajar budaya Jepang. Oleh karena itu, budaya dan bahasa memiliki hubungan yang sangat erat, meskipun merupakan dua hal yang berbeda. Kita ketahui bersama bahwa bahasa dan budaya dapat saling mempengaruhi. Hal ini dapat terlihat bahasa yang digunakan oleh suatu masyarakat mencerminkan budaya masyarakat tersebut. Demikian pula berlaku pada bahasa Jepang, misalnya penggunaan *keigo*. *Keigo* merupakan bahasa yang digunakan oleh orang Jepang untuk menaikkan derajat pendengar atau yang menjadi pokok pembicaraan. *Keigo* adalah bahasa yang digunakan untuk menghormati lawan bicara. *Keigo* ini digunakan di perusahaan atau di dunia kerja (konsep budaya *uchi* dan *soto*). Hal ini mencerminkan budaya orang

Jepang yang mengutamakan kepentingan orang lain dan mengutamakan hubungan senior dan junior.

Untuk dapat menguasai dan berkomunikasi menggunakan bahasa Jepang dengan baik tidak cukup hanya menguasai empat kemampuan berbahasa (mendengar, berbicara, membaca dan menulis) melainkan harus dapat memahami budaya Jepang. Apabila dapat menggunakan bahasa Jepang dan memahami budaya Jepang dengan baik, maka kesalahpahaman berkomunikasi dengan orang Jepang dapat diminimalisir. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Jepang secara akademik pun membutuhkan proses pembelajaran budaya Jepang.

Agar siswa memiliki pengetahuan tentang keadaan Negara Jepang, adat istiadat Jepang dan kebudayaan Jepang perlu diberikan metode seperti memutar video tentang keunikan negara Jepang agar siswa merasa lebih berada dalam situasi Jepang untuk memudahkan dan menimbulkan rasa percaya diri untuk berbicara dengan bahasa Jepang. Proses pembelajaran budaya Jepang membutuhkan metode dan media yang tepat agar materi yang disampaikan dapat dicerna dan dipahami oleh pembelajar bahasa Jepang. Hal ini sejalan dengan definisi media secara umum yaitu sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pengajar memanfaatkan kemajuan dan perkembangan teknologi saat ini. Sebelumnya proses pembelajaran menggunakan media *power point* saja. Setelah dievaluasi, hasil dari pembelajaran tersebut, siswa hanya memperoleh pengetahuan saja, tanpa memahami kebudayaan Jepang.

Setelah siswa mengetahui tentang budaya Jepang, maka akan memudahkan untuk mempelajari bahasa Jepang. Secara sederhana pengenalan atau mengenalkan diri dalam bahasa Jepang disebut 自己紹介

/じこしょうかい/ Jikoshoukai/  
Jikosyookai. Biasanya kita akan mengucapkan nama, dari mana kita berasal, dan hal lainnya yang ingin disampaikan. ①  
はじめまして  
/Hajimemashite/ hajimemaste ②わたしは  
～です/ Watashi ha(isi nama anda)  
desu/ watashi wa .. des ③～から来ました  
/isi nama tempat atau Negara asal) kara  
kimashita/ ~kara kimasta ④どうぞよろし  
くおねがいします  
/Douzoyoroshikuonegaishimasu/Doozo  
yoroshku onegai simas. Saat selesai  
memperkenalkan diri, jangan lupa untuk  
membungkukkan badan. Dalam bahasa  
Jepang, ini disebut dengan おじぎ/ojigi.  
Ojigi sendiri diekspresikan dalam berbagai  
kondisi, seperti ungkapan terima kasih,  
ucapan salam, meminta maaf, dan lainnya.

## UCAPAN SALAM

- Konnichiwa (こんにちは)= Selamat siang/ halo
- Ohayou Gozaimasu (おはようございます。)= Selamat pagi
- Konbanwa (こんばんは)= Selamat malam
- Arigatou Gozaimasu (ありがとうございます) = Terima kasih
- Sumimasen (すみません) / Gomennasai= maaf/permisi
- Oyasuminasai (おやすみなさい) = Selamat beristirahat/ selamat tidur
- Sayounara (さようなら)= Selamat tinggal/ sampai jumpa
- Dewa mata (ではまた。)/ mata ato de = Sampai nanti
- Mata ashita (また明日。) = Sampai besok
- Itadakimasu (いただきます) = Selamat makan

Dina: Hajimemashite, watashi wa Dina desu. Douzo yoroshiku..

Shinta : Hajimemashite, watashi wa Shinta desu. Douzo yoroshiku

Dina : Kore wa watashi no meishidesu. Dare ga shitte iru anata wa sore o hitsuyō to shimasu

Shinta : Hai. Arigatōgozaimasu

Beberapa budaya Jepang yang harus dipahami yaitu: 1) Upacara minum teh atau

yang dikenal dengan Chad? atau Sad?. Adalah upacara yang mencerminkan kepribadian dan pengetahuan tuan rumah yang mencakup antara lain tujuan hidup, cara berpikir, agama, apresiasi peralatan upacara minum teh dan cara meletakkan benda seni di dalam ruangan upacara minum teh (chashitsu). 2) Kendo adalah olahraga bermain pedang bambu sedangkan Judo adalah nama dari olahraga bela diri dari Jepang. 3) Shogi atau catur Jepang adalah permainan papan dari Jepang yang dimainkan oleh dua orang di atas papan 9 lajur dan 9 baris yang berwarna sama. 4) Origami berasal dari kata ori yang berarti lipat, dan gami yang berarti kertas - merupakan seni tradisional melipat kertas yang berkembang menjadi suatu bentuk kesenian yang modern. 5) Sumo adalah gulat gaya Jepang dan Jepang olahraga nasional. Berpedoman dari analisis situasi serta hasil wawancara, observasi dan diskusi, maka permasalahan utama yang dihadapi oleh siswa di Sekolah SMA Xaverius Kota Bukittinggi yaitu:

1. Kurangnya bakat siswa dalam belajar bahasa Jepang, karena apabila seseorang yang berbakat pada suatu mata pelajaran tertentu biasanya dapat dilihat dari kemampuan dan kelebihan yang dimilikinya. Jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa tidak sesuai dengan bakatnya, maka siswa cenderung cepat bosan, tidak senang bahkan tidak mau belajar sehingga nilainya rendah.
2. Rendahnya minat siswa, karena ada tidaknya minat terhadap sesuatu pelajaran dapat dilihat dari cara anak mengikuti pelajaran, lengkap tidaknya catatan, dan konsentrasi anak. Kegiatan yang diminati seseorang, biasanya akan diperhatikan terus menerus yang disertai rasa senang.
3. Siswa belum memiliki motivasi yang tinggi dalam mempelajari bahasa Jepang karena faktor motivasi selalu mendasari dan mempengaruhi setiap usaha serta

kegiatan seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan

Tujuan dilakukan kegiatan pengenalan bahasa dan budaya Jepang ini yaitu agar siswa memiliki minat dan motivasi untuk belajar bahasa dan mengenal budaya Jepang. Karena bahasa Jepang ini merupakan mata pelajaran yang wajib diikuti oleh seluruh siswa di SMA Xaverius Bukittinggi.

## **METODE**

Kelompok sasaran dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini ada siswa SMA Xaverius kelas X yang memiliki minat dan motivasi untuk mengenal bahasa dan budaya Jepang yang berjumlah sebanyak 30 orang. Metode pendekatan yang dilakukan dalam kegiatan ini adalah :

1. Ceramah dengan memaparkan teori, materi, gambar dan Video tentang bahasa dan budaya Jepang kepada siswa dengan tujuan agar siswa termotivasi untuk belajar bahasa Jepang dengan baik.
2. Diskusi dan tanya jawab untuk menimbulkan keberanian siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Jepang. Karena apabila keberanian membuat kita mampu menghadapi tantangan atau hambatan, baik yang bersifat fisik dan psikis maupun kendala-kendala sosial atau yang lainnya.
3. Latihan berbicara bahasa Jepang dengan nara sumber dan tim dalam penyampaian materi dengan menggunakan bahasa Jepang. Karena dengan latihan adalah kunci dari keberhasilan. Latihan disini bukan saja dari segi kuantitasnya tetapi juga dari segi motivasi yang menggerakkan setiap usaha yang kelihatan secara fisik.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bahasa merupakan alat komunikasi untuk menyampaikan ide, gagasan,

pendapat serta perasaan kepada orang lain dan Bangsa Jepang terkenal dengan sopan santun serta kecenderungan berbasa-basi (Suryadimulia, 2016). Berdasarkan kegiatan yang sudah dilakukan tentang pengenalan bahasa dan budaya Jepang, maka ditemukan sekitar 70% dari keseluruhan peserta yang mengikuti kegiatan ini mampu mengenal budaya Jepang dan sudah memiliki keberanian untuk berbicara dengan bahasa Jepang. Secara umum hasil dari kegiatan ini adalah:

1. Meningkatnya motivasi siswa untuk mengenali dan mempelajari bahasa Jepang dengan baik dan besarnya keingintahuan siswa tentang Jepang dan bagaimana cara atau trik agar lebih mudah untuk mempelajari bahasa Jepang.
2. Mengurangi sindrom psikologis siswa yang sering dialami selama ini yaitu sindrom berupa learning disability (ketidakmampuan belajar). Sindrom (syndrome) berarti satuan gejala yang muncul sebagai indikator adanya keabnormalan psikis yang menimbulkan kesulitan belajar anak didik. Sindrom itu misalnya disleksia (dyslexia), yaitu ketidakmampuan belajar membaca, disgrafia (dysgraphia), yaitu ketidakmampuan belajar menulis. Sindrom di atas secara umum sebenarnya memiliki IQ yang normal dan bahkan diantaranya ada yang memiliki kecerdasan di atas rata-rata. Oleh karenanya, kesulitan belajar anak didik yang menderita sindrom-sindrom tadi mungkin hanya disebabkan oleh adanya gangguan ringan pada otak (minimal) brain dysfunction. (Syah, 1999).

## **SIMPULAN**

Kesimpulan yang ditemukan dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat khususnya di SMA Xaverius kota Bukittinggi ini yaitu siswa lebih tertarik mendengarkan, mengetahui dan

mempraktekkan bahasa Jepang dan terlihat siswa juga sudah sedikit termotivasi karena sudah diberikan video tentang negara Jepang sehingga diharapkan siswa lebih rajin dan giat dalam mempelajari bahasa Jepang

## **DAFTAR PUSTAKA**

- <http://smaxaveriusbukittinggi.esy.es/tag/profil/>.
- Tim Penyusun. 2009. *Buku Pelajaran Bahasa Jepang "SAKURA" Jilid 1*. Jakarta: The Japan Foundation, Direktorat Pembinaan SMA, Ditjen Manajemen Dikdasmen dan Departemen Pendidikan Nasional RI.
- Suryadimulia Agus Suherman (2016). *Karakteristik Idiom Bahasa Jepang dan Bahasa Indonesia Yang Menggunakan Bagian Tubuh*. Repository Unpad.
- Syah, M. (1999). *Psikologis Belajar*. Jakarta: Logos Wacana Ilmu.