

OPTIMALISASI KAPASITAS SISWA UNTUK MEMPEROLEH BEASISWA KUNJUNGAN KE JEPANG MELALUI PROGRAM PENGENALAN BUDAYA DAN BAHASA JEPANG DI SMP IT BINA MASYARAKAT MANDIRI KECAMATAN MEGAMENDUNG BOGOR

Helen Susanti^{1*)}, Rina Fitriana²

^{1,2}Universitas Pakuan, Bogor, Indonesia

*) Surel korespondensi: helensusanti@unpak.ac.id

Kronologi Naskah: diterima 27 Oktober 2023; direvisi 09 November 2023; diputuskan 23 Desember 2023

Abstract

SMP IT BMM is a tuition-free school aimed at students from financially challenged families. A community in Japan has shown interest in this school and offers a scholarship for visits to Japan to its students. The main challenge lies in the students' lack of knowledge about Japan and their complete inability to speak Japanese. The Community Engagement Program is expected to help address these issues. The program activities encompass teaching the Hiragana and Katakana scripts, training in proper gestures for greetings, and introducing Japanese culture and lifestyle. Alongside teaching sessions, the program also provides learning materials such as posters and Hiragana-Katakana flashcards. It is hoped that through this program, students can secure scholarships for visits to Japan and, upon visiting, they will already possess basic knowledge of the Japanese language and culture.

Keywords: *Junior High School, Japanese Language, Japanese Culture, Scholarship*

Abstrak

Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Bina Masyarakat Mandiri (SMP IT BMM) merupakan sekolah yang tidak berbayar, ditujukan untuk siswa dari keluarga yang kurang mampu. Salah satu komunitas di Jepang tertarik dengan sekolah ini dan menyediakan beasiswa kunjungan ke Jepang bagi siswa-siswa di sekolah ini. Masalah yang dihadapi adalah para siswa sama sekali tidak memiliki gambaran mengenai negara Jepang dan juga tidak memiliki kemampuan Bahasa Jepang sama sekali. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini diharapkan bisa membantu menjawab masalah yang dihadapi sekolah ini. Kegiatan yang dilakukan meliputi pengajaran huruf Hiragana dan Katakana, pelatihan memberikan salam dengan gesture yang benar, pengenalan budaya dan kehidupan di Jepang. Selain memberikan pengajaran, ada juga pemberian media pembelajaran seperti poster dan kartu huruf (*flash card*) Hiragana-Katakana. Melalui kegiatan ini diharapkan siswa bisa mendapatkan beasiswa kunjungan ke Jepang dan ketika berkunjung ke sana, siswa sudah memiliki bekal pengetahuan Bahasa dan budaya Jepang.

Kata Kunci : bahasa jepang, budaya jepang, beasiswa, SMP

PENDAHULUAN

Kapasitas belajar siswa ditentukan oleh tinggi rendahnya motivasi belajarnya. Motivasi belajar dapat timbul karena dua faktor, yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik meliputi hasrat dan keinginan berhasil, dorongan kebutuhan belajar dan harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Dengan adanya

penghargaan sekolah dan lembaga di Jepang yang akan memberikan beasiswa kunjungan ke Jepang selama 2 minggu bagi lima sampai sepuluh siswa Jepang di SMP IT Bina Masyarakat Mandiri (SMP IT BMM) yang berprestasi, membuat para siswa berusaha menjadi siswa berprestasi. Namun, pentingnya pengetahuan budaya dan bahasa Jepang sangat mempengaruhi kelancaran pelaksanaan program beasiswa ini, terutama terkait dengan kemampuan siswa beradaptasi ketika memperoleh beasiswa tersebut. Permasalahan utama yang dihadapi siswa SMP IT BMM adalah minimnya pengetahuan budaya dan bahasa Jepang di sekolah yang menimbulkan kekhawatiran pihak sekolah maupun pihak Jepang terhadap kemampuan siswa beradaptasi dengan kehidupan di Jepang. Permasalahan kedua adalah tidak adanya guru yang memiliki bidang keahlian budaya dan bahasa Jepang. Kedua masalah ini yang menyebabkan pihak sekolah maupun pihak Jepang belum bisa mewujudkan program beasiswa tersebut.

Permasalahan Mitra

SMP IT BMM merupakan salah satu sekolah menengah pertama *boarding school* swasta di Bogor yang memberikan beasiswa pendidikan gratis bagi siswa-siswanya. Sekolah yang memberikan peluang bagi siswa tidak mampu ini menampung siswa dengan kondisi ekonomi menengah ke bawah dari berbagai wilayah di Indonesia. Siswa di SMP IT BMM ini memiliki peluang besar untuk memperoleh beasiswa kunjungan ke Jepang, baik dari pihak sekolah maupun dari lembaga independen di Jepang. Namun karena keterbatasan pengetahuan siswa tentang budaya dan bahasa Jepang dan tidak adanya guru yang memiliki pengetahuan bidang budaya dan bahasa Jepang, maka kesempatan mendapatkan beasiswa tersebut belum terwujud sampai sekarang.

Solusi Permasalahan

Sasaran utama yang dikejar dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah semua siswa-SMP IT BMM. SMPIT Bina Masyarakat Mandiri adalah SMP Islam Terpadu di Desa Cipayung Girang Kecamatan Megamendung Kabupaten Jawa Barat. SMPIT BMM berdiri pada tahun 2012. Pada awal tahun 2010, pengurus Yayasan Bersama BMM sejati berniat menyedekahkan tenaga, waktu dan pikiran untuk mendidik anak-anak yatim dan dhuafa, maka bersama muakif dan para dermawan menggulirkan sebuah program santunan dan pembinaan dalam satu wadah yang berbentuk pesantren dan SMPIT. Seiring dengan waktu, kebutuhan akan sekolah yang bermutu untuk anak-anak didik baik pendidikan agama (akhlak, tahsin dan tahfidzul Qur'an) maupun pendidikan umum semakin meningkat. Sekolah ini menggunakan konsep *boarding* dan *full-day school* di kampus Masfiah Rasyid Megamendung Puncak Bogor Jawa Barat. Selain memfokuskan pendidikan umum dan agama, sekolah ini bekerja sama dengan lembaga independen di Jepang menyediakan beasiswa kunjungan ke Jepang bagi siswa yang berprestasi. Karena itu pengenalan budaya dan bahasa Jepang merupakan kebutuhan yang sangat penting. Dengan cukupnya pengetahuan umum tentang budaya Jepang dan pemahaman bahasa Jepang tingkat pemula, peluang untuk mendapatkan beasiswa tersebut semakin besar, selain itu rasa percaya diri siswa semakin bertambah dan bisa beradaptasi dengan lingkungan dan budaya ketika melakukan kunjungan ke Jepang.

Metode Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Agar dapat memberikan solusi terhadap masalah yang sudah diidentifikasi dan tersebut di atas dan agar pendampingan dapat berjalan dengan lancar maka sebagai kegiatan pengenalan budaya dan bahasa Jepang kali ini akan menggunakan beberapa pendekatan atau metode, Adapun metode yang digunakan adalah:

1. *Ceramah Kombinasi dengan Diskusi dan praktek.* [1] Metode ini dipilih untuk

menyampaikan konsep-konsep yang penting untuk dimengerti dan dikuasai oleh siswa. Penggunaan metode ini dengan pertimbangan bahwa metode ceramah yang dikombinasikan dengan gambar-gambar, animasi dan display dapat memberikan materi yang relatif lebih komunikatif, cepat dan mudah. Materi yang diberikan meliputi: pengenalan budaya Jepang yang meliputi makanan dan etika makan, kaligrafi Jepang, cara pemakaian sumpit, transportasi, fasilitas umum, tarian, cara memakai *yukata*, dan pengenalan musim. Selain itu juga mengajarkan bahasa Jepang, seperti *greeting*, pengenalan angka dan huruf, ungkapan pada saat akan dan selesai makan, pengenalan kata benda, kata kerja, ungkapan meminta saran, meminta tolong, dan sebagainya

2. **Latihan^[11]_{SEP}** Metode ini digunakan untuk memberikan tugas kepada para siswa untuk mempraktikkan budaya dan bahasa Jepang bersama teman atau guru.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini akan dilaksanakan dalam 6 kali pertemuan, dengan skema kegiatan sebagai berikut :

Skema Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di SMP IT BMM

	Materi Pengabdian	Target
Pertemuan 1	Praktek Memperkenalkan Diri dan mengucapkan salam dalam bahasa Jepang	Mampu mengucapkan salam dan memperkenalkan diri dalam Bahasa Jepang
Pertemuan 2	Pengenalan Huruf Hiragana dan Katakana dan praktek membaca	Mampu mengenal huruf Hiragana dan Katakana, dan membaca kosakata
Pertemuan 3	Pengenalan Transportasi di Jepang dan Origami	Memahami mengenai jenis-jenis transportasi di Jepang dan memahami kosakata yang berhubungan dengan transportasi
Pertemuan 4	Pengenalan pemakaian sumpit dan tarian Jepang (Bon Odori)	Mampu memahami dan menggunakan sumpit. Mengetahui tarian tradisional Jepang
Pertemuan 5	Pengenalan makanan Jepang dan informasi toko makanan halal di Jepang	Mampu menyebutkan 10 makanan Jepang terpopuler dan mengetahui toko makanan halal.

Peserta dalam kegiatan ini adalah siswa SMP IT BMM yang didampingi oleh para guru. Pada dasarnya kegiatan pengabdian masyarakat ini diharapkan akan membawa dampak secara langsung, yaitu pemahaman budaya dan bahasa Jepang dan kemampuan untuk menggunakan atau mempraktikkannya. Kegiatan ini idealnya harus dilakukan secara terus-menerus dan berkala. Oleh sebab itu, diperlukan evaluasi atau pengontrolan setelah kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Bentuk penilaian akan dijelaskan dalam format berikut:

Instrumen Pengukuran Kegiatan Pengabdian Masyarakat

No	Variabel	Indikator
1	Pengetahuan (Kognitif)	a. Pemahaman mengenai Budaya dan bahasa Jepang b. Pemahaman mengenai penggunaan bahasa Jepang dan beberapa cara penerapan budayanya.
2	Perasaan (Afeksi)	a. Sikap siswa terhadap budaya Jepang b. Sikap siswa terhadap pemahaman dan penggunaan budaya dan bahasa Jepang

3	Keterampilan (Konasi)	a. Kemampuan siswa dalam menggunakan dan mempraktekkan budaya Jepang. b. Keterampilan dalam menggunakan dan mempraktekkan bahasa Jepang.
---	-----------------------	---

Khalayak Perguruan Tinggi

Program studi Sastra Jepang di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya (FISIB) merupakan satu – satunya program studi memiliki tiga konsentrasi kajian, yakni Sastra, Linguistik, dan budaya Jepang. Dalam praktiknya, FISIB Universitas Pakuan sedemikian rupa berusaha untuk menyeimbangkan kegiatan Tridharma perguruan tinggi seperti pengajaran, penelitian, dan pengabdian masyarakat. Pada pengembangan pengabdian kepada masyarakat, Prodi sastra Jepang FISIB didukung oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM). Lembaga tersebut mendorong seluruh staf dosen di lingkungan Universitas Pakuan untuk melaksanakan kegiatan pengabdian pada masyarakat.

Kegiatan pengabdian pada masyarakat yang telah dilakukan FISIB pada khususnya, misalnya telah menggelar kegiatan seminar untuk masyarakat secara gratis. Seminar ini dilaksanakan satu hari pada bulan Maret 2017 silam. Dalam seminar ini, berjudul meredam hoax, esensinya adalah memberikan pencerahan pada masyarakat untuk lebih berhati-hati dalam mengonsumsi informasi dalam media massa dan media sosial. Pada masa sekarang, perkembangan media massa yang begitu pesat di samping manfaatnya yang begitu besar, juga memberikan dampak negatif, yakni munculnya informasi yang belum tentu benar atau hoax. Oleh sebab itu, penggunaan literasi media dalam mengonsumsi informasi tersebut diperlukan. Dalam rangka mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh pemuda Karang Taruna Desa Ciasmara Kecamatan Pamijahan Kabupaten Bogor. Program Studi Sastra Jepang FISIB Universitas Pakuan mampu berkontribusi dalam pentingnya pemilahan sampah berdasarkan jenis sampahnya dan cara pengolahan sampah yang mendekati sistem pengolahan di Jepang. Narasumber terdiri dari dua orang, pertama Rina Fitriana adalah dosen prodi Sastra Jepang bidang linguistik Jepang yang juga memiliki minat dan kepedulian dalam pemeliharaan lingkungan. Narasumber kedua adalah Helen Susanti, yang mempunyai kompetensi di bidang Budaya Jepang.

Kepakaran Tim Pengusul Dalam Kegiatan PKM

No.	Tim Pengusul	Tugas
1.	Rina Fitriana	1. Memperkenalkan dan menjelaskan bahasa Jepang tingkat dasar/pemula 2. Memberikan instruksi dan bimbingan cara mempraktikkan bahasa Jepang.
2.	Helen Susanti	1. Menjelaskan tentang budaya Jepang. 2. Memberikan instruksi dan bimbingan cara mempraktikkan budaya Jepang.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENGABDIAN PADA MASYARAKAT

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilakukan dengan cara tatap muka. Setiap kegiatan selalu dibantu oleh dua orang mahasiswa. Kegiatan berjalan dengan lancar tanpa kendala berarti. Peserta berjumlah 56 siswa dari kelas 7 sampai kelas 9. Kegiatan ini dilakukan dalam enam pertemuan.

Pertemuan pertama mengajarkan cara memperkenalkan diri dan memberikan salam dalam Bahasa Jepang. Pemateri menyiapkan kosakata Bahasa Jepang beserta arti Bahasa Indonesia yang akan dipakai dalam pertemuan ini. Siswa dilatih menyebutkan kosakata dengan intonasi yang benar. Setelah itu diperlihatkan video perkenalan diri dalam Bahasa Jepang. Pemateri memastikan siswa memahami isi video tersebut. Kemudian siswa diminta untuk memperkenalkan diri satu persatu di dalam kelompoknya. Perwakilan siswa juga diminta untuk memperkenalkan diri di depan seluruh peserta. Siswa yang berani untuk memperkenalkan diri di depan kelas mendapatkan hadiah kecil. Selain mengajarkan Bahasa Jepang yang digunakan dalam perkenalan diri, siswa juga diajarkan bagaimana posisi tubuh atau gestur yang benar ketika memperkenalkan diri.



Gambar 1. Siswa praktek memperkenalkan diri

Pertemuan kedua memperkenalkan huruf Hiragana dan Katakana. Pemateri menyiapkan 5 lembar poster huruf Hiragana dan Katakana untuk ditempelkan di aula, dan ruang kelas 7, kelas 8 dan kelas 9. Selain poster huruf, pemateri juga menyediakan kartu huruf (flashcard) sebanyak 2 set. Kartu ini bisa digunakan untuk mempermudah menghafalkan huruf Hiragana dan Katakana. Pelatihan kali ini memakai media kartu huruf dan juga aplikasi. Peserta diperkenalkan website dan aplikasi pembelajaran huruf Hiragana dan Katakana. Metode yang digunakan adalah dengan game mencari kartu huruf. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan diminta untuk menghafal huruf dari poster huruf. Setelah itu, perwakilan dari 2 kelompok dilombakan untuk mencari siapa yang paling cepat mencari kartu huruf yang dimaksud.



Gambar 2. Siswa game kartu huruf Hiragana dan Katakana

Pertemuan ketiga adalah pengenalan alat transportasi di Jepang dan juga pengenalan seni melipat kertas Jepang (origami). Siswa diperlihatkan video alat transportasi apa saja yang ada di Jepang, juga bagaimana cara menggunakan alat transportasi tersebut. Siswa sangat tertarik melihat video tersebut, terutama ketika melihat kereta cepat (shinkansen) dan parkir otomatis untuk sepeda dengan teknologi yang canggih. Selain alat transportasi, siswa juga belajar seni melipat kertas. Model yang dipelajari adalah kupu-kupu dan tempat sampah kecil. Origami kupu-kupu akan dipakai oleh siswa untuk menghias mading di kelas masing-masing. Origami tempat sampah diajarkan supaya siswa tidak membuang sampah sembarang.



Gambar 3. Siswa praktek membuat origami

Pertemuan keempat adalah pengenalan pemakaian sumpit dan tarian tradisional Jepang (Bon Odori). Siswa diperlihatkan video alat makan yang dipakai di Jepang, video tutorial pemakaian sumpit yang benar. Pemateri mempersiapkan sumpit kayu supaya siswa bisa mencoba langsung memakai sumpit. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok, kemudian siswa mencoba memakai sumpit memindahkan kacang tanah. Setelah beberapa saat berlatih, siswa dilombakan memindahkan pilus dengan menggunakan sumpit. Di akhir lomba, siswa makan pilus bersama-sama dengan menggunakan sumpit. Setelah itu, siswa diperkenalkan mengenai sejarah singkat tarian tradisional Bon Odori, lalu siswa dan mahasiswa yang membantu menari bersama.



Gambar 4. Siswa praktek Bon Odori bersama mahasiswa

Pertemuan kelima adalah pengenalan makanan di Jepang dan informasi makanan halal di Jepang. Siswa diperkenalkan makanan Jepang yang populer di Indonesia melalui foto. Siswa juga menghafalkan nama-nama makanan tersebut. Selain makanan, siswa juga diperkenalkan bumbu apa saja yang biasa dipakai dalam masakan Jepang. Bagian terpenting adalah informasi mengenai makanan halal di Jepang. Bagi pemeluk agama Islam, harus berhati-hati ketika berkunjung ke Jepang dan membeli makanan di sana, karena banyak makanan Jepang yang terbuat dari bahan yang berasal dari babi, dan juga mengandung alkohol. Jadi informasi mengenai makanan halal ini sangat penting.



Gambar 5. Hadiah untuk siswa yang bisa menjawab pertanyaan.

SIMPULAN

Kegiatan berjalan sesuai jadwal dan materi yang disampaikan sangat menarik bagi siswa. Setiap pertemuan hampir semua siswa mengikutinya, kecuali siswa yang sedang sakit. Capaian kegiatan ini terlihat dari kemampuan siswa. Mereka sudah bisa memulai kelas dengan memberikan salam dalam Bahasa Jepang dengan gesture yang benar, sama seperti yang dilakukan siswa Jepang di sekolah. Selain itu, siswa memiliki gambaran mengenai kehidupan

di Jepang. Banyak informasi baru yang didapatkan oleh siswa-siswa tersebut. Selain informasi, siswa juga mendapatkan hiburan melalui materi yang disampaikan dalam bentuk game menarik dan juga pengenalan budaya yang bisa dipraktekkan langsung oleh siswa seperti makan menggunakan sumpit dan tarian Bon.

REFERENSI

1. Japan Foundation. 2016. *Marugoto : Bahasa dan Kebudayaan Jepang Pemula AI Aktivitas*. Jepang. PT Kesaint Blanc Publishing
2. Uno, Mien R. 2009. *Buku Pintar Etiket untuk Remaja Kiat Sukses Memasuki Pergaulan Modern*. Jakarta. PT. Gramedia Pustaka Utama
3. Zubaedi. 2011. *Desain Pendidikan Karakter : Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group
4. <https://www.japan.travel/id/id/>
5. <https://minato-jf.jp/>