

ANALISIS PERBANDINGAN LINTAS BUDAYA PADA BUKU *NIHONGO KIRAKIRA 3*

P.S.D.Kori¹, N.N.Suartini², I.W.Sadyana³

¹²³Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia
e-mail: shintadesyana.kori@undiksha.ac.id, nnsuartini@undiksha.ac.id,
wayan.sadyana@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aspek dan model perbandingan lintas budaya yang dipaparkan pada buku teks bahasa Jepang. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian berupa buku teks tingkat SMA yaitu buku *Nihongo Kirakira 3* yang disusun oleh *The Japan Foundation*. Objek penelitian ini yaitu perbandingan lintas budaya dalam buku *Nihongo Kirakira 3*. Pengumpulan data dilakukan melalui metode pustaka dengan instrumen penelitian berupa kartu data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aspek budaya yang diperkenalkan terdapat 6 yaitu budaya yang terkait dengan sosial kemasyarakatan, budaya yang terkait dengan sekolah, budaya yang terkait dengan teknologi, budaya yang terkait dengan musim, budaya lisan, dan budaya tulis. Aspek budaya yang lebih banyak diperkenalkan yaitu budaya tulis. Model perbandingan lintas budaya menggambarkan *active construction*, *making connections*, dan *responsibility*. Perbandingan lintas budaya tersebut diperkenalkan dengan mengintegrasikan materi budaya dalam bentuk informasi, ilustrasi foto, lembar kerja siswa, dan pertanyaan.

Kata kunci : budaya, buku *Nihongo Kirakira 3*, perbandingan lintas budaya

要旨

本研究は、教科書における異文化比較概念を明らかにすることを目的とする。調査インストルメントは日本の国際交流基金によって出版された日本語キラキラ3という高等学校の教科書である。調査対象は日本語キラキラ3という高等学校の教科書にある異文化比較の概念である。データはデータカードによって収集し、定性的な記述法によって分析した。本研究の結果は日本語キラキラ3の教科書で文化がじゅうにを紹介されました。紹介された文化は、社会的コミュニティ、学校、技術、季節、話し言葉の文化、書き言葉の文化能力に関わる文化である。日本語キラキラ3の教科書にある書き言葉の文化活動をもっと紹介された。紹介されたモデルは、*active constructions*と*making connections*と*responsibility*である。文化的形式は、情報、挿絵、及び学習者の質問用紙が紹介されました。

キーワード : 文化、日本語キラキラ3、異文化比較

PENDAHULUAN

Pada abad ke-21 menuntut setiap individu untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang handal salah satunya pada bidang komunikasi. Dalam hal ini, peranan bahasa asing sangat diperlukan dalam menguasai teknologi informasi dan komunikasi. Melalui perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin cepat, tidak menutup kemungkinan seseorang untuk dapat memahami budaya orang lain. Jarak dan waktu tidak menjadi sebuah persoalan dalam proses pengenalan budaya. Perkembangan tersebut menyadarkan setiap individu untuk mampu memahami budaya di luar budayanya sendiri.

Budaya memiliki keterkaitan dengan komunikasi, karena budaya tidak hanya menentukan siapa yang bicara dengan siapa, tapi perilaku seseorang bergantung pada faktor lingkungannya. Setiap individu melakukan aktivitas komunikasi dengan latar belakang budaya yang berbeda, sehingga harus mampu memahami budaya dari bahasa tersebut. Berdasarkan hal tersebut perlunya pemahaman budaya dalam berkomunikasi menggunakan bahasa asing.

Bahasa asing yang banyak diminati di Indonesia salah satunya adalah bahasa Jepang. Bahasa Jepang menjadi salah satu mata pelajaran dalam dunia pendidikan di Indonesia yang ditetapkan pada kurikulum 2013. Berdasarkan survei dari *The Japan Foundation* pada tahun 2015, bahwa pelajaran bahasa Jepang banyak diminati oleh pembelajar di Indonesia dengan jumlah pembelajar sebanyak 745.125 orang. Indonesia menjadi peringkat pertama untuk jumlah pembelajar bahasa Jepang di tingkat pendidikan menengah. *The Japan Foundation* menyatakan tujuan pembelajaran bahasa Jepang yaitu untuk bisa berkomunikasi dalam bahasa Jepang, untuk mendapatkan pengetahuan budaya Jepang, untuk pekerjaan di masa depan, untuk pekerjaan saat ini yang membutuhkan keahlian bahasa Jepang, dan untuk pemahaman dan komunikasi lintas budaya.

Dalam mempelajari bahasa Jepang diharapkan tidak hanya dapat menguasai empat keterampilan berbahasa yaitu menulis, berbicara, mendengar, dan membaca, tapi dapat mengintegrasikan pemahaman budaya dari bahasa tersebut. Menurut Amalia (2017) dalam mempelajari bahasa asing abad ke-21 ini kompetensi yang sebaiknya dikuasai adalah kreatifitas dan inovatif, artinya pembelajaran bahasa asing hendaknya memunculkan sikap kreatif dan inovatif dalam memahami banyaknya perspektif budaya. Terkait hal tersebut seseorang harus mampu mengembangkan, mengimplementasikan, mengungkapkan ide kepada orang lain dengan bersikap peka dan terbuka terhadap berbagai perbedaan sudut pandang orang terhadap budaya.

Berdasarkan pentingnya pemahaman budaya dalam pembelajaran bahasa Jepang, maka kehadiran buku teks sangat penting untuk menunjang pembelajaran. Buku teks sebagai sumber utama pengajaran atau penyampaian materi memiliki peranan yang sangat penting dalam mengintegrasikan budaya pada proses belajar mengajar bahasa asing (Sorongan, dkk 2014). Kualitas buku teks sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Oleh sebab itu, sangat penting memilih buku teks bahasa Jepang yang sesuai dengan kebutuhan pembelajar dan dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Terdapat banyak buku teks yang digunakan pembelajar tingkat SMA/SMK/MA, seperti buku teks *Sakura*, *Tanoshii Nihongo*, maupun *Nihongo Kirakira*. Banyak buku teks bahasa Jepang yang cenderung menekankan pada kosakata dan struktur kalimat saja. Buku teks *Nihongo Kirakira* merupakan buku teks yang tidak hanya menampilkan kosakata maupun struktur kalimat, tapi memuat konten budaya pada setiap bab materi. Buku teks ini disusun oleh *The Japan Foundation* sesuai dengan kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum 2013. Buku teks *Nihongo Kirakira* merupakan buku teks berseri terdiri atas *Nihongo Kirakira 1*, *Nihongo Kirakira 2*, dan *Nihongo Kirakira 3*.

Buku *Nihongo Kirakira 3* merupakan buku teks untuk pembelajar bahasa Jepang yang berisi kosakata dan struktur kalimat bahasa Jepang, cara menulis *kanji*, memaparkan budaya, dan sebagainya. Pemaparan budaya Jepang pada buku teks ini terdapat pada alur pembelajaran yaitu *mite kangaemashou* dan di setiap akhir bab materi. Pada alur pembelajaran yaitu *mite kangaemashou* mengarahkan konsentrasi siswa tentang tema yang akan dipelajari. Bagian ini disediakan ilustrasi berupa foto atau gambar dan pertanyaan yang menyesuaikan dengan tema pembelajaran serta membandingkan dengan kehidupan nyata dari pembelajar.

Budaya yang dipaparkan pada setiap akhir bab materi diperkenalkan dalam bentuk informasi yang disertakan dengan lembar kerja siswa. Pada bagian ini siswa diperkenalkan budaya Jepang yang membandingkan dengan budaya diri sendiri. Lembar kerja siswa yang disediakan berupa beragam pertanyaan atau dalam bentuk tabel yang dapat membantu siswa untuk merefleksikan budaya Jepang dengan budayanya sendiri. Siswa diharapkan dapat terlatih belajar menilai poin-poin positif yang dimiliki budaya Jepang kemudian dapat diadopsi menjadi budaya Indonesia. Selain hal itu, dengan pengetahuan tentang budaya Jepang siswa diharapkan sadar akan kelebihan yang dimiliki budaya Indonesia.

Terdapat alasan buku teks *Nihongo Kirakira* dipilih dalam penelitian ini. Pertama buku ini merupakan salah satu buku pelajaran yang digunakan pada tingkat SMA/SMK/MA

yang menerapkan pembelajaran bahasa Jepang dan sudah sesuai dengan kurikulum 2013. Kedua yaitu buku teks ini terdapat materi budaya pada setiap bab materi yang memuat perbandingan lintas budaya, karena pemaparan budaya dari bahasa target dibandingkan dengan budaya dari bahasa sumber.

Dalam penelitian ini memilih buku teks *Nihongo Kirakira 3* karena buku teks ini merupakan buku teks berseri yang memuat materi budaya pada pembelajaran bahasa Jepang tingkat akhir SMA/SMK/MA yaitu kelas 12. Berdasarkan hal tersebut buku teks ini dapat memberikan pengetahuan tentang budaya Jepang secara berkelanjutan kepada siswa setelah mengenal budaya Jepang yang terdapat pada buku *Nihongo Kirakira 1* dan *2*. Jadi pemahaman lintas budaya yang dijelaskan lebih mengarah pada kehidupan lingkungan di Jepang yang tidak terlepas dari konteks materi.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimanakah aspek dan model perbandingan lintas budaya yang dipaparkan pada buku *Nihongo Kirakira 3*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aspek dan model perbandingan lintas budaya yang dipaparkan pada buku *Nihongo Kirakira 3*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif tentang konsep perbandingan lintas budaya pada buku *Nihongo Kirakira 3*. Buku tersebut disusun oleh *The Japan Foundation* yang menyesuaikan dengan kurikulum 2013. Metode pengumpulan data dilakukan melalui metode pustaka dengan menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang sedang diteliti. Informasi dapat diperoleh dari buku-buku ilmiah, jurnal, artikel, laporan penelitian, dan sumber-sumber tertulis baik secara cetak maupun tertulis (Hamzah, 2019). Informasi yang telah dikumpulkan tersebut digunakan sebagai kajian teori yang relevan untuk menganalisis hasil penelitian. Dalam mengumpulkan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa kartu data yang bertujuan untuk memperoleh data yang lebih akurat serta mendukung hipotesa penelitian.

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari buku *Nihongo Kirakira 3* yang merupakan subjek dari penelitian ini. Objek dalam penelitian ini yaitu konsep perbandingan lintas budaya pada buku *Nihongo Kirakira 3*. Perbandingan lintas budaya dalam buku teks ini terdapat pada bab materi yang memaparkan materi budaya. Data yang termasuk perbandingan lintas budaya dikumpulkan dengan kartu data kemudian dianalisis menggunakan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian.

Teknik analisis data dilakukan dengan reduksi data yaitu proses pemilihan, penyederhanaan, pengabstrakan data yang dikumpulkan selama fase mengumpulkan data. Selanjutnya dilakukan proses deskripsi data dengan mendeskripsikan data berupa perbandingan lintas budaya pada buku *Nihongo Kirakira 3*. Setelah data dideskripsikan dilanjutkan dengan mengklasifikasikan data dengan mengelompokkan data berdasarkan kategori tertentu sesuai dengan tujuan penelitian ini. Konsep perbandingan lintas budaya pada buku *Nihongo Kirakira 3* disajikan secara berurutan dalam bentuk kartu data. Selanjutnya data akan dianalisis sesuai dengan instrumen kartu data. Setelah data dianalisis maka memperoleh hasil dari penelitian ini kemudian dilanjutkan dengan proses penyimpulan. Penyimpulan ini sebagai tolak ukur untuk mengetahui perbandingan lintas budaya yang terdapat pada buku *Nihongo Kirakira 3*. Tahap penyimpulan ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah dari penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

Hasil dari penelitian ini terdapat 8 bab materi dan 9 data berupa penjelasan tentang budaya yang dipaparkan pada bab materi. Budaya tersebut meliputi ungkapan terima kasih kepada keluarga, kegiatan relawan siswa SMA, kegiatan berbagai musim, kendaraan umum

(teknologi Jepang), dongeng, dan *kanji*. Berdasarkan data tersebut, hasil penelitian menunjukkan pengenalan budaya berkaitan dengan tema pembelajaran. Budaya yang dipaparkan berkaitan dengan kosakata yang diperkenalkan pada pembelajaran, sehingga pada bagian materi budaya kognitif siswa sudah dibangun melalui pengenalan kosakata baru. Budaya yang diperkenalkan secara singkat berupa informasi beserta mencari perbandingan dengan budaya sendiri.

Pengenalan budaya pada buku *Nihongo Kirakira 3* terdapat pada setiap awal bab materi dan setiap akhir bab materi. Pada awal bab materi pengenalan budaya terdapat pada alur pembelajaran yaitu *mite kangaemashou*. Pada bagian ini mengarahkan siswa pada topik pembelajaran dengan menampilkan budaya berupa ilustrasi foto atau gambar dan pertanyaan. Kedua hal tersebut menyesuaikan pada tema pembelajaran yang membandingkan dengan kehidupan nyata dari bahasa sumber.

Pengenalan budaya pada akhir bab materi dipaparkan sesuai dengan tema pembelajaran dalam bentuk informasi. Setelah memaparkan budaya Jepang, terdapat lembar kerja siswa dengan beragam pertanyaan yang meminta siswa untuk melakukan perbandingan dengan budayanya sendiri. Pemaparan urutan penyajian budaya pada bab materi dapat dilihat pada tabel berikut ini.

PEMBAHASAN

Pada bagian ini dibahas mengenai temuan dan analisis yang didapat melalui instrumen berupa kartu data. Berdasarkan hasil penelitian, konsep perbandingan lintas budaya pada buku *Nihongo Kirakira 3* sebagai berikut.

A. Aspek Budaya yang Dipaparkan pada Buku *Nihongo Kirakira 3*

Berdasarkan buku *Nihongo Kirakira 3* yang telah di analisis, terdapat 9 budaya pada bab materi. Pemaparan budaya-budaya tersebut dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis budaya yaitu sebagai berikut.

1. Budaya yang terkait dengan sosial kemasyarakatan

Budaya yang berkaitan dengan sosial kemasyarakatan dipaparkan pada bab awal pembelajaran pada buku *Nihongo Kirakira 3*. Budaya yang dipaparkan ini penting diperkenalkan kepada pembelajar pemula untuk dapat memahami perbedaan budaya melalui melakukan perbandingan dengan budaya sendiri yaitu budaya Indonesia. Budaya yang berkaitan dengan sosial kemasyarakatan terdapat pada bab 25. Pengenalan budaya pada bab ini tentang mengungkapkan rasa terima kasih kepada anggota keluarga ketika hari istimewa.

Pemaparan budaya ditampilkan dengan ilustrasi foto dan pertanyaan yang membantu membangun kembali pengetahuan siswa tentang budaya yang dibahas pada bab tersebut. Terdapat tiga ilustrasi foto keluarga di Jepang yang sedang merayakan hari istimewa. Foto pertama memperlihatkan dua anak beserta ayahnya yang memberikan bunga dan hadiah kepada ibunya. Foto kedua memperlihatkan dua anak menunjukkan sebuah gambar yang dipangku oleh ayahnya. Foto ketiga memperlihatkan sebuah keluarga di Jepang yang berfoto sebelum merayakan makan bersama.

Ilustrasi foto tersebut dapat merangsang pengetahuan siswa bahwa terdapat berbagai acara istimewa untuk mengungkapkan rasa terima kasih kepada keluarga. Dapat dilihat dari ilustrasi foto pertama menunjukkan ungkapan terima kasih kepada ibu saat Hari Ibu. Siswa dapat mencari perbandingan perayaan Hari Ibu di Jepang dengan di Indonesia dari segi perbedaan maupun persamaannya. Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa meminta siswa untuk mencari acara yang serupa dilakukan di Indonesia ketika hari istimewa dan bagaimana cara merayakannya. Melalui pertanyaan yang diberikan dapat menumbuhkan pengetahuan siswa terhadap budayanya sendiri serta dapat membedakan dengan budaya dari bahasa target.

2. Budaya yang terkait dengan sekolah

Budaya yang terkait dengan sekolah diperkenalkan untuk dapat menambah wawasan tentang budaya Jepang yang berkaitan dengan kegiatan di sekolah dan membandingkan dengan kegiatan yang dilakukan di sekolah oleh siswa. Budaya yang terkait dengan sekolah terdapat pada bab 27 tentang kegiatan relawan siswa SMK. Budaya pada bab ini memaparkan bagaimana kondisi yang membutuhkan bantuan sosial di sekitar kita. Terdapat sebuah ilustrasi foto siswa SMK yang sedang membantu memperbaiki kursi roda. Mereka melakukan kegiatan tersebut sebagai kegiatan sosial menggunakan teknik dan pengetahuannya untuk membantu masyarakat.

Ilustrasi foto tersebut dapat merangsang pengetahuan siswa bahwa siswa di Jepang juga melakukan kegiatan sosial untuk membantu masyarakat sekitar. Terdapat lembar kerja siswa berupa tabel yang diisi dengan kolom kondisi yang memerlukan bantuan dan kolom yang dapat kita lakukan. Siswa diminta untuk menemukan kegiatan sosial yang dapat dilakukan dengan pengetahuan, teknik, dan tenaga kita. Melalui lembar kerja tersebut dapat membangun pengetahuan siswa bahwa kegiatan apa yang dapat dilakukan dalam kehidupan nyata siswa untuk membantu masyarakat sekitar dalam kegiatan sosial.

Siswa SMA di Indonesia dapat melakukan kegiatan sosial dengan pengetahuan, teknik, maupun tenaga yang dimiliki, seperti kegiatan bhakti sosial di panti asuhan. Siswa dapat mengajarkan anak-anak membaca, menulis, dan berhitung. Selain kegiatan tersebut, biasanya siswa dapat membantu membersihkan lingkungan yang terletak di sekitar sekolah mereka. Kegiatan ini dapat membantu masyarakat sekitar yang ada di daerah tersebut. Berbagai kegiatan tersebut merupakan kegiatan sosial yang peduli terhadap lingkungan sekitar, sehingga dapat menumbuhkan rasa toleransi, tanggungjawab, maupun kerjasama yang tinggi.

3. Budaya yang terkait dengan teknologi

Budaya yang terkait dengan teknologi diperkenalkan untuk menambah wawasan siswa tentang pengetahuan teknologi Jepang berupa kendaraan umum yang sering digunakan oleh masyarakat Jepang. Siswa juga perlu mengetahui bahwa Jepang memiliki budaya dengan menggunakan alat transportasi umum untuk pergi ke sekolah, tempat kerja, maupun berbelanja. Budaya yang dipaparkan meminta siswa untuk membandingkan dengan transportasi umum yang digunakan di Indonesia.

Budaya yang berkaitan dengan teknologi terdapat pada bab 29. Terdapat ilustrasi foto yang menampilkan keadaan transportasi di Jepang yaitu foto pertama memperlihatkan bus yang berhenti di halte untuk mengangkut penumpang. Foto kedua memperlihatkan orang-orang yang segera menaiki kereta. Foto ketiga memperlihatkan terminal bus yang ada di depan stasiun kereta. Foto keempat memperlihatkan pintu masuk karcis KRL.

Keempat ilustrasi foto tersebut dapat merangsang pengetahuan siswa bahwa kendaraan umum yang terdapat di Jepang juga terdapat di Indonesia, seperti kereta maupun bus. Pada bagian ini memaparkan bahwa masyarakat di Jepang lebih sering menggunakan alat transportasi umum untuk menuju ke tempat tujuan. Alat transportasi umum yang ada di Jepang sangat mudah ditemukan. Biasanya di depan stasiun kereta terdapat terminal bus yang dapat memudahkan melanjutkan perjalanan menggunakan bus setelah menggunakan kereta.

Transportasi umum di Indonesia seperti kereta lebih banyak terdapat di pulau Jawa dibandingkan dengan pulau-pulau lainnya yang ada di Indonesia. Jalur kereta yang ada di Jepang sangat banyak dibandingkan dengan jalur kereta yang ada di Indonesia masih sedikit. Selain hal tersebut, kebiasaan-kebiasaan orang Jepang dalam menggunakan kereta sangat disiplin dan mematuhi aturan yang berlaku. Di Indonesia tidak semua masyarakat bisa mematuhi aturan yang berlaku saat menggunakan kereta.

Ilustrasi foto kelima memperlihatkan cara menempelkan *IC Card* pada pintu masuk karcis KRL. Foto keenam memperlihatkan *IC Card* yang digunakan oleh masyarakat Jepang sebagai alat pembayaran alat transportasi umum. Ilustrasi foto tersebut dapat merangsang pengetahuan siswa bahwa di Jepang terdapat sebuah alat pembayaran yang praktis

digunakan masyarakat Jepang untuk melakukan pembayaran menggunakan alat transportasi umum.

Pada bab ini dilengkapi dengan penjelasan tentang *IC Card*. *IC Card* digunakan sebagai alat pembayaran alat transportasi umum. Untuk mendapatkan kartu tersebut dapat membayar dengan sejumlah uang tunai sesuai dengan kebutuhan saat mengisi. Saat *IC Card* ditempelkan ke pintu karcis, maka biaya *transport* secara otomatis sudah terbayar. *IC Card* tidak hanya untuk naik KRL saja, tapi dapat digunakan untuk naik bus, kereta bawah tanah, dan alat transportasi umum yang lainnya. Keberadaan *IC Card* ini sangat praktis dan memudahkan bagi masyarakat Jepang yang menggunakan transportasi umum.

Selain *IC Card*, terdapat situs dan aplikasi yang dapat digunakan untuk mencari informasi jadwal kereta seperti mengenai perpindahan kereta, mengetahui jam keberangkatan, jam tiba di tujuan, kereta yang paling cepat, sampai kereta yang paling murah. Situs tersebut menyediakan semua informasi tentang kereta dengan lengkap. Kereta di Jepang berangkat dan tiba dengan tepat waktu. Hal ini sangat memudahkan bagi masyarakat Jepang untuk menuju tempat tujuan tanpa adanya keterlambatan. Apabila terjadi keterlambatan oleh pihak kereta, maka akan diumumkan penyebab keterlambatan tersebut serta meminta maaf kepada para penumpang.

Dari informasi, ilustrasi foto, dan pertanyaan yang dipaparkan dapat membangun pengetahuan siswa untuk mencari perbandingan dengan teknologi yang ada di Indonesia berhubungan dengan pelayanan transportasi. Salah satunya siswa dapat memaparkan bahwa di Indonesia terdapat kartu prabayar yang dapat digunakan untuk melakukan pembayaran transportasi umum. Kartu prabayar tersebut dikeluarkan oleh pihak bank, seperti Brizzi, Mandiri E-money, Flazz, Tap Cash dan lain-lain. Kartu tersebut dapat digunakan untuk membayar penggunaan alat transportasi umum seperti KRL, MRT yang terdapat di Jakarta, Transjakarta, dan lain-lain. Selain hal tersebut terdapat situs dan aplikasi untuk memudahkan mengetahui jadwal kereta di Indonesia. Masyarakat dapat mengetahui jadwal kereta, bus, maupun MRT dengan membuka situs dan aplikasi tersebut pada ponsel yang mendukung penggunaan aplikasi tersebut.

4. Budaya yang terkait dengan musim

Budaya yang berkaitan dengan musim diperkenalkan untuk menambah wawasan siswa tentang musim beserta kegiatan yang dilakukan di setiap musim di Jepang. Budaya ini juga berkaitan dengan tema pembelajaran yang terdapat pada bab 31. Terdapat dua ilustrasi foto yang memperlihatkan kegiatan musiman yang dilakukan oleh masyarakat Jepang. Foto pertama memperlihatkan beberapa anak kecil sampai dewasa sedang merayakan pesta kembang api dengan menggunakan pakaian khas Jepang yaitu *yukata*. Foto kedua memperlihatkan masyarakat Jepang yang menikmati keindahan daun yang kuning kemerahan saat musim gugur.

Berdasarkan ilustrasi foto tersebut merangsang pengetahuan siswa bahwa masyarakat Jepang selalu melakukan kegiatan saat musim tertentu. Jepang merupakan negara yang memiliki empat musim dalam satu tahun, yaitu musim semi (*haru*), musim panas (*natsu*), musim gugur (*aki*), dan musim dingin (*fuyu*). Setiap musim memiliki bagian yang penting dan ciri khas masing-masing yang tidak dapat dilakukan di musim yang lainnya. Masing-masing musim memiliki perubahan alam, seperti musim semi dengan mekarnya bunga sakura dan musim gugur dengan perubahan warna daun yang kuning kemerahan. Setiap musim terdapat budaya yang khas dilakukan oleh masyarakat Jepang, mulai dari festival, pakaian, maupun makanan.

Berdasarkan pemaparan tentang musim yang ada di Jepang, siswa diminta untuk mencari perbandingan kegiatan apa yang dapat dilakukan setiap musimnya di Indonesia. Siswa dapat melakukan perbandingan dengan mencari persamaan maupun perbedaan dari kegiatan musim yang dilakukan di Jepang dengan yang dilakukan di Indonesia. Hal tersebut dapat membangun pengetahuan siswa bahwa setiap negara memiliki musim yang berbeda dan kegiatan khas yang dapat dilakukan saat musim tersebut.

5. Budaya Lisan

Pemaparan budaya lisan pada buku *Nihongo Kirakira 3* terdapat pada bab 32 yang membahas tentang dongeng. Budaya ini diperkenalkan untuk memberikan pengetahuan kepada siswa bahwa dongeng tidak hanya terdapat di Indonesia, tapi juga terdapat di Jepang dengan versi cerita yang hampir mirip. Dongeng merupakan salah satu cerita rekaan, tidak nyata atau fiksi seperti fabel (binatang dan benda mati), saga (petualangan), hikayat (cerita rakyat), legenda (asal-usul), mite (dewa-dewi, peri, roh halus), dan epos (Ramayana dan Mahabrata) (Hana, 2011:14). Dongeng di Jepang disebut dengan istilah *Mukashibanashi*. Hampir di setiap negara memiliki dongeng dengan ciri khasnya masing-masing. Di Jepang dongeng mulai diperkenalkan sejak anak-anak. Melalui dongeng dapat menyampaikan pesan moral dan mampu merangsang daya kreatifitas anak.

Produk budaya tidak hanya berupa barang material tapi juga dapat berupa non material seperti dongeng. Dari berbagai dongeng yang ada di seluruh dunia yang memiliki motif yang sama, terdapat dongeng dari Jepang yang memiliki motif yang sama dengan dongeng yang ada di Indonesia. Salah satu dongeng yang dipaparkan pada bab 32 ini yaitu *Saru Kani Gassen*. Pemaparan dongeng ini sangat singkat dengan menggunakan kosakata serta pola kalimat yang mudah dipahami sesuai dengan tingkat penguasaan pembelajar bahasa Jepang pemula. Terdapat penjelasan kosakata yang belum pernah dijelaskan dimateri pada setiap akhir pemaparan dongeng. Selain hal tersebut, pada penjelasan dongeng dilengkapi dengan ilustrasi gambar untuk memudahkan pembelajar memahami isi cerita dari dongeng tersebut.

Dongeng *Saru Kani Gassen* menceritakan tentang pertarungan Monyet (*Saru*) dengan Kepiting (*Kani*). Seekor monyet yang menipu kepiting dengan membujuk kepiting agar mau menukarkan biji kesemek dengan *onigiri* yang dibawa oleh kepiting. Kepiting bersedia untuk menukar *onigirinya* dengan biji kesemek dan langsung menanam biji kesemek tersebut. Pohon kesemek tumbuh dengan cepat dan berbuah lebat. Kepiting tidak mampu untuk memanjat pohon untuk mencari buah kesemek tersebut. Kemudian monyet datang untuk menawarkan bantuan kepada kepiting untuk mencari buah kesemek.

Setelah memanjat pohon, monyet memakan buah kesemek sendirian tanpa memberikan buah tersebut kepada kepiting. Kepiting terus berteriak dari bawah pohon agar monyet memberikan buah tersebut kepada kepiting. Tetapi monyet melempar buah kesemek yang mentah hingga melukai tubuh kepiting dan pergi meninggalkan kepiting. Kepiting menangis kesakitan, kemudian teman-teman kepiting datang untuk membantunya. Teman-teman kepiting tersebut diantaranya *Hachi*, *Kuri*, *Usu*, dan *Uma no Fun*. Mereka bersama-sama pergi ke rumah monyet.

Sampai di rumah monyet, mereka menunggu monyet pulang ke rumahnya. Saat monyet sampai di rumahnya, dia menyalakan api untuk menghangatkan diri, tetapi kastanye pecah terkena panas api dan wajah monyet terkena luka bakar. Monyet berusaha mendinginkan lukanya dengan air, tetapi di dalam air terdapat lebah yang langsung menyengatnya. Monyet melarikan diri ke luar dan terpeleset kotoran sapi hingga dari atas jatuh lesung menimpa kepala monyet.

Dari dongeng *Saru Kani Gassen* siswa diminta untuk mencari dongeng Indonesia yang mirip dengan dongeng tersebut. Terdapat lembar kerja siswa berupa tabel yang meminta siswa untuk membandingkan dongeng *Saru Kani Gassen* dengan dongeng yang mirip versi Indonesia. Dongeng yang mirip dengan versi Indonesia adalah dongeng Monyet dan Kura-kura. Siswa diminta untuk membandingkan kedua dongeng tersebut dari segi pemeran, buah yang digunakan dalam cerita, dan pesan moral yang terdapat pada lembar kerja berupa tabel. Melalui perbandingan tersebut dapat merangsang pengetahuan siswa bahwa terdapat dongeng di negara lain dengan cerita yang hampir mirip dan memberikan pesan moral yang sama.

Hampir setiap negara memiliki dongeng yang disampaikan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Dongeng sering memiliki unsur cerita yang sama antara satu daerah

dengan daerah lainnya di suatu negara yang letaknya berjauhan. Menurut Danandjaja (dalam Rahmah, 2007) pada dasarnya persamaan tersebut diterangkan dalam dua kemungkinan, yakni (1) monogenesis, yaitu suatu penemuan yang diikuti proses difusi (*diffusion*) atau penyebaran, (2) poligenis yaitu disebabkan oleh penemuan-penemuan sendiri (*independent invention*) atau sejajar (*parallel invention*) dari motif-motif cerita yang sama di tempat-tempat yang berlainan serta dalam masa yang berlainan atau bersamaan. Sebagai sastra lisan dongeng tidak memiliki aturan penceritaan yang baku, dengan demikian setiap penutur dapat leluasa memberikan judul sehingga sebuah cerita yang sama bisa memiliki makna yang berbeda di setiap daerah.

6. Budaya Tulis

Budaya tulis merupakan suatu cara untuk menyampaikan pesan melalui tulisan. Budaya tulis yang diperkenalkan dalam buku *Nihongo Kirakira 3* yaitu dalam bentuk *kanji*. Bahasa Jepang menggunakan huruf tersendiri dalam proses komunikasi tulis. Huruf tersebut salah satunya adalah *kanji* yang selain menggunakan huruf *hiragana* dan *katakana*. *Kanji* digunakan untuk menyatakan isi atau arti dan sekaligus untuk menyatakan pengucapan.

Kanji sangat penting diperkenalkan kepada pembelajar bahasa Jepang pemula untuk menambah wawasan pembelajar dalam ragam tulis. Hal ini karena tulisan di Jepang lebih banyak menggunakan *kanji* daripada huruf *hiragana* dan *katakana*. *Kanji* yang diperkenalkan pada bab materi buku ini berkaitan dengan tema pembelajaran. Selain hal tersebut, pengenalan *kanji* pada buku teks ini dilengkapi dengan urutan penulisan *kanji*, gambar yang menjadi simbol dari *kanji* tersebut, serta contoh kosakata yang menggunakan *kanji* tersebut. Terdapat tiga bab materi yang memperkenalkan *kanji* pada buku *Nihongo Kirakira 3*, yaitu sebagai berikut.

1) *Kanji* yang berkaitan dengan kegiatan dalam belajar

Kanji yang berkaitan dengan kegiatan dalam belajar diperkenalkan pada bab 26. Terdapat enam jenis *kanji* yang disediakan dalam tabel yang terdiri atas kolom *kanji*, kolom arti, dan kolom contoh kosakata. *Kanji* tersebut yaitu 見 (melihat)、言 (berkata)、聞 (mendengar)、話 (berbicara)、書 (menulis)、読 (membaca). *Kanji* ini berkaitan dengan tema pembelajaran yaitu *watashi no shumi wa manga o kaku koto desu*. *Kanji* tersebut dapat digunakan siswa untuk mampu mengungkapkan hobi mereka dengan menggunakan kosakata pada *kanji* yang diperkenalkan dalam bentuk tulisan.

Kemudian terdapat tiga buah kolom dengan sebuah kosakata yang menggunakan *kanji* beserta dengan cara baca dan artinya. *Kanji* tersebut yaitu 漢字 (*kanji*)、文化 (budaya)、勉強 (belajar). Ketiga *kanji* ini diperkenalkan karena pada setiap bab materi muncul judul kegiatan menggunakan *kanji* tersebut. Sehingga siswa dapat mempelajari *kanji* yang sering muncul pada buku pada awal bab materi yang memperkenalkan *kanji*.

2) *Kanji* yang berkaitan dengan hari

Kanji yang berkaitan dengan hari diperkenalkan pada bab 28. Terdapat *kanji* hari dalam bentuk tabel yang terdiri atas kolom *kanji*, kolom arti, dan kolom contoh kosakata yang menggunakan *kanji* tersebut. Adapun *kanji* tersebut yaitu 月、火、水、木、金、土、日. Tidak terdapat bunyi dari *kanji* tersebut, tapi *kanji* tersebut dapat dibaca dengan mengabungkan menjadi sebuah kosakata yang tertera pada kolom contoh kosakata.

Kanji pada bab ini berkaitan dengan tema pembelajaran yaitu *kaze no toki, byouin e ikimasu*. Dalam bab ini *kanji* tersebut diperkenalkan karena berkaitan dengan kosakata yang dipelajari. Contohnya kosakata *mizu* maka menggunakan *kanji* 水. Selain itu terdapat lembar kerja siswa yang meminta siswa untuk menghubungkan gambar yang disediakan dengan *kanji* yang tepat. Contohnya *kanji* 水 dihubungkan dengan gambar api.

3) *Kanji* yang berkaitan dengan benda dan orang

Kanji yang berkaitan dengan benda dan orang diperkenalkan pada bab 30. Terdapat 4 jenis *kanji* yang berkaitan dengan benda dan orang yang terdiri atas kolom *kanji*, kolom arti, dan kolom contoh kosakata. *Kanji* tersebut yaitu 日 (matahari)、本 (buku)、人 (orang)、語 (bahasa). Tidak terdapat bunyi dari *kanji* tersebut, tapi *kanji* tersebut dapat dibaca dengan mengabungkan menjadi sebuah kosakata yang tertera pada kolom contoh kosakata.

Kanji pada bab ini berkaitan dengan tema pembelajaran yaitu *kyou mo ame ga futteimasu*. Keempat *kanji* ini diperkenalkan pada bab ini karena sesuai dengan kosakata yang digunakan dan untuk menambah wawasan siswa tentang pengetahuan *kanji*, sehingga mudah menggunakan *kanji* tersebut dalam menulis maupun membaca.

4) *Kanji* yang berkaitan dengan angka, tanggal, bulan, tahun, dan waktu

Kanji ini diperkenalkan pada bab 32 untuk menambah pengetahuan siswa tentang *kanji* dasar yang menyesuaikan dengan tema pembelajaran. *Kanji* tersebut yaitu *kanji* angka yaitu 一 (*ichi*)、二 (*ni*)、三 (*san*)、四 (*yon*)、五 (*go*)、六 (*roku*)、七 (*nana*)、八 (*hachi*)、九 (*kyuu*)、十 (*juu*). *Kanji* untuk menyatakan tahun yaitu 年 (*nen*). *Kanji* untuk menyatakan jam yaitu 時 (*ji*) dan *kanji* untuk menyatakan menit yaitu 分 (*fun*). *Kanji* tersebut diperkenalkan untuk dapat digunakan siswa ketika menyatakan waktu yang terdapat pada pertanyaan lembar kerja siswa. Selain itu terdapat sebuah kalender yang dapat digunakan siswa untuk berlatih menyebutkan hari, bulan, tahun, dan jam menggunakan *kanji* yang telah diperkenalkan.

Aspek budaya yang dipaparkan pada buku *Nihongo Kirakira 3* dapat diklasifikasikan menjadi 6 yaitu budaya yang terkait dengan sosial kemasyarakatan, budaya yang terkait dengan sekolah, budaya yang terkait dengan teknologi, budaya yang terkait dengan musim, budaya lisan, dan budaya tulis. Budaya tersebut diperkenalkan untuk menambah wawasan siswa dalam pengetahuan budaya Jepang yang tidak lepas dari konteks tema pembelajaran. Aspek budaya pada buku *Nihongo Kirakira 3* lebih banyak pada budaya tulis yang memperkenalkan *kanji* yaitu terdapat pada 4 bab materi. *Kanji* tersebut diperkenalkan pada buku ini untuk memberikan pengetahuan dasar tentang *kanji-kanji* yang digunakan sehari-hari dalam bahasa Jepang. *Kanji-kanji* tersebut telah dipilih menyesuaikan dengan kosakata yang digunakan dalam tema pembelajaran. Budaya tulis yang memperkenalkan *kanji* hanya terdapat pada buku *Nihongo Kirakira 3* dan tidak terdapat pada buku *Nihongo Kirakira 1* dan 2.

B. Model-model Perbandingan Lintas Budaya

Pemaparan budaya pada buku *Nihongo Kirakira 3* tidak hanya memaparkan budaya dari bahasa target saja (budaya Jepang), tapi siswa diminta untuk membandingkan dengan budayanya sendiri (budaya Indonesia). Hal ini dapat dilihat pada lembar kerja siswa dan pertanyaan yang diberikan di setiap bab yang memaparkan budaya. Lembar kerja dan pertanyaan tersebut meminta siswa mencari perbandingan dari budaya target dan budaya sumber, sehingga siswa dapat merefleksikan dengan budayanya sendiri.

Budaya yang dipaparkan pada buku *Nihongo Kirakira 3* sesuai dengan tema pembelajaran, sehingga budaya tersebut harus dipahami karena saling berkaitan. Memahami budaya sangat berpengaruh dalam mempelajari bahasa asing, karena dengan mengetahui dan memahami budaya dari suatu masyarakat tertentu, akan mudah dan cepat menguasai ungkapan, istilah, atau kata-kata yang sesuai dengan situasi dan kondisi tertentu (Tjaturrini, 2014). Berdasarkan hal tersebut, siswa perlu memahami budaya yang dipaparkan pada bab materi yang menjelaskan budaya pada buku *Nihongo Kirakira 3* untuk memudahkan siswa dalam penguasaan atau pemahaman materi pembelajaran.

Model perbandingan lintas budaya pada buku *Nihongo Kirakira 3* ini sesuai dengan teori pertama model pembelajaran bahasa dan budaya yang dikemukakan oleh Liddicoat, dkk (2004) yaitu *active construction*. Hal ini dapat dilihat pada pemberian lembar kerja siswa pada bab materi yang memaparkan budaya. Setelah memaparkan budaya dari bahasa target (budaya Jepang), terdapat lembar kerja siswa yang meminta siswa untuk membandingkan dengan budayanya sendiri (budaya Indonesia) sesuai dengan suruhan pada lembar kerja tersebut.

Pemberian lembar kerja siswa terdapat pada bab 27 dan bab 32. Dari pemberian lembar kerja tersebut dapat membangun pengetahuan siswa terhadap budaya target, sehingga siswa mampu untuk menganalisis, mendeskripsikan, serta membandingkan budaya dari bahasa target dengan budaya dari bahasa sumber. Pada bab 32 yang memperkenalkan budaya dongeng, siswa disediakan lembar kerja siswa untuk mencari perbandingan dongeng Jepang dengan dongeng Indonesia sesuai dengan instruksi dari lembar kerja. Melalui hal tersebut siswa dapat menemukan sendiri perbandingan antara kedua dongeng tersebut dan dapat melatih siswa aktif dalam memecahkan masalah dan menumbuhkan pengetahuan baru.

Selanjutnya model perbandingan lintas budaya juga sesuai dengan teori kedua model pembelajaran bahasa dan budaya yang dikemukakan oleh Liddicoat, dkk (2004) yaitu *making connections*. Dalam hal ini siswa harus mampu menghubungkan dan melihat keterkaitan antara dua budaya yang berbeda. Hal tersebut dapat dilihat pada pertanyaan yang terdapat pada setiap bab materi budaya, karena buku ini menekankan siswa untuk dapat melihat keterkaitan antara budaya dari bahasa target dan budaya dari bahasa sumber.

Salah satunya yaitu pada bab 27 yang memaparkan budaya mengenai kegiatan relawan siswa SMA. Siswa SMA di Jepang melakukan kegiatan sosial membantu masyarakat sekitar dengan pengetahuan, teknik, dan tenaga yang mereka miliki. Melalui pertanyaan "Menurutmu kegiatan apa yang bisa kita lakukan dengan pengetahuan, teknik, dan tenaga kita?" siswa diminta untuk dapat mengaitkan antara budaya yang dipaparkan pada buku dengan kehidupan nyata siswa. Kemampuan mengaitkan antara kedua budaya tersebut dapat memberikan pemahaman kepada siswa bahwa budaya sangat kompleks yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, serta kebiasaan-kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat.

Model perbandingan lintas budaya juga sesuai dengan teori kelima model pembelajaran bahasa dan budaya yang dikemukakan oleh Liddicoat, dkk (2004) yaitu *responsibility*. Dalam buku *Nihongo Kirakira 3*, pengenalan budaya selain terdapat pada setiap akhir bab materi juga terdapat di awal bab materi pada alur pembelajaran yaitu *mite kangaemashou*. Pada awal bab materi siswa difokuskan terhadap topik dan target pembelajaran. Bagian ini perbandingan lintas budaya melalui ilustrasi berupa foto atau gambar dan pertanyaan tentang tema pembelajaran yang membandingkan dengan kehidupan nyata dari bahasa sumber.

Hal ini dapat dilihat pada salah satu ilustrasi foto pada bab 31 yang memperlihatkan kegiatan saat musim semi dan musim dingin di Jepang. Kemudian pada kotak *mite kangaemashou* terdapat pertanyaan "Ada berapa musim di daerah kamu tinggal?, Tahukah kamu di Jepang dan negara lainnya ada musim apa saja?, Kira-kira bagaimana mereka menikmati musim tersebut?". Dari ilustrasi foto dan pertanyaan tersebut dapat membangun kesadaran siswa terhadap perbedaan budaya dari bahasa target dan bahasa sumber, karena pertanyaan tersebut menggali pengetahuan siswa untuk dapat menyatakan sesuai dengan keadaan nyata siswa. Siswa dapat membandingkan budaya dari bahasa target dengan budayanya sendiri, sehingga muncul kesadaran akan perbedaan budaya.

Dari ketiga model perbandingan lintas budaya yang sesuai dengan teori pembelajaran bahasa dan budaya dengan memberikan lembar kerja siswa, pertanyaan-pertanyaan yang membangun pengetahuan siswa, dan ilustrasi foto tersebut untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dari buku teks ini. Buku teks ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan

siswa. Sehingga melalui hal tersebut siswa dapat memahami perbandingan lintas budaya serta mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan pada setiap bab materi. Selain hal tersebut, buku teks ini juga menerapkan pendekatan saintifik, jadi dengan memberikan lembar kerja siswa, pertanyaan, dan ilustrasi foto merupakan cara untuk menerapkan pembelajaran saintifik untuk dapat menciptakan pembelajaran yang aktif melalui tahapan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai analisis perbandingan lintas budaya pada buku *Nihongo Kirakira 3*, dapat disimpulkan yaitu aspek budaya pada buku ini diklasifikasikan menjadi 6 yaitu budaya yang terkait dengan sosial kemasyarakatan, budaya yang terkait dengan sekolah, budaya yang terkait dengan teknologi, budaya yang terkait dengan musim, budaya lisan, dan budaya tulis. Aspek budaya tulis berupa *kanji* yang lebih banyak dipaparkan pada buku ini karena *kanji* tersebut diperkenalkan untuk memberikan pengetahuan dasar tentang *kanji-kanji* yang digunakan sehari-hari dalam bahasa Jepang bagi pembelajar pemula. *Kanji-kanji* tersebut telah dipilih menyesuaikan dengan kosakata yang digunakan dalam tema pembelajaran.

Pengenalan budaya pada buku ini terdapat pada awal bab materi melalui alur pembelajaran yaitu *mite kangaemashou* dan di setiap akhir bab materi. Pada awal bab materi, penjelasan budaya menggunakan ilustrasi berupa foto yang menampilkan kegiatan disertai pertanyaan pada *mite kangaemashou* yang membangun kesadaran siswa terhadap perbedaan budaya. Pada akhir bab materi budaya, pengenalan budaya berupa informasi yang dipaparkan dengan menambahkan ilustrasi berupa foto atau gambar, disediakan lembar kerja siswa, dan beragam pertanyaan untuk mencari perbandingan dengan budaya sendiri (budaya Indonesia).

Model perbandingan lintas budaya pada buku *Nihongo Kirakira 3* sesuai dengan teori model pembelajaran bahasa dan budaya yaitu *active construction* yang dilihat dari lembar kerja siswa yang disediakan pada bab materi budaya. Selanjutnya yaitu *making connections* dilihat dari pemaparan budaya Jepang yang dikaitkan dengan budaya Indonesia terdapat pada setiap bab materi melalui pertanyaan-pertanyaan yang diberikan. Perbandingan lintas budaya juga sesuai dengan teori model pembelajaran bahasa dan budaya yaitu *responsibility* yang dapat dilihat dari pengenalan budaya di awal bab materi pada alur pembelajaran yaitu *mite kangaemashou*. Dalam hal ini dapat menumbuhkan kesadaran siswa terhadap perbedaan budaya yang ditampilkan melalui ilustrasi foto berserta pertanyaan dengan membandingkan sesuai pada situasi nyata pembelajar bahasa sumber.

SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terdapat saran yang disampaikan yaitu kepada pengajar bahasa Jepang diharapkan dapat memilih buku teks bahasa Jepang yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku agar dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pengajar bahasa Jepang juga diharapkan dapat memahami bahwa dalam pembelajaran bahasa sangat penting mengintegrasikan budaya, sehingga pengajar bahasa Jepang juga diharapkan memahami perbandingan lintas budaya untuk memudahkan mengimplikasikan dalam proses pembelajaran. Kepada peneliti lain diharapkan untuk dapat meningkatkan penelitian terhadap penelitian perbandingan lintas budaya pada buku teks agar dapat digunakan sebagai acuan dalam pembelajaran bahasa asing.

DAFTAR RUJUKAN

- Amalia, Mustika. 2017. "Perencanaan Pengajaran Bahasa Memasuki Era Abad 21". *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Volume 1, Nomor (hlm. 21-28).
- Hamzah, Amir. 2019. *Metode Penelitian Kepustakaan (Library Research) Kajian Filosofis, Teoritis, dan Aplikatif*. Malang: Literasi Nusantara.
- Hana, Jasmia. 2011. *Terapi Kecerdasan Anak dengan Dongeng*. Yogyakarta: Berlian Media.
- Liddicoat, A. J. 2004. "Intercultural Language Teaching". *The New Zealand*, Volume 10 (hlm. 17-23).
- Rahmah, Yuliani. 2007. "Dongeng Indonesia dan Dongeng Jepang: Komparasi Unsur Budaya". Tersedia pada <http://docplayer.info/amp/51832930-Dongeng-indonesia-dan-dongeng-jepang-komparasi-unsur-budaya-yuliani-rahmah-html> (diakses tanggal 10 Juni 2019).
- Rahmah, Yuliani. 2007. "Dongeng Indonesia dan Dongeng Jepang: Komparasi Unsur Budaya". Tersedia pada <http://docplayer.info/amp/51832930-Dongeng-indonesia-dan-dongeng-jepang-komparasi-unsur-budaya-yuliani-rahmah-html> (diakses tanggal 10 Juni 2019).