



JURNAL

Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha

p-ISSN : 2613-9626 (cetak) dan e-ISSN : 2613-9618 (online)

Volume 9 Nomor 3

November 2023



Editor

Gede Satya Hermawan

Yeni

Irvina Restu Handayani

Kadek Eva Krishna Adnyani

I Wayan Sadyana

Desak Made Sri Mardani

Ni Nengah Suartini

Putu Dewi Merlyna Y.P

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

2023

DAFTAR ISI

1. Pengaruh Kebijakan *Sakoku* pada Agama Kristen di Jepang..... 183-190
2. Shoku Bunka Sebagai Identitas Kontemporer dan Soft Power Diplomacy pada Masa Kini..... 191-198
3. Pengaruh Partisipasi Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Japanese Club Terhadap Minat Belajar Bahasa Jepang Siswa SMA Negeri 9 Pekanbaru.....199-205
4. Pengenalan Mukashi Banashi Melalui Metode Storytelling Terhadap Peningkatan Literasi Siswa Kelas 5 SD Negeri Balok Kendal Dengan Media Interaktif Powerpoint.....206-213
5. Pengaruh Metode *Mind Mapping* dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Teks Dongeng.....214-220
6. Penggunaan dan Makna Setsuzokushi *ために* dan *ように* dalam Website Berita Berbahasa Jepang (Nhk ニュース).....221-230
7. Majas Simile dan Metafora dalam Lagu-Lagu Karya *Official髭男dism*.....231-239
8. Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang Mahasiswa Program Studi Pengelolaan Perhotelan dengan Model Problem-Based Learning.....240-248
9. Strategi Belajar Bahasa Jepang yang Digunakan Mahasiswa Prodi PBJ UNNES.....249-258
10. Representasi Makna Cinta dalam Lagu *Mayonaka No Door/Stay With Me* Karya Miki Matsubara.....259-265

PENGARUH KEBIJAKAN SAKOKU PADA AGAMA KRISTEN DI JEPANG

G. B. Putri¹, Yuniarsih²

¹² Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta
e-mail :nimbatriofan@gmail.com, kawaiiyuni2014@gmail.com

Abstrak

Pada abad keenam belas hingga abad kesembilan belas, negara Jepang sempat menutup diri dari dunia luar selama dua abad. Keluarga Tokugawa memberlakukan sebuah kebijakan isolasi yang disebut kebijakan Sakoku atau negara tertutup. *Sakoku* merupakan kebijakan yang dikeluarkan oleh *Shogun* Tokugawa Iemitsu yang pertama kali diterapkan pada tahun 1633 dan terus diberlakukan hingga tahun 1853. Pemberlakuan kebijakan ini dilatarbelakangi oleh anggapan para penguasa Jepang terhadap perilaku bangsa Belanda dan Portugis yang menimbulkan kekacauan di Jepang. Kebanyakan pengaruh dari negara asing dianggap akan mengancam tatanan dalam negeri yang terbilang sudah terencana. Salah satu ancaman yang dikhawatirkan mereka ialah masuknya agama Kristen ke Jepang. Dengan adanya pelarangan agama Kristen yang diberlakukan selama dua abad lamanya telah memberikan pengaruh besar bagi masyarakat Jepang. Masyarakat Jepang yang menganut agama Kristen mengalami penindasan dan hukuman yang berat. Masyarakat yang selamat dari penganiayaan menyembunyikan kekristenan mereka, yang disebut dengan *kakure kirishitan*.

Kata kunci: *Sakoku*, Kebijakan, agama Kristen, Pemerintah

Abstract

From the sixteenth to the nineteenth century, the Japanese state had isolated itself from the outside world for two centuries. The Tokugawa family enforced an isolation policy called the Sakoku policy, or the closed country. Sakoku was a policy issued by Shogun Tokugawa Iemitsu which was first implemented in 1633 and continued to be enforced until 1853. The background to this policy was the perceptions of the Japanese authorities towards the behavior of the Dutch and the Portuguese nation which caused chaos in Japan. Most influences from foreign countries were considered to threaten the domestic order which was said to have been constructed. One of the threats they are worried about was the influence of Christianity to Japan. With Christianity being banned for two centuries, it has had a major influence on Japanese society. The Japanese locals who followed Christianity were subjected to severe persecution and punishment. Those who survived the persecution hid their Christianity and was referred to as kakure kirishitan.

Keywords : *Sakoku, Policy, Christianity, Government*

1. Pendahuluan

Masuknya agama Kristen ke Jepang diawali dengan datangnya Bangsa Portugis ke Jepang dan melakukan perdagangan pada tahun 1543, di mana Oda Nobunaga masih memegang kekuasaan. Agama Kristen dan Katolik dipercaya pertama kali dibawa ke Jepang oleh misionaris asal Spanyol bernama Fransiskus Xaverius yang tiba di Nagasaki, Kyushu pada tahun 1550. Menurut Mark Weston dalam bukunya yang berjudul *Giants of Japan*, Oda Nobunaga sangat menyukai umat agama Kristen karena baginya, mereka memiliki rasa kenistaan yang sama dengannya terhadap para Biksu yang pada zaman itu terlalu banyak ikut campur urusan politik (Weston) [2]. Pada tahun 1585, muncullah wakil kaisar baru bernama Toyotomi Hideyoshi. Pada awalnya Hideyoshi mendukung proses perdagangan dengan bangsa Portugis dan menolerir keberadaan orang Kristen. Namun, lama kelamaan Hideyoshi merasa orang Kristen mulai semakin kuat dan berperilaku sama seperti para Biksu pada zaman Nobunaga.

Pada tahun 1603 terjadi perubahan politik di Jepang. Tokugawa Ieyasu naik menjadi *shogun*, dan ia sangat menentang kekristenan, karena rasa takut dan curiga terhadap pengaruh kekristenan yang dapat mengancam keberlangsungan dinastinya dan sistem

tatanan budaya yang sudah disusun selama ratusan tahun, serta dapat membawa kekuasaan bangsa Eropa ke Jepang. Pada tahun 1614, leyasu memerintahkan pengusiran para pendeta Kristen. (Weston)[2]. Pada tahun 1616, leyasu jatuh sakit dan meninggal, dan putranya Hidetada diangkat sebagai shogun selanjutnya. Umat Kristen dilarang total dan para penganut agama Kristen dieksekusi dengan cara dibakar, mulai dari orang dewasa, wanita, hingga anak-anak. Hidetada meninggal pada tahun 1632 dan digantikan oleh cucu dari leyasu, yaitu Iemitsu. Pada tahun 1633, Iemitsu mengeluarkan kebijakan isolasi yang bernama 鎖国 (*Sakoku*), yang terus diterapkan hingga tahun 1853. Dengan diberlakukannya kebijakan ini, maka penyebaran dan perkembangan agama Kristen di Jepang telah mendapatkan pengaruh yang cukup besar, dan ini meluas ke bagaimana hal itu memengaruhi kehidupan masyarakat.

Walaupun kebijakan *sakoku* telah berakhir ratusan tahun lalu, kebijakan ini telah meninggalkan dampak bagi masyarakat Jepang, termasuk keberadaan dan perkembangan agama Kristen di Jepang. Menurut Henshall[1], salah satu aturan yang ditetapkan selama kebijakan *sakoku* berlangsung adalah pelarangan agama Kristen dan Katolik.

Berdasarkan uraian di atas, penulis berminat untuk meneliti lebih dalam mengenai pengaruh kebijakan *sakoku* pada agama Kristen di Jepang. Selain untuk melengkapi sumber data dan informasi dan meningkatkan ilmu pengetahuan sejarah khususnya sejarah Jepang, dengan keberlangsungannya selama sekitar dua ratus tahun, kebijakan *sakoku* itu sendiri telah memengaruhi keagamaan masyarakat Jepang pada abad ke-16 hingga abad ke-19, yang masih meninggalkan bekas hingga zaman sekarang, khususnya dampak yang diberikan terhadap agama Kristen. Alasan penulis memilih judul ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh kebijakan *sakoku* pada agama Kristen di Jepang.

2. Metode

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur yang mendeskripsikan mengenai sejarah agama Kristen di Jepang, pengaruh seperti apa yang didapatkan para penganut agama Kristen dari kebijakan *sakoku*, serta seperti apa dampak yang terlihat. Pencarian berbagai sumber data juga dilakukan dengan metode studi literatur, mulai dari buku-buku sejarah yang ditulis dan diakui oleh para ahli sejarah, hingga hasil kajian atau penelitian terdahulu yang relevan. Pengolahan data diawali dengan pengumpulan data dengan mencari jurnal, buku-buku, dan penelitian terdahulu mengenai sejarah negara Jepang, khususnya mengenai kebijakan *sakoku*, agama Kristen di Jepang, serta kehidupan dan budaya di Jepang pada masa abad keenambelas. Penelitian terdahulu juga menggunakan sumber-sumber yang valid dan dipublikasikan secara resmi dalam sebuah universitas atau perguruan.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, pengaruh kebijakan *Sakoku* yang diberikan kepada agama Kristen di Jepang bersifat negatif. Salah satu peraturan yang diberlakukan selama kebijakan *Sakoku* adalah pelarangan agama Kristen dan Katolik, yang diawali dengan kekhawatiran pemerintah Jepang akan masuknya agama Kristen dan Katolik yang dapat merubah sistem tatanan masyarakat yang sudah tersusun. Pemerintah khawatir masyarakat akan meninggalkan agama Buddha dan kepercayaan Shinto demi menganut agama Kristen dan Katolik dan tidak akan lagi mementingkan dewa mereka dan pemerintah, karena dalam Shinto para penganut percaya akan dewa matahari dan kaisar pun dianggap sebagai keturunan dewa matahari, sehingga masyarakat diwajibkan untuk menyembah kaisar layaknya seorang dewa. Mereka yang menganut agama Kristen dan Katolik hanya akan berdoa kepada Tuhan YME dan tidak lagi berdoa kepada dewa matahari.

Selama kebijakan *Sakoku*, para penganut agama Kristen dipaksa untuk meninggalkan kekristenan mereka, dan menganut kembali agama Buddha dan mendaftarkan diri mereka ke kuil Buddha. Mereka dipaksa untuk menginjak sebuah *fumie* bergambar Yesus atau Bunda Maria untuk membuktikan bahwa mereka bukan Kristen sambil disaksikan oleh pejabat pemerintah setempat dari ibu kota. Apabila mereka menolak, maka mereka akan dihukum. Hukuman tersebut berupa penyiksaan bahkan eksekusi.

a. Kebijakan *Sakoku*

Sakoku (鎖国) adalah kebijakan yang disahkan oleh keshogunan Tokugawa (pemerintah militer Jepang feodal terakhir) di bawah Tokugawa Iemitsu melalui beberapa kebijakan, yang diterapkan dari tahun 1633 hingga 1639 dan terus berlaku hingga 1853. Warga asing sangat sedikit yang diizinkan untuk memasuki negara Jepang. Warga yang hendak pergi meninggalkan Jepang, akan dijatuhkan hukuman mati. Kebijakan ini mulai rentan pada saat kedatangan Komodor Matthew Perry dari Amerika Serikat dalam *Perry Expedition* tahun 1853, di mana Komodor Matthew Perry memaksa masuk wilayah Jepang dan kebijakan *sakoku* pun dibuka terhadap dunia barat melalui Konvensi Kanagawa pada tahun 1854. Walaupun demikian, warga negara Jepang tetap tidak diperbolehkan pergi meninggalkan Jepang hingga berlakunya restorasi Meiji pada tahun 1868.

Kebijakan *sakoku* menurut Holsti dalam *International Politics: A Framework for Analysis* adalah sebagai berikut :

“...sebuah cara yang dilakukan suatu negara untuk menutup diri dan berusaha untuk tidak menarik perhatian luar demi melindungi kepentingan negaranya.”

Menurut artikel yang ditulis oleh KCP Internasional Japanese Language, *sakoku* adalah kebijakan yang disahkan oleh Keshogunan Tokugawa di bawah Tokugawa Iemitsu melalui beberapa kebijakan dari tahun 1633 hingga 1639 dan tetap efektif hingga 1853 ketika *Perry Expedition* secara paksa membuka Jepang ke perdagangan Barat.

Istilah *sakoku* berasal dari karya sastra *Sakoku-ron* (鎖国論, “teori *sakoku*”), yang ditulis oleh Shitsuki Tadao pada tahun 1801. Shitsuki menciptakan kata tersebut ketika sedang menerjemahkan karya-karya Engelbert Kaempfer, seorang pengelana asal Jerman abad ke-17, yang menulis karya-karya yang menceritakan Jepang. *Sakoku* sendiri memiliki arti harifiah negara terkunci atau negara terantai, namun terjemahannya adalah politik isolasi. Kebijakan ini lebih berupa sebuah sistem politik dengan peraturan-peraturan ketat yang diberlakukan selama masa pemerintahan keluarga Tokugawa. Di bawah kebijakan *sakoku*, peraturan-peraturan yang diterapkan lebih mengarah pada perbatasan aktivitas masyarakat dan hubungan perdagangan dan luar negeri oleh keshogunan, dan oleh domain-domain feodal tertentu lainnya.

Ditetapkannya kebijakan *sakoku* berlatar belakang dari kekhawatiran pemerintah Jepang terhadap kedatangan bangsa Portugis dengan semboyannya yaitu semboyan 3G (*Gold, Glory, Gospel*). *Gold* menyimbolkan kekayaan yang ingin diraih oleh bangsa Eropa dalam pelayarannya ke negeri Timur, *Glory* berarti kejayaan, yang meyakini kejayaan sebuah bangsa dilihat dari banyaknya wilayah yang berhasil dikuasai (kolonial), dan *Gospel* berarti penyebaran agama dan kepercayaan Kristen ke negeri Timur. Pemerintah Jepang khawatir akan terjadinya kolonialisme dan imperialisme dalam Jepang, baik secara agama, budaya, maupun ekonomi, yang di mana pengaruhnya lambat laun sudah mulai terlihat, salah satunya adalah dengan menyebarnya agama Kristen dan Katolik secara pesat.

Bangsa Eropa paling berhasil dalam menjalankan strategi mereka untuk mendapat banyak pemasukan dan keuntungan (semboyan *Gold*) ke Jepang. Mereka membawa barang-barang yang menarik untuk diperdagangkan, mulai dari pakaian, perabotan, dan yang paling menarik perhatian pemerintah ialah senjata api. Pemerintah membeli senjata api untuk melengkapi persenjataan militernya. Perdagangan dengan negara lain sangat menguntungkan negara Jepang secara ekonomi, begitu menguntungkan sehingga saat kebijakan *Sakoku* diberlakukan hubungan perdagangan masih terus dijalankan walaupun hanya dengan negara-negara tertentu saja.

Negara Jepang menganut agama Buddha dan kepercayaan Shinto, di mana masyarakat Jepang mempercayai adanya dewa. Penganut agama Buddha percaya bahwa dalam lingkaran kehidupan, terdapat reinkarnasi atau terlahir kembali di kehidupan yang baru. Dengan begitu, kehidupan akan terus berlanjut hingga seseorang mencapai keadaan yang tercerahkan. Sementara itu, penganut Shinto percaya bahwa setelah meninggal, jiwa atau arwah dari seseorang akan pergi ke dunia lain dan mengawasi keturunannya dari jauh. Kepercayaan Shinto ini kemudian diterapkan dalam sistem kekaisaran, di mana kaisar dianggap sebagai keturunan dari dewi matahari Amaterasu, dan kaisar selalu dianggap

sebagai dewa yang berkuasa di Jepang. Hal inilah yang mendorong masyarakat untuk menyembah kaisar layaknya seorang dewa. Dan dengan sistem kepercayaan dan agama Buddha yang sudah diterapkan dalam Jepang selama ratusan tahun inilah yang membuat pemerintah merasa sistem tersebut sudah sempurna dan mereka yang memegang kekuasaan atau yang bekerja pada pemerintah memiliki kekuatan untuk berkuasa dan membuat keputusan sesuai kehendak mereka.

Tabel 1. Peraturan-peraturan yang ditetapkan selama Kebijakan *Sakoku*

1. Hubungan perdagangan Jepang dengan negara luar negeri yang sangat terbatas.
2. Pelarangan warga asing dalam memasuki wilayah negara Jepang. Warga Jepang sendiri juga tidak diperbolehkan untuk meninggalkan negara Jepang, dan warga Jepang yang sudah berada di luar Jepang selama lebih dari lima tahun tidak diperbolehkan untuk masuk kembali ke Jepang.
3. Sistem <i>Sankin Koutai</i>
4. Pembatasan mobilitas dalam masyarakat.
5. Sistem kekaisaran.
6. Ideologi masyarakat Tokugawa, dimana Kaisar dianggap sebagai keturunan dari dewi Ameterasu, yaitu dewi matahari dalam kepercayaan Shinto.
7. Sistem pelapisan sosial masyarakat.
8. Sistem pelapisan sosial bidang militer.
9. Pelarangan agama Kristen Katolik

b. Masuknya Agama Kristen dan Katolik ke Jepang

Bangsa Portugis pertama kali datang ke Jepang pada tahun 1543, di mana tiga orang bangsa Portugis datang ke pulau Tanega di Selatan Kyushu dengan tujuan berdagang. Namun, Agama Kristen dan Katolik dipercaya baru masuk ke Jepang pada tahun 1550. Agama Kristen dan Katolik dibawa oleh misionaris asal Spanyol bernama Fransiskus Xaverius yang tiba di Nagasaki, Kyushu. Pada tahun 1549 Xaverius tiba di Jepang bersama Yayiro, seorang Jepang yang melarikan diri ke Malaka karena dituduh telah melakukan pembunuhan. Pada tahun 1550 Fransiscus dan Yayiro tiba di kota Nagasaki, Kyushu. Agama Kristen disambut dengan damai oleh Oda Nobunaga yang saat itu masih berkuasa. (Weston) [2].

Xaverius mendekati para *daimyo* lokal untuk meminta izin menyebarkan agama Kristen. Ketika Xaverius mendapat izin, agama Kristen dan Katolik menyebar dengan begitu cepat dan dalam waktu dua bulan ia telah membaptis dua ratus orang. Penyebaran agama Kristen di masyarakat terjadi secara bersamaan dengan penyebaran budaya asing ke Jepang. *Daimyou* yang dibaptis menjadi Kristen terus bertambah jumlahnya. Pada akhirnya, Nagasaki menjadi kota Kristen pertama di Jepang (Takagi)[3].

Namun, tahun 1593 muncullah kaum Fransiskan Spanyol yang menyaingi kekristenan Xaverius. Kaum Fransiskan menyebarkan agama Kristen dengan cara yang cukup agresif, yaitu dengan berkotbah secara terbuka di kerumunan rakyat di jalan. Para Yesuit khawatir akan strategi agresif para Fransiskan yang akan membangkitkan tentangan dari pemerintah Jepang. Selama di Jepang, mereka bertindak seolah-olah tidak pernah ada maklumat pengusiran. Hingga pada tahun 1596 terdamparlah sebuah kapal perang Spanyol bernama San Felipe di pulau Shikoku. Kapal itu dilengkapi dengan persenjataan lengkap yang menimbulkan kekhawatiran dari para samurai Shikoku. Para samurai dan wakil-wakil Hideyoshi tersebut menuntut muatan kapal tersebut sehingga menimbulkan pertengkaran antara mereka dengan perwira kapal. Pertengkaran ini terdengar oleh Hideyoshi, dan para Fransiskan itu pun dihukum dengan cara disalib. Tahun 1597 Toyotomi Hideyoshi yang

menjabat sebagai wakil kaisar sejak 1585, mencoba mengusir kaum Fransiskan, namun kaum Fransiskan menolak. Hideyoshi pun mengeksekusi tujuh orang Pendeta dan sembilan belas orang Jepang penganut agama Kristen sebagai bentuk peringatan terhadap umat agama Kristen lainnya.

c. Pengaruh Kebijakan Sakoku terhadap agama Kristen

Awal-awal Pelarangan Umat Kristen dan Katolik

Pada tahun 1603 terjadi perubahan politik di Jepang, di mana jabatan *shogun* kembali digunakan. Kaisar Go-Yozei menunjuk Tokugawa Ieyasu sebagai *shogun*. Tokugawa Ieyasu sangat menentang kekristenan, karena rasa takut dan curiga terhadap pengaruh kekristenan yang dapat mengancam keberlangsungan dinastinya dan sistem tatanan budaya yang sudah disusun selama ratusan tahun, serta dapat membawa kekuasaan bangsa Eropa ke Jepang. Ieyasu hanya menolerir para umat Kristen karena proses perdagangan dengan Portugis dan Spanyol sangatlah menguntungkan. Pada tahun 1614, Ieyasu memerintahkan pengusiran Pendeta-pendeta Kristen. (Weston)[2].

Penganiayaan terhadap umat Kristen terus meningkat. Masyarakat Jepang yang sudah menganut Kristen dipaksa untuk membuktikan bahwa mereka bukan Kristen dengan menginjak sebuah *fumie* bergambar salib, Yesus, atau Bunda Maria, dan mereka melakukan hal ini sambil disaksikan oleh pejabat pemerintah setempat dari ibu kota.

Arti kata *fumie* yang sebenarnya adalah “menginjak gambar”. Tindakan *fumie* tersebut dilakukan untuk membuktikan bahwa orang tersebut bukanlah penganut agama Kristen atau tidak terlibat dalam kegiatan misionaris. Mereka yang menolak akan dihukum dengan cara disiksa, dianiaya, bahkan dieksekusi. Warga yang selamat dari pembantaian dengan berpura-pura meninggalkan kekristenan mereka namun masih melakukan ibadah secara diam-diam disebut sebagai kaum *kakure Kirishitan*.

Kakure Kirishitan

Para penganut *kakure kirishitan* biasanya beribadah secara tertutup dengan membaurkan peralatan ibadah mereka seperti rosario dan patung Bunda Maria menjadi peralatan ibadah Buddha. Para penganut *kakure kirishitan* hidup dengan sangat tertutup dan cenderung tidak mau mengambil resiko untuk meninggalkan desa mereka dan pergi terlalu jauh agar tidak ketahuan oleh pihak pemerintah, sehingga tidak banyak yang tahu akan keberadaan penganut *kakure kirishitan* di desa lainnya. Namun, dengan putusnya hubungan dengan dunia luar membuat mereka mengembangkan sendiri ritual keagamaan mereka.

Puncak Penganiayaan

Puncak dari penganiayaan adalah pemberontakan Shimabara di bawah pimpinan Shiro Amakusa, di mana para pemberontak menyerang kantor-kantor pemerintah dan kuil Buddha. Pemberontakan Shimabara (島原の乱 *Shimabara no ran*) adalah pemberontakan bersenjata yang melibatkan kaum petani, orang Kristen, dan ronin di wilayah Semenanjung Shimabara, Provinsi Hizen, Jepang yang berlangsung dari tahun 1637 hingga awal 1638. Akibat terjadinya pemberontakan ini, sekitar 35.000 orang, kebanyakan dari mereka adalah orang Kristen, dipancung massal oleh pasukan *shogun*. Sejak 1640 semua orang Jepang diwajibkan untuk mendaftar di kuil-kuil Buddha untuk membuktikan bahwa mereka non-Kristen. (Henshall) [1]. Seusai pemberontakan, penduduk di kota-kota berkurang secara drastis. Semua penduduk diwajibkan mendaftarkan diri di kuil-kuil setempat, pelarangan agama Kristen semakin dipertegas dan agama Buddha disebarluaskan secara gencar.

Tabel 2. Alur Waktu Penyebaran Agama Kristen di Jepang dan Diberlakukannya Kebijakan Sakoku

1543	Bangsa Portugis datang ke pulau Tanega di Selatan Kyushu dengan tujuan berdagang
1550	Fransiskus Xaverius datang ke Nagasaki untuk menyebarkan agama Kristen

1550- 1580	Fransiskus Xaverius menyebarkan agama Kristen seizin <i>daimyou</i> . Para <i>daimyou</i> menganut Kristen setelah satu <i>daimyou</i> menganut Kristen setelah dijanjikan kekayaan oleh bangsa Portugis
1580	Agama Kristen dan Katolik menyebar begitu pesat hingga mencapai dua ratus orang jemaat
1587	Hideyoshi mengeluarkan surat keputusan pengusiran misionaris namun tidak dilaksanakan
1588	Didirikan Keuskupan Katolik Roma di Funai, Jepang.
1593	Fransiskan Spanyol datang ke Jepang
1596	Sebuah kapal perang Spanyol terdampar di Shikoku yang membawa muatan berupa senjata perang. Hal ini menimbulkan pertentangan antara bangsa Spanyol dengan Jepang.
1597	Hideyoshi mengeksekusi tujuh orang Pendeta dan sembilan belas orang Jepang penganut agama Kristen.
1603	Tokugawa Ieyasu naik sebagai <i>shogun</i>
1614	Ieyasu mengusir para pendeta
1616	Putra Ieyasu, Hidetada, naik sebagai <i>shogun</i> dan melarang total agama Kristen dan Katolik
1632	Putra Hidetada, Iemitsu, naik sebagai <i>shogun</i> dan pelarangan agama Kristen dan Katolik masih berlanjut
1633	Diberlakukannya kebijakan <i>Sakoku</i> dan pelarangan umat Kristen. Mereka yang menolak untuk meninggalkan kekristenan mereka akan dihukum.
1635	Pelarangan warga asing dalam memasuki wilayah negara Jepang. Warga Jepang sendiri juga tidak diperbolehkan untuk meninggalkan negara Jepang, dan warga Jepang yang sudah berada di luar Jepang selama lebih dari lima tahun tidak diperbolehkan untuk masuk kembali ke Jepang.
1637- 1638	Pemberontakan Shimabara
1639	Bangsa Eropa keluar dari Jepang. Kebijakan <i>Sakoku</i> yang seharusnya disudahi, justru menjadi diperketat dan terus diberlakukan hingga dua ratus tahun lamanya
1635- 1642	Sistem <i>Sankin Koutai</i> (参勤交代, Perubahan Kehadiran) yang diberlakukan oleh Iemitsu
1640	Semua warga Jepang diwajibkan untuk mendaftar di kuil-kuil Buddha untuk membuktikan bahwa mereka non-Kristen.
1853	Laksamana asal Amerika, Matthew Perry, datang ke Jepang dan mengancam Jepang untuk perang apabila tidak menjalankan perdagangan dengan Amerika.

1854 Jepang menjalin hubungan perdagangan dengan Amerika dan mengakhiri kebijakan *Sakoku*

1873 Larangan agama Kristen resmi dicabut.

4. Simpulan dan Saran

Simpulan

Kebijakan *sakoku* merupakan kebijakan isolasi yang diberlakukan oleh Tokugawa pada tahun 1633 hingga 1853 yang ditetapkan dengan alasan bahwa bangsa Eropa datang ke Jepang dengan membawa ancaman dari budayanya. Kebijakan *sakoku* telah memberikan pengaruh negatif pada perkembangan agama Kristen. Pemerintah menggunakan segala kekuasaan yang dimiliki untuk menggunakan kebijakan *sakoku* sebagai sistem untuk menghapus agama Kristen di negara Jepang.

Terdapat beberapa penyebab di mana pemerintah memberlakukan peraturan-peraturan dalam kebijakan *sakoku*, selain dilarangnya penganutan agama Kristen dan Katolik. Terdapat kekhawatiran terhadap warga asing yang singgah di Jepang akan ancaman dalam budaya asingnya, sehingga semua warga asing dikumpulkan ke satu pulau di Nagasaki. Penyebab lainnya yaitu pemerintah Tokugawa yang ingin mempertahankan tatanan masyarakat dan kekuasaan mereka. Terdapat juga peraturan mengenai prinsip dasar negara yang diterapkan oleh pemerintahan Tokugawa, di mana kaisar dianggap sebagai dewa sesuai kepercayaan Shinto. Prinsip ini ditanamkan dalam masyarakat dalam bentuk doktrin di mana kaisar dan pemerintah didahulukan kepentingannya. sehingga memperkuat kepercayaan Shinto di masyarakat. Dengan masuknya agama Kristen, pemerintah khawatir akan berkurang drastisnya kepercayaan Shinto dalam masyarakat. Mereka khawatir masyarakat tidak akan lagi menganggap kepercayaan Shinto (dan lebih tepatnya, pemerintah) penting dan meninggalkan kepercayaan Shinto mereka demi menganut agama Kristen. Oleh karena itu, kepercayaan Shinto diperkuat lagi selama kebijakan *sakoku* agar masyarakat kembali menganut kepercayaan Shinto dan meninggalkan agama Kristen.

Dengan diberlakukannya pelarangan agama Kristen dan Katolik telah memberikan pengaruh besar yang bersifat negatif bagi masyarakat Jepang. Pengaruh ini pun melekat dan memberikan efek yang berkepanjangan dalam masyarakat, di mana pengaruh tersebut masih bisa ditemukan dalam masyarakat Jepang modern. Beberapa pengaruh kebijakan *sakoku* pelarangan agama Kristen dan Katolik telah tertanam dalam masyarakat dan telah menjadi bagian dari budaya masyarakat itu sendiri. Masyarakat Jepang yang menganut agama Kristen mengalami penindasan yang begitu besar, mulai dari dipaksa untuk meninggalkan kekristenan mereka, disiksa, hingga dieksekusi. Masyarakat yang selamat dari penganiayaan menyembunyikan kekristenan mereka dan membaurkan agama mereka ke dalam unsur Buddha, dan disebut dengan *kakure kirishitan*.

Walaupun selama waktunya masyarakat Jepang mengalami banyak masalah, ancaman, dan peristiwa-peristiwa traumatis lainnya, masyarakat Jepang juga mendapatkan dampak positif seperti ekonomi yang baik dan budaya baru yang telah terjaga hingga sekarang. Masyarakat yang menganut Kristen masih dapat ditemukan di zaman modern walaupun jumlahnya tidak banyak, terutama penganut *kakure kirishitan* yang jumlahnya semakin sedikit seiring berjalannya waktu, dikarenakan para penganut agama Kristen yang menjalankan ibadah dengan terbuka, bahkan ada yang menganut lebih dari satu kepercayaan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, maka berikut saran dan masukan yang peneliti dapat berikan :

- a. *Sakoku* merupakan salah satu bentuk upaya pemerintah dalam mempertahankan budaya dari pengaruh negara lain. Namun, harus dipikirkan segala dampak yang dapat muncul dari kebijakan tersebut, terutama dampak-dampak negatifnya.

- b. Harus disadari secara betul-betul oleh pemerintah, bahwa akan ada kelompok masyarakat yang pro dan kontra dalam kebijakan yang diambil. Suatu kebijakan tidak dapat memuaskan semua pihak. Salah satunya merupakan kelompok penganut agama Kristen, yang mendapatkan pengaruh negatif dari kebijakan *Sakoku*, di mana mereka mengalami penindasan sehingga harus membentuk *Kakure Kirishitan*. Sebuah kebijakan harus dikomunikasikan dengan masyarakat agar mengurangi reaksi penolakan atau konflik.

Daftar Pustaka

- [1] K.G.Henshall, "A history of Japan from Stone Age to Superpower," New York: Palgrave Macmillan, 2004.
- [2] M. Weston, "Giants of Japan: The Lives of Japan's Greatest Men and Women," New York: Kodansha International, 1999.
- [3] T. Takagi, "Nihon no Rekishi 3," Tokyo: Youmiuri Shinbunsha, 1974.
- [4] World Cultural Heritage: Hidden Christian Sites in the Nagasaki Region, [Online], Available: http://kirishitan.jp/values_en/val002

SHOKU BUNKA SEBAGAI IDENTITAS KONTEMPORER DAN SOFT POWER DIPLOMACY PADA MASA KINI

K.G.A.P. Laksana¹, D. Julietifany², N.K. Ayuningrum³

¹²³Jurusan Bahasa Asing, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja

e-mail: adi.putra.laksana@undiksha.ac.id, dwi.julietifany@undiksha.ac.id, novita.kumala@undiksha.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian adalah mengetahui perkembangan dari *shoku bunka* dan popularitas *shoku bunka* terhadap *soft power diplomacy* di Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan teknik pengumpulan adalah menggunakan metode berbasis *internet (internet-based methods)*. Berdasarkan hasil penelitian, perkembangan *shoku bunka* sudah terjadi diperkirakan sejak 2000 tahun yang lalu. Popularitas *shoku bunka* di seluruh belahan dunia telah berhasil membangun diplomasi yang *soft*. Ini terbukti dari adanya restoran Jepang di beberapa negara terkhususnya Indonesia. Dapat dilihat dari nuansa restoran atau rumah makan, alat-alat makan yang digunakan, makanan yang disajikan sampai tata cara penyajiannya. Semua orang semakin terbiasa dengan menggunakan sumpit sebagai alat untuk makan, terbiasa dengan daging mentah seperti sushi dan sashimi. Bahkan ucapan 'itadakimasu' digunakan sehari-hari walaupun tidak berada di lingkungan Jepang. Muncul kebiasaan merapikan alat-alat makan ketika selesai makan dirumah makan, restoran atau di rumah sendiri. Secara tidak langsung *shoku bunka* telah membentuk *soft power diplomacy* antara Jepang dan Indonesia.

Kata kunci: Diplomasi kekuatan lunak, Shoku Bunka, Jepang

Abstract

The aim of this research is to know the development of shoku bunka and the popularity of shoku bunka towards soft power diplomacy in Indonesia. This study uses qualitative research methods and collection techniques using internet-based methods. Based on research results, the development of shoku bunka has occurred since 2000 years ago. The popularity of shoku bunka in all parts of the world has succeeded in building soft diplomacy. This is evident from the existence of Japanese restaurants in several countries, especially Indonesia. It can be seen from the feel of the restaurant or diner, the cutlery used, the food served to the way it is served. Everyone is getting used to using chopsticks as a tool for eating, used to raw meats like sushi and sashimi. Even the greeting 'itadakimasu' is used everyday even though it's not in the Japanese environment. There is a habit of tidying up cutlery when finished eating at a restaurant, restaurant or at home. Indirectly shoku bunka has formed soft power diplomacy between Japan and Indonesia.

Keywords: Soft power diplomacy, Shoku Bunka, Japan

1. Pendahuluan

Dewasa ini, kegiatan diplomasi menjadi pembahasan yang sangat banyak diperbincangkan dalam menjalin hubungan antarnegara. Peningkatan frekuensi diplomasi ini dipercaya merupakan usaha masing-masing negara untuk menjaga kestabilan dan perdamaian dunia dari adanya konflik berkepanjangan. Diplomasi merupakan salah satu instrumen penting dalam pelaksanaan kepentingan nasional suatu negara. Melalui diplomasi sebuah negara dapat membangun citra tentang dirinya. Kegiatan diplomasi ini juga selain ditujukan untuk menjaga hubungan baik antarnegara, individu maupun kelompok, juga dapat digunakan untuk mencapai kepentingan nasional. Peningkatan kebutuhan ini mendorong setiap negara untuk melakukan kerjasama dengan negara lain karena adanya keterbatasan yang dimiliki oleh negara tersebut (Rum)[2].

Dalam hubungan antarnegara, pada umumnya diplomasi dilakukan sejak tingkat paling awal sebuah negara hendak melakukan hubungan bilateral dengan negara lain hingga keduanya mengembangkan hubungan selanjutnya. Dalam perkembangannya,

praktek diplomasi juga telah mengalami transformasi yang signifikan, dimana terjadi perubahan pola diplomasi *Hard Power* yang cenderung menggunakan ekonomi dan militer sebagai instrumennya, menuju *Soft Power* yang menggunakan unsur sosial dan budaya sebagai instrumennya. Penggunaan *Hard Power* dan *Soft Power* dalam diplomasi inilah yang umumnya disebut dengan *Hard Diplomacy* dan *Soft Diplomacy*. Adanya transformasi ini terjadi dipercaya merupakan usaha negara untuk menghindari konflik karena *Soft Diplomacy* dipercaya merupakan pendekatan yang lebih “Lunak” dibandingkan dengan *Hard Diplomacy* yang dapat terkesan menekankan elemen-elemen kekerasan (Sendow et al)[3].

Soft Power ini merupakan sebuah konsep yang pertama kali dicetus oleh Joseph Nye. *Soft Power* sendiri diartikan oleh Joseph Nye sebagai “*The Ability to get what you want through attraction rather than coercion or payment*”. Dalam penjelasan yang disampaikan oleh Joseph Nye tersebut, pada hakekatnya, *Soft Power* merupakan suatu pendekatan yang menekankan pada instrumen kebudayaan suatu negara dan nilai yang digunakan untuk menarik hati dan perhatian masyarakat dan/dari negara lain, demi mencapai kepentingan nasional suatu negara (Yani & Lusiana)[6]. *Soft power* terdiri dari unsur-unsur budaya, sistem nilai dan kebijakan. *Soft power* hanya bisa digunakan apabila pihak lain mengenali upaya tersebut, memiliki harapan yang sama dalam pelaksanaannya dan menguatkan tekad tersebut untuk mencapai tujuan bersama. Konsep *soft power* tidak berlaku bagi pihak-pihak yang ingin mendominasi kekuasaan dengan cara menancapkan pengaruhnya secara paksa.

Keuntungan yang diperoleh ketika suatu negara menggunakan konsep *soft power* dalam politik luar negeri adalah sebuah negara yang bersangkutan dapat memperoleh apa yang diinginkan di percaturan politik dunia dikarenakan beberapa faktor, misalnya kekaguman terhadap nilai-nilai atau aspirasi dalam peningkatan prospek kerja sama serta keterbukaan ekonomi. Hal inilah yang menyebabkan negara lain merasa tertarik untuk mengikuti langkah negara yang menggunakan *soft power*. Tentu saja hal ini bertentangan jelas dengan *hard power* yang menggunakan cara-cara yang bersifat koersif, pemaksaan dan penekanan. Selain itu, keuntungan atau nilai lebih dari kehadiran terminologi *soft power* adalah menggeser perbincangan tentang diplomasi publik ke arah *the realm of national security* dan membingkai arena perdebatan hubungan internasional untuk memberi perhatian lebih terhadap topik diplomasi publik. Dalam konteks diplomasi, penggunaan *Soft Power* telah mengalami peningkatan, inilah yang kemudian umumnya dikenal dengan *Soft Diplomacy*. Maka dari itu, *platform* politik luar negeri yang dilakukan melalui *soft diplomacy*, seperti yang dilakukan oleh negara Jepang melalui budaya *Shoku Bunka*.

Makanan dari Jepang sudah sangat terkenal di mata dunia, makanan Jepang telah *go international* dan diketahui oleh semua kalangan di belahan dunia. Ini menyebabkan istilah *shoku bunka* semakin dikenal banyak orang. Istilah *shoku bunka* telah hadir dari zaman dulu, *Shoku* artinya makanan dan *bunka* artinya budaya. Makanan Jepang seperti sushi, tempura, dan sukiyaki sudah tidak asing lagi bagi beberapa orang di belahan dunia, makanan ini sangat mudah dijumpai dan dinikmati di berbagai restoran Jepang dunia. Budaya makanan Jepang atau *shoku bunka* dapat dipandang menjadi alat diplomasi negara Jepang di dunia Internasional. Kesungguhan dari masyarakat Jepang yang memperkenalkan makanannya yang menjadikan dapat dikenal oleh semua orang di dunia (Rosliana)[5].

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan analisis deskriptif dan teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan menggunakan metode berbasis *internet (internet-based methods)*. Metode berbasis internet (*internet-based methods*) merupakan metode yang dapat dioptimalkan dengan cara mengumpulkan data-data atau informasi-informasi yang berkaitan dengan topik penelitian yang mana *soft power diplomacy* dan *shoku bunka*. Metode ini dilakukan dengan cara mencari beberapa referensi maupun informasi yang ada di internet seperti jurnal *online*, artikel, koran *online* serta laporan penelitian terdahulu. Proses analisis data dimulai dengan menelaah data yang diperoleh dari berbagai sumber yang digunakan, yaitu data dari buku, jurnal, dokumen, artikel, koran *online*, maupun laporan penelitian dari penelitian terdahulu. Berdasarkan penjelasan Aprainto[1]

mengenai teknik analisis kualitatif bertujuan untuk memahami sesuatu atau sebuah fenomena dari kualitasnya yang ditelaah dengan memanfaatkan bahasa, gambar, atau deskripsi untuk mendalami permasalahan yang diteliti.

3. Hasil dan Pembahasan

Makanan Jepang tersentral pada nasi, setelah teknik menanam padi diperkenalkan kepada Jepang sekitar 2000 tahun yang lalu. Tradisi memakan nasi terus berkembang hingga mencapai puncaknya pada masa Edo (1600-1868), dan masa itu diakui sebagai masa yang paling penting dalam menentukan identitas makanan Jepang. Sementara itu, ketika ajaran Budha telah masuk ke Jepang sejak abad ke-6 juga aliran Zen yang banyak dianut oleh masyarakat Jepang itu juga yang ikut membentuk karakter makanan Jepang. Pihak istana dan pemerintah secara bertahap mengubah pola makan menjadi vegetarian, dengan batasan pelarangan untuk memakan hewan darat dan unggas. Aliran Zen yang memperkenalkan sadou banyak mempengaruhi makanan dan penyajiannya agar sesuai dengan rasa teh yang dinikmati saat upacara minum teh. Pada abad ke-15, teknik mengolah makanan dengan fermentasi memulai diperkenalkan yang kemudian melahirkan shoyu, miso, tofu, dan produk kedelai lainnya yang tetap menjadi bahan penting pada makanan Jepang.

Pada abad ke-16, saat terjadi restorasi Meiji, Jepang mulai menerima pengaruh dari negara luar dan terjadi perubahan dari segala aspek kehidupan di Jepang, termasuk makanan. Pelarangan untuk mengkonsumsi daging dihapuskan, dan jenis makanan barat mulai banyak disajikan mulai dari rumah tangga hingga restoran. Namun, kebiasaan memakan nasi tidak pernah hilang bahkan makanan luar yang diterima Jepang selalu melalui pertimbangan cocok atau tidaknya disantap bersama nasi, atau diadopsi melalui penyesuaian agar pas sebagai pendamping nasi. Pada masa perang dunia kedua, untuk kepentingan penguatan sipil dan militer, pemerintah Jepang saat itu mengarahkan pangan ke jenis makanan kaya protein, seperti daging dan telur. Makanan instan dan makanan yang diawetkan pun mulai berkembang. Namun, pemerintah saat itu belum menentukan konsep pangan yang sesuai bagi masyarakat berdasarkan keseimbangan nilai gizi dan kalori. Mizutani menyebutkan pada tahun 1960, Jepang mencatat konsumsi daging dan produknya mencapai 147.4 g setahun, dan meningkat menjadi 305.5 g pada tahun 1973. Pada tahun 1973, jumlah kalori yang dikonsumsi masyarakat Jepang dari makanan mencapai puncaknya. Sejak itu, perhatian pemerintah terhadap pangan mulai berubah. Para ibu yang memasak di rumah pun menginginkan adanya keseimbangan gizi bagi anak-anak dan keluarga. Pemerintah kemudian mulai menghimbau kepada masyarakat untuk mengkonsumsi pangan dengan kalori yang ideal dan memiliki keseimbangan gizi. Pasar dan supermarket diharuskan menyediakan sayur dan bahan makanan segar juga bebas pestisida. Saat ini masyarakat Jepang masih mempertahankan budaya makan yang sudah ada sejak dahulu hanya saja konsep yang sekarang adalah makanan sebagai gaya hidup Rosliana [5].

Jepang sangat terkenal di mata dunia karena eksistensi budaya yang masih dijalankan oleh masyarakat setempat. Mulai dari makanan khasnya, cara penyajiannya, tata cara makannya, dan lain sebagainya. Menurut Sari [4] bentuk-bentuk *shoku bunka* diantaranya sebagai berikut.

Makanan Khas Jepang

No	Makanan	Uraian
1	Onigiri	Makanan khas Jepang yang berbahan utama nasi putih. Nasi putih ini dipadatkan dengan tangan atau dengan pencetak khusus onigiri. Umumnya, Onigiri dibungkus dengan lembaran rumput laut dan diisi dengan aneka lauk Jepang.
2	Tempura	Lebih dikenal sebagai makanan khas Jepang. Tempura terbuat dari makanan laut dan sayuran yang dimasak dengan cara digoreng dan dibalut dengan tepung renyah.
3	Sushi	Makanan khas Jepang yang sangat populer bukan hanya di negara asalnya tapi juga di luar negara Jepang, termasuk Indonesia. Sushi dibuat dari nasi dengan tambahan makanan

		laut, telur, dan sayuran. Sushi dinikmati dengan wasabi dan kecap asin.
4	Sashimi	Makanan khas Jepang yang hampir sama dengan sushi. Sashimi lebih dulu ada sebelum sushi. Perbedaan sashimi dengan sushi terletak pada nasi. Sashimi merupakan makanan mentah murni khas Jepang. Sashimi terbuat dari makanan laut yang disantap bersama kecap asin dan wasabi.
5	Shabu-shabu	Makanan khas Jepang yang berisi irisan tipis daging, tahu, jamur dan sayuran. Daging yang biasanya dipakai adalah daging sapi, tetapi terkadang dipakai daging ayam, ikan, dan gurita. Shabu-shabu dimasak di dalam sebuah panci khusus.
6	Sukiyaki	Sama halnya seperti shabu-shabu, sukiyaki merupakan makanan khas Jepang yang disajikan di dalam sebuah panci dengan maksud sambil dimasak. Sukiyaki berisi irisan daging sapi yang tipis, sayuran, jamur, dan tahu.
7	Udon	Udon, berasal dari Tiongkok. Kata udon sendiri berasal dari kata Tiongkok, yaitu wonton (artinya pangsit), yang kemudian dilafalkan dengan kata undon/udon. Udon merupakan mie ala Jepang yang terbuat dari tepung terigu. Biasanya, Udon memiliki ukuran yang lebih besar dibandingkan dengan ukuran mie pada umumnya.
8	Ramen	Orang Jepang sangat menyukai ramen untuk disantap sebagai makanan sehari-hari. Sebenarnya, ramen bisa dikatakan sebagai 'mie instannya orang Jepang'. Ramen biasanya dikemas di dalam sebuah cup.
9	Takoyaki	Takoyaki sendiri memiliki arti 'gurita panggang'. Takoyaki merupakan makanan khas Jepang yang termasuk ke dalam kategori cemilan. Adonan takoyaki berbahan dasar tepung terigu. Takoyaki diisi dengan gurita, keju, dan daun bawang.
10	Mochi	Mochi, berasal dari Jepang. Mochi terbuat dari tepung beras ketan yang dibuat seperti pasta yang kemudian dibentuk. Di Jepang, mochi dibuat pada saat ada acara tradisional bernama 'Mochitsuki'. Makanan ini dibuat pada tahun baru. Awalnya, mochi berbentuk segitiga namun dalam perkembangannya bentuk mochi menjadi bervariasi.

Cara Penyajian Makanan Jepang

Makanan utama di Jepang terdiri dari nasi (kadang-kadang dicampur palawija), sup dan lauk. Lain halnya dari masakan Cina atau masakan Eropa, masakan Jepang tidak mengenal tahapan (*course*) dalam penyajian. Dalam budaya makan Eropa atau Cina, makanan disajikan secara bertahap, mulai dari hidangan pembuka, sup, hidangan utama, dan diakhiri dengan hidangan penutup. Masakan Jepang dihidangkan semuanya secara sekaligus. Dalam hal penyajian hidangan, dalam masakan Jepang tidak dikenal perbedaan antara tata cara penyajian di rumah dengan tata cara penyajian di restoran.

Jamuan makan dan *kaiseki* merupakan pengecualian karena makanan disajikan secara bertahap. Dalam hal menikmati makanan, masakan Jepang bisa dengan mudah dikenali dan dibedakan dari masakan Eropa atau masakan Cina. Rasa dari pencampuran yang timbul sewaktu makanan Jepang berada di dalam mulut. Asinan sayur-sayuran mungkin terasa terlalu asin kalau dimakan begitu saja, namun asinan terasa lebih enak ketika dimakan dengan nasi putih. Dalam masakan Jepang, bahan makanan tidak diolah secara berlebihan. Makanan harus memiliki rasa asli bahan makanan tersebut. Cara memasak atau penyiapan makanan hanya bertujuan menampilkan rasa asli dari bahan makanan. Makanan juga sama sekali tidak dimasak dengan bumbu yang berbau tajam.

Masakan Jepang tidak mengenal teknik memasak yang bisa merusak penampilan bahan dan kesegaran bahan makanan.

Peralatan makan untuk masakan Jepang umumnya dibuat dari keramik, porselen, atau kayu yang dipernis dengan urushi. Di rumah keluarga Jepang, setiap anggota keluarga memiliki mangkuk nasi dan sumpit sendiri, dan tidak saling dipertukarkan dengan milik anggota keluarga yang lain. Sumpit yang dipakai bisa berupa sumpit kayu, sumpit bambu, atau sumpit sekali pakai. Alat makan dari porselen umumnya diberi hiasan gambar-gambar yang berfungsi sebagai penghias hidangan. Masakan Jepang memiliki aturan yang sangat longgar menyangkut bentuk alat makan dari keramik. Piring bisa saja berwarna gelap atau berbentuk persegi empat, sehingga sangat mencolok dibandingkan piring makanan Eropa atau Amerika. Alat makan untuk makanan Jepang terlihat sangat berbeda dengan alat makan untuk masakan Cina atau Korea. Masakan Cina menggunakan piring bundar dari porselen dengan hiasan sederhana, sementara masakan Korea memakai porselen putih tanpa hiasan atau alat makan dari logam.

Tata Cara Makan

No	Tata Cara Makan	Uraian
1	Sikap duduk ketika makan	Sikap duduk ketika makan sekarang di Jepang sudah terdapat banyak restoran yang cara penyajian ala Barat. Namun, untuk beberapa acara resmi, tetap menjaga tradisi saat makan. Meja besar sudah umum untuk dijadikan tempat makan bersama, terlebih meja yang digunakan memiliki ukuran yang lebih tinggi. Biasanya akan makan dengan sikap duduk melipatkan kaki, biasanya disebut <i>Seiza</i> . Dibawah kaki akan disediakan bantalan tipis untuk menahan tulang bergesekan dengan lantai. Selain itu, lantainya pun dilapisi alas jerami yang biasa disebut <i>tatami</i> .
2	<i>Oshibori</i>	<i>Oshibori</i> atau handuk untuk membersihkan tangan, disediakan sebelum kita menyantap makanan. Etikanya, <i>oshibori</i> hanya digunakan untuk tangan dan tidak baik apabila menggunakannya untuk membersihkan anggota badan lainnya. Setelah <i>oshibori</i> digunakan, harus melipat kembali dan simpan ditempat semula.
3	Chawan	Chawan di Jepang digunakan sebagai tempat untuk nasi atau sup. Rata-rata nasi akan disajikan dengan cara dikepal-kepal dan dilapisi rumput laut yang dikenal dengan sebutan <i>onigiri</i> . Hal ini sudah menjadi lumrah walau pembuatannya lumayan sedikit rumit. Namun untuk nasi yang tidak dibentuk <i>onigiri</i> , bisa menggunakan chawan untuk tempat nasinya. Selain itu, penggunaan chawan pun diharuskan menggunakan tangan kiri dan sumpit dipegang dengan tangan kanan.
4	Setelah selesai makan, kamu bisa mengembalikan chawan ditempat semula.	Merupakan kebiasaan orang Jepang yang sangat rapi dan teratur. Ini memudahkan hal dalam ketika pramusaji akan membersihkan meja atau chawan yang digunakan makan. Orang Jepang sudah terbiasa melakukan sendiri sehingga apabila ketika ada pramusaji di dalam restoran tidak akan merepotkan pramusaji tersebut.
5	<i>Ohashi</i>	Cara menggunakan sumpit juga harus diperhatikan karena bila salah akan membuat

6 *Kanpai*

orang disekitarnya sensitif. Tidak ada salahnya belajar untuk menggunakan sumpit dan diterapkan di kehidupan sehari-hari. Hal lain yang harus diperhatikan adalah ketika mulai makan, jangan mulai memegang sumpit terlebih dahulu. Mulailah memegang chawan, setelah chawan ditempatkan dimeja atau dipegang oleh tangan kiri, kamu bisa mulai mengambil sumpit. Setelah makanan habis, sumpit bisa diletakan disamping chawan seperti semula.

Kanpai atau bersulang digunakan dibudaya Jepang, namun sangat tidak lazim bila seseorang menyeduhkan minuman ke gelasny sendiri, hal ini dianggap kurang sopan. Bila ingin menuangkan minuman, harus memegang botol tersebut dengan kedua tangan lalu tuangkan, dimulai pada orang yang lebih tua dulu, kemudian orang-orang sekiranya, dan yang terakhir untuk diri sendiri.

Selain itu terdapat tiga tipe kelompok dalam penyajian makanan tradisional Jepang, yaitu (1) *honzen ryouri* yang biasa disajikan pada nampan berkaki di acara-acara formal, (2) *chakaiseki ryouri* yang biasanya disajikan sebelum upacara minum teh, dan (3) *kaiseki ryouri* yang biasanya disajikan pada pesta-pesta atau restoran Jepang (*ryoutei*). Selain itu, terdapat pula *osechi ryouri* yang biasanya disajikan saat tahun baru, dan *shoujin ryouri* yaitu makanan vegetarian umat Budha di Jepang. *Kaiseki ryouri* adalah tipe makanan yang paling sering disajikan dan disantap dalam pesta dengan atmosfer santai dan tidak terlalu terikat dengan etika. Biasanya orang Jepang meminum sake di awal, sebelum memakan nasi. *Kaiseki ryouri* pada umumnya terdiri dari sakizuke (makanan pembuka), sashimi (filet ikan mentah), suimono (sup jernih dengan rasa yang ringan), yakimono (lauk yang dibakar atau dipanggang), mushimono (lauk yang dikukus), aemono (salad), sup miso, acar, nasi, dan buah. Pada *kaiseki ryouri* juga dapat disajikan teh. Seluruh makanan yang disajikan dalam *kaiseki ryouri* adalah cerminan makanan Jepang kontemporer (Rosliana)[5].

Berdasarkan beberapa keragaman budaya dari negara Jepang yang sudah terkenal di mata seluruh dunia, tentunya ini akan sangat membantu negara Jepang dalam hal *soft power diplomacy* politik luar negeri. Ini dapat dilihat sebagai contoh negara Indonesia, beberapa orang bahkan kebanyakan orang di Indonesia sudah mengenal budaya makan dari negara Jepang dengan berdirinya restoran dengan nuansa budaya Jepang dan diterima dimata masyarakat bahkan beberapa tempat makan juga mengadopsi salah satu *shoku bunka* ini, yaitu penggunaan sumpit. Maka dari itu kebanyakan orang Indonesia sudah terbiasa makan masakan yang disajikan dengan sumpit terutama mie instan. Selain itu ucapan *itadakimasu* sebelum makan pun dipraktekkan oleh beberapa orang. Berhasil masuknya budaya makan atau *shoku bunka* menyebabkan diplomasi atau hubungan internasional antara Indonesia dan juga Jepang semakin erat dan menguntungkan. Negara Jepang dapat mengeksport beberapa kebutuhan untuk restoran Jepang yang ada di Indonesia seperti bahan baku daging dan sayuran bahkan beberapa alat makan, karena beberapa restoran menggunakan alat makan otentik dari Jepang langsung. Indonesia juga mengimpor beberapa barang canggih sesuai dengan keperluan negara ataupun keperluan bisnis antara kedua belah pihak negara. Produksi daripada barang-barang dari negara Jepang juga pasti menjadi meningkat karena meningkatnya konsumen yang memang paham dengan *shoku bunka*.

Secara tidak langsung seluruh negara di dunia yang mengenal budaya makan atau *shoku bunka* dari Jepang ini akan membentuk diplomasi atau hubungan internasional dengan negara Jepang. *Shoku bunka* memberikan dampak yang signifikan terhadap negara Jepang sendiri, karena semakin banyak orang yang mengenal tata cara makan Jepang,

penyajian makanan Jepang dan makanan khas Jepang. Negara-negara yang menggunakan *shoku bunka* sebagai bisnisnya akan semakin memperkenalkan dan memperluas jangkauannya kepada dunia. Negara Jepang sangat mendapat keuntungan dengan hampir seluruh belahan dunia mengenal *shoku bunka* atau budaya makan orang Jepang.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan uraian hasil dan pembahasan dalam penelitian yang berjudul “Shoku Bunka sebagai Identitas Kontemporer dan *Soft Power Diplomacy* Jepang Masa Kini” maka kesimpulan mengenai *shoku bunka* dijelaskan sebagai berikut. Pada mulanya perkembangan untuk memakan nasi, menjadi vegetarian yang mana terdapat batasan untuk memakan hewan darat dan unggas sampai pada abad ke-15 lahirnya makanan yang terbuat dari proses fermentasi. Pada akhirnya budaya Barat masuk ke negara Jepang yang membuat regulasi dari pemerintah untuk masyarakatnya mulai mengonsumsi pangan dengan jumlah kalori yang ideal dan memiliki keseimbangan gizi. Sehingga seluruh pasar dan supermarket diharuskan untuk menyediakan sayur dan bahan makanan segar yang bebas pestisida. Selain itu terbentuknya budaya makanan Jepang (*shoku bunka*) dikarenakan masuknya pengaruh budaya dari Cina, Korea, negara Asia Tenggara, dan negara Barat. Pengaruh tersebut menjadi faktor utama yang membentuk identitas makanan Jepang. Perkembangan yang terjadi terhadap budaya makan orang Jepang atau *shoku bunka* lebih kepada pemanfaatan bahan pangan yang ada, bahan baku yang digunakan serta proses untuk mendapat bahan pangan itu apakah hasil fermentasi atau bahan yang segar seperti sayuran maupun daging hewan darat dan unggas.

Popularitas *shoku bunka* di seluruh belahan dunia telah berhasil membangun diplomasi atau hubungan internasional yang *soft*. Ini terbukti dari adanya restoran Jepang di beberapa negara terkhususnya Indonesia. Dapat dilihat dari nuansa restoran, alat-alat makan yang digunakan, makanan yang disajikan sampai tata cara penyajiannya. Semua orang semakin terbiasa dengan menggunakan sumpit sebagai alat makan, terbiasa dengan makanan yang mengandung daging mentah seperti sushi dan sashimi. Bahkan ucapan ‘itadakimasu’ digunakan sehari-hari walaupun tidak berada di lingkungan Jepang. Dapat dilihat pula kebiasaan merapikan alat-alat makan ketika selesai makan di rumah makan, restoran atau di rumah sendiri. Secara tidak langsung *shoku bunka* telah membentuk *soft power diplomacy* antara Jepang dan negara-negara lainnya di belahan dunia, khususnya Indonesia.

Penelitian ini mengenai pengaruh *shoku bunka* terhadap diplomasi antara Jepang dengan negara-negara di dunia merupakan penelitian yang telah banyak dilakukan. Dengan banyaknya penelitian mengenai topik ini diharapkan pada masa mendatang dapat dilakukan penelitian mengenai topik yang sama dengan subjek dan teori yang berbeda. Sehingga pengetahuan tentang budaya Jepang menjadi semakin luas dan semakin beragam. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan wawasan bagi pembelajar bahasa Jepang.

Daftar Pustaka

- [1] A. Aprianto, “Sains sebagai Sumber Soft Power Indonesia [Science as a Source of Soft Power for Indonesia], *Jurnal Politika Dinamika Masalah Politik Dalam Negeri dan Hubungan Internasional*, vol. 11, no. 1, pp. 85-105, 2020.
- [2] A.R. Rum, “Kebijakan Soft Diplomacy Republik Rakyat Tiongkok Dalam Peningkatan Hubungan Bilateral Dengan Amerika Serikat,” *WANUA: Jurnal Hubungan Internasional*, vol. 4, no. 1, pp. 19-42, 2019.
- [3] B.E.D Sendow, M. Mamentu, F.R.D. Rengkung, “Korean Wave Sebagai Instrumen Soft Power Diplomasi Kebudayaan Korea Selatan di Indonesia,” *Jurnal Politico*, vol. 7, no. 4), pp. 1-15, 2019.
- [4] F.N. Sari, “Pengolahan dan Penyajian Makanan Negara Thailand,” *Jurnal Pendidikan, Tata Boga dan Teknologi*, vol. 1, no. 1, pp. 26-35, 2019.

- [5] L. Rosliana, "Shoku Bunka: Warna Budaya Dan Tradisi Dalam Makanan Jepang," *Izumi*, vol. 6, no. 2, pp. 1-8, 2017.
- [6] Y.M. Yan anf E. Lusiana, "Soft Power dan Soft Diplomacy," *Jurnal Tapis: Jurnal Teropong Aspirasi Politik Islam*, vol 14, no. 2, pp. 48–65, 2018.

PENGARUH PARTISIPASI SISWA DALAM KEGIATAN EKSTRAKURIKULER JAPANESE CLUB TERHADAP MINAT BELAJAR BAHASA JEPANG SISWA SMA NEGERI 9 PEKANBARU

S.I. Permata¹, N. Rahayu², D. Budiani³

¹²³Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Riau, Pekanbaru
e-mail: sherly.indah1009@student.unri.ac.id, nana.rahayu@lecturer.unri.ac.id
dini.budiani@lecturer.unri.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh partisipasi siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler Japanese Club terhadap minat belajar bahasa Jepang siswa SMA Negeri 9 Pekanbaru. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian korelasi dengan metode deskriptif kuantitatif dengan angket sebagai instrumen penelitian. Responden dalam penelitian ini berjumlah 30 siswa yang mempelajari bahasa Jepang sebagai mata pelajaran lintas minat dan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler Japanese Club. Teknik analisis data yang digunakan adalah menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis korelasi Product Moment. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler di sekolah memperoleh nilai rata-rata 82 dan berada pada kategori sedang. Sedangkan minat belajar bahasa Jepang siswa memperoleh nilai rata-rata 82 dan berada pada kategori sedang. Adapun korelasi Product Moment antara partisipasi siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler Japanese Club dan minat belajar bahasa Jepang siswa SMA Negeri 9 Pekanbaru diperoleh hasil sebesar 0,634. Korelasi dalam pernyataan tersebut adalah korelasi kuat.

Kata kunci: Minat belajar, partisipasi siswa, ekstrakurikuler, *Japanese Club*

Abstract

This study aims to determine the effect of student participation in Japanese Club extracurricular activities on students' interest in learning Japanese at SMA Negeri 9 Pekanbaru. The method used in this research is correlation research with a quantitative descriptive method with a questionnaire as a research instrument. Respondents in this study were 30 students who studied Japanese as a cross-interest subject and participated in Japanese Club extracurricular activities. The data analysis technique used is descriptive statistical analysis and Product Moment correlation analysis. The results of this study indicate that student participation in extracurricular activities at school obtains an average score of 82 and is in the medium category. Meanwhile, students' interest in learning Japanese gets an average score of 82 and is in the medium category. The Product Moment correlation between student participation in Japanese Club extracurricular activities and interest in learning Japanese for SMA Negeri 9 Pekanbaru obtained a result of 0.634. The correlation in the statement is strong.

Keywords: *Interest in learning, student participation, extracurriculars, Japanese Club*

1. Pendahuluan

Berdasarkan peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 62 tahun 2014 bahwa untuk mengembangkan potensi peserta didik dapat diwujudkan melalui kegiatan ekstrakurikuler. Pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler dapat dijadikan sebagai wadah untuk meningkatkan wawasan keilmuan siswa yang berguna untuk memperoleh pengetahuan baru sehingga dapat dikorelasikan dengan pengetahuan yang diperoleh siswa ketika di dalam kelas. Dalam buku Panduan Pengembangan Diri Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan fungsi dari kegiatan ekstrakurikuler yaitu untuk mengembangkan kemampuan dan kreativitas peserta didik, meningkatkan rasa tanggung jawab sosial, rekreatif, dan mengembangkan kesiapan karir peserta didik.

Kegiatan ekstrakurikuler juga mampu untuk menjembatani kebutuhan siswa yang berbeda-beda satu sama lain, contohnya minat, kemampuan dan juga bakatnya (Sholeh) [8]. Dalam hal ini siswa yang telah memilih ekstrakurikuler sesuai dengan bakat dan minat siswa maka akan membuat para siswa merasa senang ketika mengikuti kegiatan ekstrakurikuler

tersebut. Kegiatan ekstrakurikuler tidak hanya terbatas pada program untuk membantu ketercapaian tujuan kurikuler saja, tetapi mencakup pemantapan dan pembentukan kepribadian yang utuh termasuk pengembangan minat dan bakat peserta didik. Pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler pada setiap sekolah umumnya berbeda baik dari jenis kegiatan maupun waktu pelaksanaannya tergantung kepada kebijakan dari pihak sekolah terhadap kegiatan ekstrakurikuler.

Di provinsi Riau, seluruh SMA memiliki pembelajaran ekstrakurikuler termasuk SMA Negeri 9 Pekanbaru. SMA Negeri 9 Pekanbaru merupakan salah satu sekolah yang berada di Pekanbaru yang mempunyai berbagai jenis kegiatan ekstrakurikuler salah satunya adalah ekstrakurikuler Japanese Club. Japanese Club berdiri pada tahun 2014 dengan guru mata pelajaran bahasa Jepang sebagai guru pembimbing. Menurut Mugara [5] tujuan kegiatan ekstrakurikuler pada dasarnya adalah menyalurkan minat khusus siswa-siswanya pada hari belajar maupun pada hari libur panjang dengan jalan memberikan pengetahuan, keterampilan serta latihan sehingga dapat menunjang kegiatan belajar mengajar di sekolah. Kegiatan Japanese Club ditujukan untuk menambah pemahaman siswa terhadap kebudayaan Jepang serta mengasah keterampilan berbahasa Jepang untuk mengukur seberapa jauh kemampuan kita berbahasa Jepang. Japanese Club di SMA Negeri 9 Pekanbaru memiliki anggota yang bertambah setiap tahunnya. Saat ini terdapat 56 siswa yang terdaftar sebagai anggota Japanese Club. Dari 56 siswa yang merupakan anggota Japanese Club 30 siswa diantaranya mempelajari bahasa Jepang sebagai mata pelajaran lintas minat pada kegiatan pembelajaran intrakurikuler.

Menurut Fahmi dan Anisa [3] konteks kegiatan ekstrakurikuler dalam kegiatan ini yakni seluruh rangkaian kegiatan terprogram yang terselenggara diluar jam pelajaran wajib dengan tujuan memberi wadah bagi siswa untuk mengeksplorasi minat dan bakat mereka guna meningkatkan kualitas diri. Kegiatan ekstrakurikuler Japanese Club di SMA Negeri 9 Pekanbaru merupakan kegiatan tambahan diluar jam pelajaran yang bersifat pilihan. Siswa mengikuti kegiatan ini berdasarkan pilihan sendiri tanpa ada paksaan dari pihak sekolah. Indikator penilaian dalam kegiatan ekstrakurikuler Japanese Club yaitu Keterlibatan, minat dan bakat, serta pemahaman. Indikator- indikator tersebut dipilih berdasarkan teori ekstrakurikuler yang ada (Laila Purnamasari) [4] serta mampu mewakili apa saja yang penting dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler Japanese Club di SMA Negeri 9 Pekanbaru.

Pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler dapat dijadikan sebagai wadah untuk meningkatkan wawasan keilmuan siswa yang berguna untuk memperoleh pengetahuan baru sehingga dapat dikorelasikan dengan pengetahuan yang diperoleh siswa ketika di dalam kelas. Menurut Sri Waryanti [9] dengan adanya ekstrakurikuler bahasa Jepang mampu meningkatkan kemampuan dan hasil belajar dalam mata pelajaran Bahasa Jepang. Oleh karena itu untuk 30 orang siswa yang mengikuti Japanese Club tersebut, dapat menjadi wadah untuk memperdalam pengetahuan mereka, sehingga mereka mempunyai pemahaman yang lebih baik pada saat pembelajaran intrakurikuler. Kegiatan Japanese Club tidak akan berjalan dengan lancar tanpa adanya minat dan rasa ingin tahu siswa untuk mempelajari bahasa Jepang dan kebudayaan Jepang. Apabila minat belajar siswa terbentuk dengan baik, maka siswa akan termotivasi untuk belajar. Dalam kegiatan belajar, minat belajar merupakan suatu rasa ketertarikan seseorang untuk mempelajari sesuatu. Apabila dalam mempelajari sesuatu diikuti dengan rasa senang maka akan menghasilkan kepuasan tersendiri setelah mempelajari hal yang ingin diketahui tersebut. Menurut Rahman[7] minat peserta didik dalam proses pembelajaran mempunyai peran sebagai kekuatan yang mana fungsinya sebagai pendorong peserta didik untuk belajar. Di mana minat siswa sangat berpengaruh dalam aktifitas belajar siswa. Siswa yang mempunyai minat dalam belajar akan senang dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Minat merupakan faktor yang penting dalam keberhasilan proses belajar siswa baik di kelas maupun di luar kelas. Menurut Fauziyah [2] pengembangan minat belajar bahasa Jepang yang baik perlu ditumbuhkan pada siswa dikarenakan minat dapat mendorong siswa untuk lebih giat dalam belajar bahasa Jepang. Sebab tanpa adanya minat segala kegiatan akan dilakukan kurang efektif dan efisien karena siswa akan lebih lama dalam berpikir. Indikator

dalam minat belajar terdapat beberapa indikator yang menunjukkan minat dalam belajar yaitu perhatian, perasaan senang, ketertarikan, dan partisipasi siswa (Riko) [6]. Menurut Setiowati [10] minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiridengan sesuatu diluar diri, semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya. Dalam kegiatan belajar, minat merupakan faktor yang akan mendorong siswa dalam proses pembelajaran. Di mana minat siswa sangat berpengaruh dalam aktifitas belajar siswa. Menurut Endah [1] minat merupakan variabel penting yang berpengaruh terhadap tercapainya prestasi atau cita-cita yang diharapkanSiswa yang mempunyai minat dalam belajar akan senang dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Berbeda dengan siswa yang tidak mempunyai minat dalam belajar akan bermalas-malasan dalam mengikuti pembelajaran. Sama halnya dengan siswa yang mempunyai minat dalam belajar bahasa Jepang maka akan bersungguh sungguh ketika mengikuti pembelajaran bahasa Jepang, mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik dan lain sebagainya.

Ketika proses pembelajaran bahasa Jepang di kelas, siswa yang mengikuti Japanese Club mempunyai minat belajar yang tinggi, dilihat dari keaktifan siswa ketika proses pembelajaran di kelas, mudah memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan memiliki nilai yang tinggi pada mata pelajaran bahasa Jepang.Selama ini berdasarkan keterangan dari guru, siswa yang mengikuti kegiatan Japanese Club pada saat pembelajaran bahasa Jepang cenderung memiliki sikap yang positif dalam pembelajaran lintas minat bahasa Jepang di kelas. Namun, belum diketahui pengaruh partisipasi siswa yang mengikuti kegiatan Japanese Club terhadap minat belajar bahasa Jepang siswa di SMA Negeri 9 Pekanbaru. Berdasarkan uraian tersebut maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai “Pengaruh Partisipasi Siswa Dalam kegiatan Ekstrakurikuler Japanese Club Terhadap Minat Belajar Bahasa Jepang Siswa di SMA Negeri 9 Pekanbaru.

2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian korelasi dengan metode deskriptif kuantitatif. Sampel penelitian ini adalah siswa-siswi SMA Negeri 9 Pekanbaru yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler Japanese Club dan mempelajari bahasa Jepang sebagai lintas minat intrakurikuler yang berjumlah 30 orang. Penelitian ini bermaksud mengetahui pengaruh partisipasi siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler bahasa Jepang terhadap minat belajar bahasa Jepang siswa di SMA Negeri 9 Pekanbaru.

Jenis data yang digunakan adalah berupa angket dengan jenis angket tertutup. Dalam penelitian ini digunakan dua jenis angket. Angket pertama bertujuan untuk mengukur partisipasi siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler bahasa Jepang dan angket kedua untuk mengukur minat belajar bahasa Jepang siswa. Angket yang digunakan dengan menggunakan skala *likert* 4 poin. Pernyataan yang tersedia berupa pernyataan positif dan negatif dengan tipe jawaban berupa pilihan ganda. Responden akan diberikan angket dengan 4 alternatif jawaban seperti berikut:

Tabel 1. Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Skor Positif	Skor Negatif
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Kurang Setuju (KS)	2	3
Tidak Setuju (TS)	1	4

Penelitian ini merupakan penelitian korelasi dengan dua variabel dengan teknik analisis data sebagai berikut:

Uji Korelasi

Uji korelasi dimaksud untuk mengetahui derajat hubungan antara variabel X (Partisipasi dalam kegiatan ekstrakurikuler Japanese Club) dengan variabel Y (minat belajar bahasa Jepang siswa). Mencari koefisien korelasi antara variabel X dengan variabel Y dengan menggunakan rumus Korelasi Product Moment sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{(n\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2)(n\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2)}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi

ΣX : Variabel X (Partisipasi dalam kegiatan ekstrakurikuler Japanese Club)

ΣY : Variabel Y (minat belajar bahasa Jepang siswa)

n : Banyaknya responden

Dasar pengambilan keputusannya dapat dilihat dari nilai signifikan. Apabila nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 dapat disimpulkan bahwa hubungan bersifat linier atau signifikan. Hasil korelasi diinterpretasikan seperti dalam tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk membuktikan kebenaran hipotesis yang menyatakan bahwa ada hubungan yang signifikan antara model pembelajaran membaca terhadap pemahaman membaca Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikan > 0,05 berarti H_a ditolak dan H_o diterima.
- 2) Jika nilai signifikan < 0,05 berarti H_o diterima dan H_a ditolak.

Uji Reliabilitas

Suatu instrumen dapat dikatakan reliabel apabila instrumen digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama akan menghasilkan data yang sama Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian harus diuji tingkat reliabilitasnya. Cara yang digunakan untuk menghitung reliabilitas penelitian adalah dengan menggunakan teknik Alpha Cronbach's menggunakan ukuran sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Reliabilitas

Koefisien Korelasi	Kriteria Reliabilitas
0,90 – 1,00	sangat tinggi
0,80 – 0,90	Tinggi
0,60 – 0,80	Sedang
0,40 – 0,60	Rendah
0,00 – 0,40	sangat rendah

Untuk mengetahui tingkat realibilitas, digunakan teknik pengujian rumus Alpha (Arikunto, 2006).

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\Sigma \sigma_b^2}{\sigma_b^2} \right]$$

Keterangan :

- r_{11} = Reliabilitas instrumen
 k = Banyaknya butir pertanyaan
 $\Sigma\sigma_b^2$ = Jumlah varians butir
 σ_b^2 = Varians total

Mengacu pada kriteria penilaian koefisien korelasi atau alpha diatas, maka besaran nilai hitung, statistik (koefisien alpha) yang dijadikan patokan adalah Jika nilai alpha Cronbach's > 0,60 maka instrumen dikatakan reliabel. Sementara, jika nilai Alpha Cronbach's < 0,60 maka kuesioner atau angket dikatakan tidak reliabel.

3. Hasil dan Pembahasan

Uji Korelasi

Uji korelasi dilakukan untuk mengetahui tingkat keeratan hubungan antara variabel yang dinyatakan dengan koefisien korelasi (r). Uji korelasi Dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan Microsoft Excel. Adapun hasil uji korelasi antara partisipasi siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler Japanese Club dan minat belajar bahasa Jepang siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

$$r_{xy} = \frac{30(206356) - (6050002,941)}{\sqrt{(30(204518) - (6061444))(30(203735) - (6038583,478))}}$$

$$= \mathbf{0,634211503}$$

Tabel 4. Hasil Uji Korelasi

Korelasi Product Moment	0,634211503
<i>r tabel</i>	0,361

Hasil perhitungan korelasi Product Moment Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai korelasi Product Moment antara partisipasi siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler Japanese Club dan minat belajar bahasa Jepang siswa SMA Negeri 9 Pekanbaru diperoleh sebesar 0,634. Korelasi dalam rentang tersebut adalah korelasi kuat.

Uji Hipotesis

$$\frac{r\sqrt{n} - 2}{\sqrt{1 - r^2}}$$

$$= \frac{0,634211503\sqrt{30} - 2}{1 - 0,40222423}$$

$$= \mathbf{4,340542138}$$

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

t hitung	4,340542138
<i>r tabel</i>	0,361

Dari tabel di atas menunjukkan nilai signifikan sebesar 4,340 yang berarti lebih besar dari 0,05. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka terdapat hubungan yang signifikan antara partisipasi siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler Japanese Club dan terhadap minat belajar bahasa Jepang siswa SMA Negeri 9 Pekanbaru.

Uji Reliabilitas

$$r_{11} = \left[\frac{25}{(25 - 1)} \right] \left[1 - \frac{8,843}{70,832} \right]$$

=0,912

Hasil uji reliabilitas instrumen partisipasi siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler Japanese Club dan minat belajar bahasa Jepang siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas

Hasil Uji Reliabilitas Cronbach Alpha	
Koefisien Reliabilitas	Interpretasi
0,912	Sangat Reliabel

Suatu instrumen dapat dikatakan reliabel apabila instrumen digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas pada penelitian ini dilakukan dengan cara melihat nilai Alpha cronbach. Suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Alpha cronbach > 0,60 maka instrumen dinyatakan reliabel, sedangkan Jika nilai Alpha cronbach < 0,60 maka instrumen dinyatakan tidak reliabel. Dari hasil uji reliabilitas diketahui nilai Alpha Cronbach dari 25 item yang valid diperoleh sebesar 0,912 atau lebih besar dari 0,60. Sehingga dapat dinyatakan bahwa angket partisipasi siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler Japanese Club dan minat belajar bahasa Jepang siswa dinyatakan reliabel.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian membuktikan bahwa partisipasi siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar bahasa Jepang siswa. Artinya siswa yang aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler Japanese Club maka minat belajar siswa akan meningkat karena siswa termotivasi untuk belajar lebih giat. Hal ini dapat di lihat dari siswa menghadiri kegiatan ekstrakurikuler tepat waktu dan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler dengan perasaan senang, serta memiliki pemahaman yang baik pada materi yang diberikan saat kegiatan ekstrakurikuler. Sehingga dengan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler Japanese Club mampu mengembangkan bakat dan minat siswa dan membuat mereka semakin menyukai bahasa Jepang. Berdasarkan hasil penelitian ini, penulis mengajukan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya. Misalnya dengan menambahkan metode penelitian, karena dalam penelitian ini menggunakan satu metode yaitu dengan menggunakan angket.

Daftar Pustaka

- [1] Endah, "Peningkatan Minat Dan Partisipasi Belajar Siswa Kelas VII F SMP Negeri 1 Pogalan dalam Pembelajaran IPS-Geografi Melalui Metode Outdoor Study Tahun Pelajaran 2014/2015," *Jurnal Inovasi Hasil Penelitian dan Pengembangan*, Vol. 1, No.1, 2015.
- [2] Fauziyah, "Analisis Minat Belajar Siswa Kelas 10 SMA Negeri 1 Kebomas Terhadap Mata Pelajaran Lintas Minat Bahasa Jepang Tahun Ajaran 2021/2022," *Hikari*, pp. 228 – 239, 2022.
- [3] Fahmi, "Hubungan Antara Partisipasi Siswa Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Terhadap Kecenderungan Perilaku Delinkuen," 2017. [Online]. Available: <http://repository.lppm.unila.ac.id/4248/1/1.%20Fahmi.pdf>
- [4] Laila, "Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Bahasa Jepang Terhadap Hasil Belajar Bahasa Jepang Siswa SMA N 4 Magelang. Skripsi. Universitas Negeri Semarang (UNES)", Semarang, 2015. [Online]. Available: <http://lib.unnes.ac.id/21517/1/2302410055-s.pdf>.
- [5] Mugara, "Pengaruh Keterlibatan Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Terhadap Motif Berprestasi Belajar Siswa di SMKN 6 Bandung," *Stkipsiliwangi*, Vol. 2 No. 1, 2015.

- [6] Riko, "Analisis Minat Siswa Terhadap Bahasa Jepang Sebagai Mata Pelajaran Ekstrakurikuler Di SMK Negeri 2 Batam," 2021. [Online]. Available: <http://repository.unsada.ac.id/2302/>.
- [7] Rahman, "Minat dan Keterlibatan Siswa Kelas Terhadap Kegiatan Pengayaan Materi Fiqh di SMA Negeri 1 Danau Sembuluh Kabupaten Seruyan," 2020. [Online]. Available: <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/2919/>.
- [8] Sholeh, "Peran Kegiatan Ekstrakurikuler dalam Upaya Meningkatkan Prestasi Siswa," *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, pp. 531-544, 2022.
- [9] Sri Waryanti, "Pengaruh Ekstrakurikuler Bahasa Jepang terhadap hasil Belajar Siswa SMAN 1 Ambarawa," *CHI'E*, 2019, Vol. 1. No. 7, 2019.
- [10] Setiowati, "Hubungan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat," 2018. [Online]. Available: <https://digilib.unila.ac.id>

Pengenalan Mukashi Banashi Melalui Metode Storytelling Terhadap Peningkatan Literasi Siswa Kelas 5 SD Negeri Balok Kendal Dengan Media Interaktif Powerpoint

Nugrahadi¹, S. Nurhayati², R. Supriatnaningsih³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Semarang, Kota Semarang
e-mail: danielrespati@students.unnes.ac.id, silvinur@mail.unnes.ac.id, rinasupriatnaningsih@mail.unnes.ac.id

Abstrak

Kondisi kemampuan literasi membaca siswa Indonesia masih jauh di bawah harapan pemerintah dan literasi belum menjadi kebiasaan serta budaya bangsa Indonesia. Pendidikan dasar dalam pembelajarannya belum sama sekali mengenal bahasa asing seperti bahasa Jepang. Padahal banyak contoh penerapan bahasa/kebudayaan yang dapat dipelajari dari negara Jepang, salah satunya karya sastra berupa mukashi banashi atau disebut dongeng cerita rakyat. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran masih menggunakan hal yang sederhana. Padahal seiring waktu, penggunaan media jauh lebih menarik seperti penggunaan media PowerPoint. Begitupun dengan penggunaan media yang masih sederhana cara pengajaran menjadi siswa lebih cepat bosan. Perlunya penunjang metode dan media pembelajaran harus diberikan secara menarik agar siswa dapat memahami dan meningkatkan literasi siswa. Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan metode *storytelling* dengan menggunakan cerita dongeng Jepang (*mukashi banashi*) melalui media interaktif *PowerPoint* sebagai upaya untuk meningkatkan literasi siswa kelas 5 SD Negeri Balok Kendal. Metode pendekatan deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan data primer yang diperoleh melalui wawancara dengan guru wali kelas 5 dan data sekunder berupa cerita dongeng Bahasa Jepang yang diambil dari website *hukumusume.com*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengenalan *mukashi banashi* melalui metode *storytelling* dengan media interaktif *PowerPoint* mendapatkan respon positif dari guru dan siswa serta dapat meningkatkan minat membaca siswa.

Kata kunci: Peningkatan Literasi Siswa, Media Interaktif *PowerPoint*, *Mukashi Banashi*, Metode *Storytelling*

Abstract

The reading literacy skills of Indonesian students are far below the government's expectations, and literacy has not yet become a habit or cultural norm in Indonesian society. Primary education in its learning has not yet recognized foreign languages such as Japanese. Even though there are many examples of the application of language/culture that can be learned from Japan, one of which is literary work in the form of mukashi banashi or called folklore tales. The use of media in learning activities still uses simple things. Whereas over time, the use of media is much more interesting such as the use of PowerPoint media. Likewise, with the use of media that is still a simple way of teaching, students get bored more quickly. The need to support learning methods and media must be given in an interesting way so that students can understand and improve student literacy. In this context, this research aims to explore the use of storytelling methods using Japanese folk tales (mukashi banashi) through interactive PowerPoint media as an effort to improve the literacy of fifth-grade students at Balok Kendal Public Elementary School. A qualitative descriptive approach is employed in this study, utilizing primary data obtained through interviews with the fifth-grade homeroom teacher and secondary data consisting of Japanese-language folk tales sourced from hukumusume.com. Data collection methods include observation and interviews. The results showed that the introduction of mukashi banashi through the storytelling method with PowerPoint interactive media received positive responses from teachers and students and could increase students' interest in reading.

Keywords: Improving Student Literacy, Interactive PowerPoint Media, Mukashi Banashi, Storytelling Method

1. Pendahuluan

Anak-anak perlu mengembangkan literasi untuk sukses di masa depan, meliputi membaca, menulis, dan berdiskusi (Luthfianisa &, Dwi Setyowati) [12]. Literasi bukan hanya tentang membaca dan menulis, tetapi juga meningkatkan pengetahuan, berpikir kritis, pemecahan masalah, dan berkomunikasi. PISA, studi internasional, menunjukkan bahwa kemampuan literasi, matematika, dan sains siswa Indonesia masih di bawah rata-rata dunia. Selama 18 tahun, kemampuan siswa di Indonesia tidak pernah melebihi rata-rata. Meskipun ada peningkatan pada beberapa periode survei, pada survei terakhir, peringkat literasi Indonesia menurun (Organization for economic co-operation and development (OCDE)[13]. Perlu langkah-langkah lebih konkret untuk meningkatkan literasi siswa di Indonesia terus mendorong peningkatan kualitas pendidikan melalui partisipasi dalam PISA, namun masih menghadapi tantangan besar dalam mencapai hasil yang lebih baik. Peringkat rendah dalam literasi, matematika, dan sains menunjukkan perlunya tindakan konkret untuk memperbaiki sistem pendidikan di negara ini. Fokus utama harus diberikan pada peningkatan literasi sebagai upaya mendongkrak mutu pendidikan. Kita perlu meningkatkan pendidikan dasar dalam membaca, menulis, dan berpikir kritis. Kita juga perlu melatih guru dan meningkatkan akses terhadap sumber daya literasi.

Kolaborasi antara pemerintah, sekolah, dan masyarakat menjadi kunci untuk mengatasi masalah ini. Kita perlu mendorong partisipasi aktif orang tua dan keluarga dalam mendukung kegiatan literasi anak-anak di rumah. Kita juga perlu menyosialisasikan kesadaran akan pentingnya literasi dan dampaknya terhadap masa depan secara luas. Dengan melaksanakan langkah-langkah konkret dan menciptakan sinergi antara berbagai pihak terkait, kita berharap Indonesia dapat mengatasi tantangan literasi dan meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca, matematika, dan sains. Hal ini akan berdampak positif pada masa depan pendidikan dan perkembangan negara secara keseluruhan.

Menurut Wardana dan Zamzam [5], pada awalnya literasi dimaknai menjadi suatu keterampilan membaca serta menulis, namun dewasa ini pemahaman tentang literasi semakin meluas maknanya. Pemahaman terkini mengenai makna literasi meliputi kemampuan membaca, memahami, dan mengapresiasi aneka macam bentuk komunikasi secara kritis, yang meliputi bahasa lisan, komunikasi tulis, komunikasi yang terjadi melalui media cetak atau pun elektronik. Selanjutnya pendapat lain mengemukakan literasi merupakan semua proses pembelajaran baca tulis yang dipelajari seseorang termasuk di dalamnya empat keterampilan berbahasa yakni mendengar, berbicara, membaca, dan menulis (Kuder) [7]. Lebih luas dari definisi di atas, Musthafa dan Bachrudin [5] mengemukakan bahwa literasi dalam bentuk yang paling fundamental mengandung pengertian kemampuan membaca, menulis, dan berpikir kritis. Artinya, dengan seseorang yang literat adalah seseorang yang membaca dan menulis disertai kemampuan mengolah informasi yang diperoleh dari aktivitas membaca dan menulis tersebut.

Kondisi kemampuan literasi siswa di Indonesia dapat diketahui ketika dibandingkan dengan beberapa negara di dunia. Berdasarkan data dari *World's Most Literate Nations yang dilakukan oleh Central Connecticut State University* tahun 2016, Indonesia menempati urutan ke-60 dari 61 negara partisipan survei dalam hal kemampuan literasi (Miller, J. W & McKenna) [6]. Artinya, sebagian besar siswa dari Indonesia masih memiliki kemampuan literasi bahasa pada taraf belajar membaca (*learning to read, not reading to learn*). Hal ini yang berarti perbedaan pertama dan yang paling jelas adalah ketika anak-anak belajar membaca, mereka sering diajari oleh orang lain. Namun, ketika anak-anak membaca untuk belajar, mereka biasanya melakukannya sendiri dengan sedikit bantuan dari guru atau orang tua. Selain perbandingan dengan tingkat kemampuan literasi negara-negara di dunia, penelitian lain juga menunjukkan tingkat literasi siswa sekolah dasar di Indonesia secara umum tergolong rendah.

Minat baca siswa perlu ditingkatkan dengan menggunakan metode atau cara tertentu. Metode diartikan sebagai suatu cara yang ditempuh seorang guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dan dapat diartikan sebagai cara menyajikan materi kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adapun metode berfungsi sebagai cara untuk mencapai

tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran mengacu pada suatu cara yang akan digunakan oleh guru untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hal ini berarti metode mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran sehingga guru dapat mengelola kelas yang interaktif serta tidak membosankan (Mariyaningsih, Nining) [11]. Dalam penelitian ini penggunaan metode *storytelling/bercerita* tepat digunakan sesuai dengan jenis metode pembelajaran yang dikemukakan oleh Hamzah B dan Nurdin Mohammad [5]. Metode *storytelling/bercerita* adalah suatu cara pembelajaran yang pada hakikatnya sama dengan metode ceramah karena informasi disampaikan melalui penuturan atau penjelasan lisan. Dalam metode ini, guru dan murid dapat berperan sebagai penutur. Salah satu bentuk metode ini adalah membaca cerita. Metode ini digunakan apabila guru ingin menggambarkan kejadian yang telah lama (sejarah, dongeng, riwayat), peristiwa masa kini dan kemungkinan-kemungkinan masa yang akan datang, dimana menjadi kurang jelas jika hanya digambarkan lewat buku pelajaran. Selanjutnya adalah apabila seorang guru adalah pencerita yang baik sehingga dapat menggugah perasaan, semangat, imajinasi. Metode bercerita juga dapat digunakan apabila guru ingin membandingkan dan mengambil pelajaran dari isi cerita dalam rangka memperoleh kesimpulan bagi pembentukan nilai-nilai dari sikap murid. Ketika guru menghadapi jumlah murid yang besar, dan untuk menangkap perhatiannya dalam rangka mencapai tujuan, metode ini dapat dipilih ketika sukar menggunakan metode yang lain.

Aktivitas pembelajaran yang dilakukan melalui *storytelling* dapat berguna dalam menaikkan kepercayaan diri dalam berbicara dan menulis, meningkatkan keterampilan kosakata dan bahasa, membina kreativitas, mempertinggi pemahaman, dan mendorong diskusi berkelanjutan perihal suatu pendapat serta keyakinan (Rambe et al.,) [9]. Artinya, ketika guru memberikan aktivitas *storytelling* anak tidak hanya mendengarkan sebuah cerita melainkan pula akan belajar mengenai berbagai kosakata istilah baru yang adalah komponen penting dalam mendukung kemampuan berbicara di anak, serta banyak sekali jenis konsep cerita sebagai akibatnya berdampak pada peningkatan aspek-aspek perkembangan pada diri anak.

Adapun juga yang mengungkapkan "*Stories also help children to become part of their social surroundings*" (Isik) [9]]. Bercerita juga dapat membantu anak-anak untuk menjadi bagian yang berasal dari lingkungan sosial mereka. Kegiatan bercerita yang dilakukan akan mendorong anak untuk secara tidak langsung membentuk interaksi serta komunikasi terhadap lingkungan sekitarnya. Selain itu, Semmler dan Williams menyatakan "*Stories can reinforce cultural values and even ethics*" (A, Chauvin, Ida A., Latoya A. Pierce) [2]. Cerita dapat memperkuat nilai-nilai budaya dan bahkan etika. Hal ini dikarenakan pada aktivitas *storytelling*, ada banyak sekali jenis cerita yang dapat disampaikan pada anak, yang mana dalam cerita tersebut mengandung makna atau nilai-nilai seperti halnya budaya, tradisi, moral, yang dapat dipelajari oleh anak.

Oleh karena itu, diperlukannya suatu metode ataupun cara yang dapat diterapkan agar dalam hal minat membaca siswa lebih maju. Salah satu contoh negara yang dapat dijadikan teladan adalah Jepang, yang menerapkan pendidikan berbasis bahasa dan budaya sejak dini hingga jenjang sekolah. Keberhasilan diplomasi kebudayaan Jepang di Indonesia tercermin dalam peningkatan minat masyarakat terhadap budaya Jepang dan belajar bahasa Jepang. Namun, pengajaran bahasa Jepang masih menghadapi hambatan seperti kurangnya fasilitas, bahan ajar, dan metode pengajaran. Pendidikan dasar belum sepenuhnya mengajarkan bahasa Jepang, padahal terdapat banyak nilai budaya yang dapat dipelajari dari Jepang.

Salah satu contoh penerapan budaya Jepang yang dapat diadopsi adalah penggunaan *mukashi banashi*, yaitu dongeng cerita rakyat. *Mukashi banashi* adalah cerita rakyat yang biasanya diceritakan pada anak-anak. Cerita rakyat itu biasanya cerita tentang kebudayaan asal usul suatu tempat atau kejadian. *Mukashi banashi* dalam istilah Jepang untuk dongeng. Dalam buku *Nihon no Minwa* [7], Kinoshita Junji, seorang ahli folklor Jepang menjelaskan alasan mengapa cerita rakyat jenis ini disebut dengan *mukashi banashi*.

Dalam kamus “*Minzoku no Jiten*”, *mukashi banashi* diklasifikasikan menjadi tiga bagian besar, yaitu *honkaku mukashi banashi* (dongeng asli), *dobutsu mukashibanashi* (dongeng binatang), *warai mukashi banashi* (dongeng jenaka). Nomura Junichi dalam bukunya yang berjudul “*Mukashi Banashi no Densho*” mengemukakan tentang cara penyampaian *mukashi banashi*, yaitu yang disampaikan atau diadakan di dalam rumah dan yang diadakan di pusat kota atau desa. Pencerita yang andal pada mulanya mendengarkan mukashi banashi berulang kali dari orang-orang tua di rumah, selanjutnya mereka bertanding di antara pemuda. Lebih lanjut dikatakan pula bahwa mukashi banashi ditransmisikan pada anak-anak. Di dalam rumah, pada malam bersalju, anak-anak bermain di tepi perapian rumah sambil mendengarkan *mukashi banashi*.

Mukashi banashi juga diceritakan di pusat kota atau pusat desa, misalnya di daerah Yamagata, para pemuda saling mendengarkan dan saling bercerita serta mengadakan pertandingan bercerita pada malam sebelum diadakan matsuri (festival). Selain teman-teman sekampung, orang-orang yang melakukan perjalanan (pengelana) yang sering berkunjung ke desa kerap kali menceritakan mukashi banashi. Selain para pengelana, para pendeta, tukang obat, dan para pedagang yang sedang melakukan perjalanan untuk mengadakan transaksi turut membantu penyebaran mukashi banashi di Jepang (Unsriana) [8].

Cerita rakyat Jepang meliputi dongeng, fabel, lelucon, dan legenda, yang mengandung nilai-nilai agama dan moral. Mendengarkan cerita ini dapat memperkuat hubungan antara orang tua dan anak, mengajarkan nilai-nilai moral kepada anak, meningkatkan minat baca, dan merangsang kemampuan berpikir kritis anak melalui diskusi cerita. Meskipun kegiatan-kegiatan ini terlihat sederhana, jika dilakukan secara konsisten, akan memiliki dampak penting terhadap pembentukan karakter anak. Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah masih minim dalam menggunakan media, yang belum memadai. Sekolah Dasar kebanyakan belum mengintegrasikan penggunaan media teknologi seperti media *PowerPoint*. Pihak tenaga pendidik perlu lebih familiar dengan penggunaan media ini. Selain itu, penggabungan antara media dan metode baru dapat meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu metode yang efektif adalah *storytelling*, yang menarik minat anak-anak melalui cerita dan gambar yang disediakan. Penting untuk memilih metode penyampaian cerita yang tepat agar anak-anak dapat memahami cerita dan alurnya dengan baik (Arsyad Azhar) [1]. Diharapkan bahwa *storytelling* dapat menjadi metode yang efektif dalam mengembangkan imajinasi anak dan membawa mereka ke dalam dunia cerita dongeng.

Pemerintah telah melaksanakan program Kampus Mengajar di Indonesia yang fokusnya adalah membantu meningkatkan pembelajaran di Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama. Program ini merupakan bagian dari Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang bertujuan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar dan mengembangkan diri melalui kegiatan di luar kelas. Tujuan dari program ini adalah memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengaktualisasikan minat, semangat, dan keinginan mereka, serta menjadi inspirasi bagi peserta didik dalam memperluas cita-cita dan wawasan mereka.

Namun, di sekolah tempat penulis ditugaskan, fokus utama pada pemahaman literasi dalam kegiatan pembelajaran belum tercapai sepenuhnya. Penggunaan media yang sederhana juga membuat siswa cepat bosan. Oleh karena itu, kita perlu meningkatkan metode dan media pembelajaran yang menarik agar siswa dapat memahami materi dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Dengan demikian, berdasarkan uraian di atas itu penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengenalan *Mukashi Banashi* Melalui Metode *Storytelling* Terhadap Peningkatan Literasi Siswa Kelas 5 SD Negeri Balok Kendal Dengan Media Interaktif *PowerPoint*”. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam membantu siswa lebih mudah memahami isi cerita serta sebagai pengenalan *mukashi banashi* yang dapat menambah wawasan cerita dari negara Jepang.

2. Metode Penelitian

Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian deskriptif kualitatif adalah pengambilan data yang dilakukan untuk memberikan gambaran secara nyata berupa kondisi siswa yang masih belum adanya peningkatan literasi membaca yang diterapkan di sekolah serta penggunaan media dan metode pembelajaran sebagai penunjang pelaksanaan kegiatan literasinya.

Data dan Sumber Data

Data dari penelitian ini adalah respons guru terhadap pengenalan *mukashi banashi* melalui metode *storytelling* untuk peningkatan literasi siswa kelas 5 SD N Balok dengan media interaktif *PowerPoint*.

Pada penelitian ini sumber data primer didapatkan secara langsung dari wawancara yang dilakukan kepada Guru Wali Kelas berjumlah 1 orang. Selain itu, sumber data sekunder pada penelitian diperoleh dari data berupa teks cerita dongeng bahasa Jepang, yang diambil dari website *hukumusume.com* yang merupakan salah satu website yang terdapat dalam *nihongo.ena*. Judul cerita diambil yang memiliki nilai-nilai pendidikan di dalamnya. Nilai-nilai pendidikan yang terkandung adalah nilai pendidikan moral, nilai pendidikan sosial, dan nilai pendidikan kebudayaan. Nilai pendidikan moral yang terdapat dalam dongeng ini adalah balas budi, adil, dan pemberi maaf.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, kami melakukan observasi dan wawancara sebagai metode pengumpulan data. Observasi difokuskan pada metode *storytelling* sebagai upaya meningkatkan literasi siswa kelas 5 di SD N Balok Kendal. Kami mengobservasi langsung seluruh siswa kelas 5 di sekolah tersebut untuk mengetahui pemahaman mereka tentang peningkatan literasi. Wawancara dilakukan dengan guru wali kelas 5 di SD Negeri Balok Kendal untuk memperoleh informasi tentang sejauh mana peningkatan literasi setelah diperkenalkannya *mukashi banashi*.

Teknik Analisis Data

Penulis menerapkan model analisis data Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahap utama: reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan. Miles dan Huberman menyatakan bahwa peneliti melakukan analisis data kualitatif secara interaktif dan berkelanjutan sampai mencapai kejenuhan data yang memadai. Miles and Huberman (1984) seperti yang dikutip di Sugiyono [15] mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Pengecekan keabsahan data menggunakan teknik triangulasi. Teknik ini digunakan agar data yang diperoleh mendapat derajat serta kepastian. Teknik triangulasi digunakan untuk memeriksa keabsahan data dengan menggabungkan berbagai sumber data yang berbeda guna mendapatkan tingkat kepastian yang lebih tinggi. Lebih lanjut, menjelaskan teknik analisis data penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman berupa 4 tahapan, yaitu:

Penulis melakukan pengumpulan data secara langsung dalam tahap yang dikenal sebagai *data collection*.

Dalam tahap ini, penulis aktif melakukan observasi langsung terhadap objek penelitian atau situasi yang sedang diteliti. Penulis secara langsung mengamati dan mencatat informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Tujuan dari pengumpulan data ini adalah untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif dan mendalam tentang fenomena yang sedang diteliti.

Data Reduction

Dalam tahap reduksi data, penulis melakukan pemilihan dan penyusunan ulang hal-hal utama dari hasil wawancara dan observasi yang berkaitan dengan pengenalan *mukashi banashi* (cerita tradisional Jepang) dalam meningkatkan literasi siswa. Penulis dengan teliti

menyortir dan menganalisis data yang relevan dengan focus penelitian, kemudian merangkum penelitian, kemudian merangkumnya secara singkat namun informatif. Melalui pendekatan ini, penulis dapat memperoleh pemahaman yang rinci dan komprehensif tentang pengaruh pengenalan mukashi banashi terhadap peningkatan literasi siswa.

Data Display

Yaitu penyajian data digunakan untuk memudahkan penulis dalam memahami sesuatu yang telah diteliti. Data yang diambil dari observasi, dan wawancara disajikan dalam bentuk tabel dan uraian teks naratif.

Conclusion Drawing/Verification

Yaitu penarikan kesimpulan merupakan proses menyimpulkan hasil data yang telah disajikan.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan data pengamatan yang telah dikumpulkan melalui observasi, keseluruhan aspek menunjukkan bahwa siswa yang ada di dalam kelas senang dalam penyampaian pengenalan *mukashi banashi* yang diberikan di SD Negeri Balok Kota Kendal. Penulis merangkum dari analisis data menjadi 6 aspek yang bagian yang diamati yaitu sebagai berikut: Siswa dapat aktif mengikuti kegiatan pengenalan mukashibanashi selama berlangsung, siswa dapat memperhatikan penjelasan contoh cerita mukashibanashi yang disampaikan, siswa sangat antusias dalam mengikuti selama kegiatan pengenalan mukashi banashi selama berlangsung, Siswa dapat memperhatikan penulis dalam menjelaskan pengenalan mukashi banashi selama berlangsung, Siswa dapat aktif merespon pertanyaan dari contoh cerita mukashibanashi yang disampaikan oleh penulis, Siswa dapat mendapatkan wawasan baru yang disampaikan dari penulis.

Hasil pengamatan ditulis setelah beberapa fasean sudah dilakukan. Berdasarkan aspek tersebut, maka diperoleh hasil data yang diolah sebagai berikut:

Tabel 1. Analisis lembar observasi pengenalan *mukashi banashi*

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
1	Siswa aktif mengikuti kegiatan pengenalan mukashibanashi selama berlangsung	✓	
2	Siswa memperhatikan penjelasan contoh cerita mukashibanashi yang disampaikan	✓	
3	Siswa antusias dalam mengikuti selama kegiatan pengenalan <i>mukashibanashi</i> selama berlangsung	✓	
4	Siswa memperhatikan penulis dalam menjelaskan pengenalan mukashibanashi selama berlangsung	✓	
5	Siswa aktif merespon pertanyaan dari contoh cerita mukashibanashi yang disampaikan oleh penulis	✓	
6	Siswa mendapatkan wawasan baru yang disampaikan dari penulis	✓	

Berdasarkan wawancara dengan seorang guru wali kelas 5 dan informan dalam penelitian ini, penulis menyimpulkan bahwa pengenalan *mukashi banashi* melalui metode *storytelling* dengan media interaktif *PowerPoint* sangat cocok diterapkan di kelas SD, khususnya di SD Negeri Balok Kendal. Beliau melaporkan bahwa siswa kelas 5 mengalami peningkatan literasi setelah pengenalan *mukashi banashi*. Metode ini menarik minat siswa dan membangkitkan rasa ingin tahu mereka. Selain itu, pengenalan *mukashi banashi* sejalan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia, di mana siswa diperkenalkan dengan cerita fiksi dan nonfiksi. Penggunaan media interaktif *PowerPoint* dalam metode *storytelling* tidak mengganggu waktu pembelajaran di kelas. Beliau juga melaporkan bahwa siswa sangat antusias mengikuti kegiatan praktik yang disertai dengan penggunaan audio visual dan video. Siswa juga menjadi aktif mencari cerita lain setelah pengenalan *mukashibanashi*, yang berkontribusi pada peningkatan literasi mereka.

4. Simpulan dan Saran

Simpulan

Hasil pengenalan *mukashi banashi* melalui metode *storytelling* terhadap peningkatan literasi siswa kelas 5 SD Negeri Balok Kendal dengan media interaktif *PowerPoint* yang dilakukan sebanyak tiga kali dalam pembelajaran di kelas, diketahui bahwa: Pengenalan *mukashi banashi* dapat diterapkan di kelas dalam pembelajaran terutama di pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi dan non fiksi. Pelaksanaan ini diterima baik dengan pihak sekolah terutama siswa kelas 5 yang sangat antusias setelah adanya pelaksanaan yang sudah diberikan. Siswa menjadi lebih penasaran terhadap cerita dari negara Jepang dan ingin tahu lebih banyak lagi cerita lainnya.

Selain itu, pengenalan *mukashi banashi* juga baru pertama kali dilaksanakan dengan penyampaian yang baru dan media yang sudah mengikuti perkembangan zaman. Penggunaan metode *storytelling* dan media interaktif *PowerPoint* mudah diterima baik oleh siswa. Mereka lebih menyukai metode *storytelling* yang disampaikan dapat lebih merasakan alur yang diceritakan dengan menggabungkan unsur audio visual agar lebih menarik. Penerapan metode maupun media ini dapat digunakan untuk guru agar siswanya tidak bosan dengan pembelajaran yang sebelumnya belum diterapkan.

Oleh karena itu, dengan pelaksanaan ini siswa dapat meningkatkan literasi dengan menambah wawasan bagi mereka dalam bacaan cerita bukan hanya dari Indonesia melainkan dapat dari negara lain terutama negara Jepang. Siswa juga lebih aktif dalam mencari cerita lain yang dapat digunakan dalam sumber bacaan di setiap kegiatan literasinya. Siswa pun lebih mudah mengingat beberapa kosakata yang asing yang menjadi ciri khas untuk mudah diingat dalam beberapa contoh *mukashi banashi* yang sudah dilaksanakan.

Berdasarkan hasil tanggapan guru yang telah didapatkan melalui observasi dan wawancara, diketahui bahwa pengenalan *mukashi banashi* melalui metode *storytelling* terhadap peningkatan literasi siswa kelas 5 SD Negeri Balok Kendal dengan media interaktif *PowerPoint* mendapatkan pujian baik dari seluruh pihak warga sekolah. Pelaksanaan ini dapat dijadikan sesuatu pengalaman belajar bagisiswa karena mereka mendapatkan hal baru berupa pengenalan *mukashibanashi* yang dapat diterapkan di kelas. Pengalaman inilah yang menjadikan siswa dapat untuk mengerti dan memahami dengan adanya beberapa contoh cerita rakyat dari negara Jepang dapat menambah minat membaca mereka dan rasa ingin tahu lagi dalam cerita lainnya. Adanya kegiatan literasi yang baru dapat menjadi gambaran bagi guru karena dengan memberikan banyak cerita dengan menggunakan metode *storytelling* dan media interaktif *PowerPoint* yang menarik bagi siswa kelas 5 Sd Negeri Balok.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka penulis memberikan saran yang berhubungan dengan kesimpulan di atas, yaitu sebagai berikut:

Bagi pihak sekolah

Penulis menyarankan pihak sekolah kepada para guru untuk lebih mendorong beberapa

kegiatan literasi untuk menghadapi permasalahan rendahnya budaya literasi di Indonesia. Sekolah dapat menambah beberapa referensi buku bacaan di perpustakaan dengan cerita fiksi maupun non fiksi baik cerita dari Indonesia maupun cerita dari Luar Negeri untuk mentransfer ilmu dengan beberapa informasi dari berbagai sumber. Selain itu, adanya penambahan fasilitas di semua kelas untuk penyediaan prasarana LCD dan proyektor agar pengajar dapat menggunakan media *PowerPoint* ataupun media yang lebih modern.

Bagi pihak guru

Penulis menyarankan bagi pihak guru untuk dapat memilih penggunaan metode dan media yang lebih inovasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, terutama dalam memberikan pengenalan cerita-cerita yang dapat meningkatkan literasi siswa. Salah satunya contoh cerita rakyat yang dapat diambil dari negara Jepang (*mukashi banashi*) ini sebagai sesuatu hal yang baru diterapkan di sekolah terutama dalam tingkat sekolah dasar. Guru dapat memberikan cerita lain yang bukan hanya dari Indonesia saja. Siswa lebih mudah diajak untuk bercerita bersama. Siswa juga lebih senang dengan beberapa cerita yang membuat imajinasi dari pikiran mereka dari cerita yang disampaikan. Dengan demikian, siswa dapat menambah literasi bacaan dari cerita-cerita yang disampaikan oleh guru dengan pembiasaan kegiatan literasi yang beraneka ragam.

Bagi penulis selanjutnya

Penelitian yang telah dilakukan ini pastinya memiliki banyak kekurangan, baik dari segi pengambilan data maupun pengolahan data yang sudah didapatkan sebelumnya. Adapun saran bagi penulis selanjutnya, penulis dapat memberikan sesuatu contoh *mukashi banashi* yang lainnya dengan dikaitkan sesuatu yang nyata bukan fiktif belaka yang membantu proses pembelajaran di kelas. Selain itu, dapat juga mengembangkan penelitian ini untuk diterapkan di jenjang tingkat sekolah tinggimaupun universitas sesuai dengan permasalahan yang ada.

Daftar Pustaka

- [1] A. Azhar, "Media Pembelajaran dan Pemanfaatannya," 2017.
- [2] A. Chauvin, A. Ida, A. Latoya, and J. R. M. Pierce, "Narrative Reframing of Stories and Fables: Implications for Counseling," *International Journal of Humanities and Social Science*, 2019.
- [3] A.M. Rambe, T. Sumadi, T, and R.S.M. Meilani, R. S. M, "Peranan Storytelling dalam Pengembangan Kemampuan Berbicara pada Anak Usia 4-5 Tahun," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 2134–2145, 2021.
- [4] B. Musthafa, 2014, "Literasi Dini dan Literasi Remaja: Teori, Konsep, dan Praktik," CREST.
- [5] B.N.M. Hamzah, "Belajar dengan Pendekatan Paikem," Bumi Aksara, 2013.
- [6] J.W. Miller and M.C. McKenna, "World Literacy: How Countries Rank and Why it Matters," Routledge, 2016.
- [7] K. Junji, "Nihon no Minwa. Mainichi Shinbunsha Encyclopedia Japonica," Shogakukan, 1969.
- [8] L. Unsriana, "Nilai Didaktis Dalam Dongeng Anak Jepang (Analisis Dongeng Tsuru No Ongaeshi)," Vol. 1, no. 45), pp. 34–46, 2017.
- [9] M.A., Isik, "The Impact of Storytelling on Young Ages. European Journal of Language and Literature," vol. 6, no. 1, pp. 115, 2016. <https://doi.org/10.26417/ejls.v6i1.p115-118>
- [10] M.B. Miles and A. Huberman, "A. Qualitative Data Analysis," Sage Publisher, 1984.
- [11] N. Mariyaningsih, "Bukan Kelas Biasa: Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran menerapkan inovasi pembelajaran di kelas-kelas inspiratif," CV. Kekata Group, 2018.
- [12] N. N. Luthfanisa, and M.K. Dwi Setyowati, "Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Kelompok A di TK Oasis Kids National Plus School Semarang," 68–73, 2019.
- [13] OECD. (2018). PISA 2015 Results in Focus. OECD.
- [14] S. J. Kuder, "Enhancing Literacy for All Students. Pearson Education Inc," 2022.
- [15] Zamzam, Wardana, "Strategi Peningkatan Kemampuan Literasi Siswa di Madrasah," *Jurnal Ilmiah Widya Pustaka Pendidikan*, 2013.

PENGARUH METODE *MIND MAPPING* DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN TEKS DONGENG

S. Indriawati¹, M.S. Basri² S.W. Widiati³

¹²³Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Riau, Pekanbaru

e-mail: siskaindriawati3@gmail.com, merri.silvia@lecturer.unri.ac.id, sri.wahyu@lecturer.unri.ac.id

Abstrak

Membaca pemahaman merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *mind mapping* dalam pembelajaran membaca pemahaman pada mahasiswa angkatan 2020. Penelitian ini merupakan penelitian *pre-experimental* dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Sampel penelitiannya adalah mahasiswa angkatan 2020 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau yang berjumlah 27 orang. Instrumen yang digunakan adalah tes dan RPP. Bahan bacaan yang digunakan dalam penelitian ini adalah teks dongeng. Diperoleh hasil bahwa metode *mind mapping* dapat membantu mahasiswa dengan mudah untuk menentukan poin-poin penting dalam teks dongeng. Sehingga dapat memperlancar kemampuan membaca pemahaman mahasiswa dalam memahami dan menceritakan kembali isi teks berdasarkan *mind mapping* yang telah dibuat.

Kata kunci: Membaca Pemahaman, Dongeng, *Mind Mapping*

Abstract

Reading comprehension is one of the skills that language learners must master. This study aims to determine the effect of mind mapping method in learning reading comprehension in 2020 batch students. This research is a pre-experimental research with One Group Pretest-Posttest design. The research sample was the class of 2020 students of the Japanese Language Education Study Program at Riau University, totaling 27 people. The instruments used were tests and lesson plans. The reading materials used in this study were fairy tale texts. The results showed that the mind mapping method can help students easily determine the important points in the fairy tale text. So that it can facilitate students' reading comprehension skills in understanding and retelling the contents of the text based on the mind mapping that has been made.

Keywords : Reading Comprehension, Fairy Tales, *Mind Mapping*

1. Pendahuluan

Sebagai pembelajar bahasa, harus menguasai empat keterampilan berbahasa agar dapat berbahasa dengan baik. Pada pembelajaran bahasa Jepang, empat keterampilan tersebut dikenal dengan istilah 四技能 (*yon ginou*), yaitu 書く技能 (*kaku ginou*) atau keterampilan menulis, 読む技能 (*yomu ginou*) atau keterampilan membaca, 聞く技能 (*kiku ginou*) atau keterampilan mendengarkan, dan 話す技能 (*hanasu ginou*) atau keterampilan berbicara. Dari empat keterampilan tersebut, keterampilan membaca sangat penting untuk dipelajari bagi pembelajar bahasa. Hal ini karena dengan membaca, dapat membantu memperoleh informasi dan memperluas wawasan. Dalam bidang pendidikan pun, pemahaman membaca juga mempengaruhi keberhasilan mahasiswa. Keberhasilan membaca dapat diukur dari seberapa baik mereka memahami apa yang telah mereka baca. Oleh karena itu, diperlukan tingkat pemahaman yang tinggi untuk memahami makna yang terkandung dalam bacaan, khususnya dalam proses pembelajaran.

Pengajaran membaca di dalam bidang pendidikan bahasa Jepang disebut dengan (読解) *dokkai* yang berarti membaca pemahaman. Pada pembelajaran *dokkai* tidak hanya menekankan pada kemampuan dalam membaca teks saja, namun juga menekankan pada kemampuan memahami isi teks yang dibaca. Hal tersebut juga diperkuat oleh [9] bahwa "*dokkai* adalah membaca kalimat dan memahami isinya."

Dalam buku [2] terdapat proses pengajaran *dokkai* yang terdiri dari tiga tahap yaitu tahap persiapan sebelum membaca, tahap kegiatan inti dan tahap setelah kegiatan. Dengan

tahap ini, pengajar bisa merencanakan alur pembelajaran dikelas. Berikut ialah tiga tahapan tersebut:

1. Mae Sagyou (前作業) Kegiatan awal (persiapan sebelum membaca)
Tahap ini memiliki tujuan untuk membuat pembelajar merasa tertarik dengan teks yang akan dibaca. Hal yang dapat dilakukan contohnya ialah dengan menyajikan pembahasan umum dan mengaktifkan skema yang telah dimiliki oleh pembelajar. Selain itu juga dapat menambahkan tentang pengetahuan bahasa dan sosial budaya yang diperlukan untuk memahami isi bacaan.
2. Hon Sagyou (本作業) Kegiatan inti (kegiatan membaca)
 - Bacalah dengan tujuan
 - Bacalah menggunakan strategi yang berbeda untuk memahaminya
3. Ato Sagyou (後作業) Kegiatan akhir (Kegiatan pengecekan Pemahaman)
Pada tahap ini hubungkan apa yang telah dibaca dengan tindakan. Pembelajar bisa menyampaikan kesan dan pendapat sesuai informasi yang telah didapatkan.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang seringkali siswa mengalami kesulitan dalam membaca dan memahami isi bacaan karena banyaknya huruf, kosa kata, dan pola kalimat bahasa Jepang [8]. Namun dalam membaca, mahasiswa tidak hanya dituntut untuk sekedar mengetahui kosakata dan pola kalimat yang digunakan tetapi juga harus memahami isi bacaan tersebut. Sehingga seringkali ditemukan kesulitan lainnya yang dapat menghambat proses pembelajaran membaca pemahaman.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, kesulitan yang pertama ialah mahasiswa sulit menentukan ide pokok pada bagian paragraf atau bahkan keseluruhan dari bacaan. Kedua, sulit menentukan kesimpulan dari sebuah bacaan. Ketiga, sulit menentukan makna dari istilah kata atau kata kunci yang tidak diketahui oleh mahasiswa. Keempat, kemampuan menceritakan kembali pada bagian-bagian tertentu di sebuah wacana masih lemah.

Ide pokok merupakan inti pembicaraan atau inti permasalahan dalam sebuah bacaan [4]. Dapat menentukan ide pokok merupakan suatu kewajiban. Jika mahasiswa dapat menentukan ide pokok, maka pemahamannya mengenai bacaan tersebut juga baik sehingga mahasiswa dapat menyampaikan kembali apa yang telah dibaca.

Kemampuan membuat kesimpulan dari sebuah bacaan juga tergantung pada pemahaman mahasiswa terhadap bacaan yang telah dibaca [3]. Apabila mahasiswa memahaminya, maka ia akan mudah dalam menyampaikan kesimpulannya.

Dalam sebuah bacaan, kata dan kalimat merupakan penyusunan yang saling berkaitan [7]. Sebuah kata bisa memiliki banyak arti. Namun, setiap arti kata yang digunakan memiliki makna tersendiri jika dikaitkan dengan konteks pada bacaan tersebut. Maka dari itu, mahasiswa perlu memahami isi bacaan supaya bisa menentukan makna dari kata kunci tersebut.

Mahasiswa dapat dikatakan telah memahami bacaan jika bisa menyampaikan kembali isi bacaan dengan menggunakan bahasanya sendiri [6]. Tidak hanya pada keseluruhan isi bacaan, namun juga pada bagian-bagian tertentu. Tetapi kenyataannya mahasiswa seringkali menyampaikan pada bagian yang bukan menjadi topik permasalahan yang sedang dibahas.

Keempat kesulitan yang telah disebutkan di atas, juga ditemukan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau pada saat mengikuti pembelajaran *dokkai*. Mahasiswa membutuhkan waktu yang lebih banyak untuk menemukan jawaban dari empat hal tersebut. Faktor lainnya yaitu proses pembelajaran yang pasif dan dapat menyebabkan proses pembelajaran terasa monoton serta capaian pembelajaran tidak tercapai. Untuk pembelajaran yang lebih bermakna dan efektif, mahasiswa dituntut untuk cepat berfikir mengenai isi bacaan, sehingga perlu dilatih tentang bagaimana dapat memetakan pikiran terhadap poin-poin penting yang ada pada teks. Hal tersebut dilakukan supaya kegiatan tanya-jawab seputar teks ataupun dalam menjawab soal yang sulit dipahami akan dapat berjalan lebih baik. Oleh karena itu mahasiswa perlu dilatih untuk segera memahami poin-poin penting dalam teks dongeng. Contohnya siapa tokoh, di mana kejadian, apa inti dari teks tersebut, bagaimana alur ceritanya, dan lain sebagainya.

Adapun pada penelitian ini kemampuan membaca pemahaman akan dilakukan menggunakan wacana naratif dalam bahasa Jepang. Wacana naratif ialah wacana yang menceritakan suatu kejadian secara berurutan, misalnya suatu peristiwa, dongeng, cerita pendek, novel dan lain sebagainya. Wacana naratif yang akan digunakan pada penelitian ini ialah jenis dongeng. Dongeng adalah cerita fiksi atau cerita yang tidak benar-benar terjadi.

Pada dasarnya kebanyakan orang membaca dongeng hanya untuk kesenangan dan menarik minat pembaca ke dalam sebuah cerita. Akan tetapi, teks dongeng juga dapat membuat pembaca berfikir tentang suatu masalah yang ada dalam bacaan, memberikan pelajaran tentang pesan moral dari wacana yang disajikan bahkan membangkitkan emosi dari pembaca. Selain itu dapat menambah wawasan tentang suatu topik tertentu dan dapat memberikan inspirasi juga kreatifitas kepada pembaca.

Menurut [5] ada banyak manfaat membaca teks dongeng, antara lain:

1. Melalui dongeng, dapat memperkenalkan dan memahami karakter juga moral yang baik dan buruk.
2. Dapat memperkaya pengalaman batin dan imajinasi anak
3. Dapat merangsang kreativitas
4. Dapat meningkatkan kemampuan berbahasa.
5. Dapat menumbuhkan minat baca dan membentuk karakter
6. Dongeng juga bisa dijadikan sebagai hiburan yang positif bagi anak.

Adapun manfaat lain membaca teks dongeng dalam bidang pendidikan yaitu dapat mengasah kemampuan berbahasa dan juga dapat mendukung proses pembelajaran bahasa.

Dalam membaca pemahaman, mahasiswa kerap mengalami kesulitan mencari atau mengingat inti teks karena mereka tidak memiliki teknik untuk menganalisis unsur dari wacana itu dengan mudah [12]. Oleh sebab itu, mahasiswa perlu memiliki pengetahuan dalam mengidentifikasi jenis teks. Misalnya ketika membaca teks dongeng, mahasiswa perlu mengetahui komponen dan kata kuncinya, sehingga dapat mempermudah mahasiswa dalam memahami seluruh isi teks.

Salah satu metode yang dapat digunakan ialah metode *mind mapping*. *Mind mapping* atau peta pikiran adalah metode yang baik bagi ingatan yang dapat memudahkan mahasiswa untuk mengingat banyak informasi [11]. Dengan peta pikiran mahasiswa cukup mengingat ide atau gagasan baru yang kreatif untuk dapat merangsang ingatan dengan mudah. Terdapat banyak tujuan dari metode *mind mapping* dalam membaca pemahaman pada wacana bahasa Jepang, di antaranya adalah: mampu meningkatkan kemampuan seseorang dalam mengingat sesuatu secara utuh dan detail, memudahkan mahasiswa ketika ingin menyampaikan kembali isi cerita secara berurutan atau pada bagian-bagian tertentu, membantu melatih konsentrasi dan imajinasi, dan dalam wacana yang panjang metode *mind mapping* dapat memudahkan mahasiswa untuk memahami dan menguasai inti bacaan atau wacana. Dengan menggunakan metode *mind mapping*, akan mempermudah mahasiswa untuk meningkatkan pemahaman terhadap bacaannya serta dapat menghemat waktu dan tenaga.

Hal tersebut juga diperkuat dengan penelitian yang telah dilakukan oleh [1] dengan judul “Metode *Mind Map* dalam Meningkatkan Minat dan Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Jepang Tingkat Dasar” yang mana dari hasil penelitiannya dapat diketahui bahwa terdapat perubahan pada kemampuan membaca pemahaman dengan menggunakan metode *mind mapping* dalam kategori cukup. Para siswa dapat menuangkan ide-ide dalam sebuah teks dan juga mampu menjawab pertanyaan dengan lebih mudah. Namun dalam penelitiannya teks yang digunakan tidak memiliki tingkat kesulitan yang sama. Kemudian dilihat dari hasil angket penelitian yang diberikan, siswa lebih memilih tema bacaan yang menarik yang dapat meningkatkan minat membaca. Sehingga dalam penelitian ini peneliti menggunakan wacana naratif jenis yang sama yaitu teks dongeng dengan tingkat kesulitan yang sama pula berdasarkan JF Standar can do level A2.

Dalam [10] terdapat tujuh langkah dalam membuat *mind mapping*, yaitu:

1. Mulailah dari bagian tengah kertas kosong yang sisi panjangnya diletakkan mendatar

Membuat *mind mapping* dari bagian tengah kertas kosong bertujuan untuk memberikan kebebasan pada otak untuk menyebar ke seluruh arah

2. Gunakan gambar atau foto untuk ide sentral
Dengan menggunakan gambar atau foto dapat membantu dalam mengembangkan imajinasi, membantu tetap fokus pada topik, berkonsentrasi, dan lebih menarik
3. Gunakan warna
Dengan menggunakan warna membuat *mind mapping* lebih hidup dan menambah energi pemikiran kreatif
4. Hubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan hubungkan cabang-cabang tingkat dua dan tiga ke tingkat satu dan dua, dan seterusnya
Dengan menghubungkan cabang-cabang akan memudahkan dalam memahami dan mengingat. Cabang utama yang saling terhubung akan menciptakan struktur dasar pemikiran, dari cabang tersebut akan terbentuk cabang lainnya yang saling berkaitan.
5. Buatlah garis hubung yang melengkung, bukan garis lurus
Supaya lebih menarik dan tidak membosankan bagi otak, cabang dibuat melengkung seperti cabang pohon
6. Gunakan satu kata kunci untuk setiap garis
Dengan menggunakan satu kata kunci pada setiap garis akan memicu ide baru. Selain itu juga dapat memberikan lebih banyak daya dan fleksibilitas kepada *mind mapping*
7. Gunakan gambar
Setiap gambar bermakna seribu kata. Bila menggunakan banyak gambar pada *mind mapping* yang dibuat, maka semakin banyak pula kata catatannya.

2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *pre-experimental* dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Sampel dari penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2020 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau yang berjumlah 27 orang dengan teknik pengambilan sampel yaitu *sampling jenuh*. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes dan RPP. Sumber data untuk tes diambil dari website ふくむすめ童話集小学生童話 (*hukumusume douwa shuu shougakusei douwa*), sedangkan untuk perlakuan yang diberikan diambil dari website Kursus Jepang Evergreen.

Tahap pelaksanaan dari penelitian ini dilakukan dalam 5 pertemuan. Pertemuan pertama pelaksanaan *pre-test*, selanjutnya memberikan perlakuan menggunakan metode *mind mapping* dalam 3 pertemuan. Pertemuan kelima melakukan *post-test* untuk melihat perkembangan kemampuan membaca pemahaman mahasiswa. Soal tes terdiri dari 7 soal yang dibuat dalam 3 bentuk, yaitu mengurutkan bagian tertentu dalam wacana, memahami isi wacana, dan menentukan benar-salah.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil Temuan

Rata-rata nilai yang diperoleh dari pelaksanaan *pre-test*, kuis, dan *post-test* dalam pembelajaran membaca pemahaman pada mahasiswa angkatan 2020 adalah sebagai berikut

Tabel 1. Nilai rata-rata pre-test, kuis dan post-test

Ket	Nilai rata-rata
Pre-test	64.8
Kuis 1	63
Kuis 2	70
Kuis 3	79
Post-test	82.04

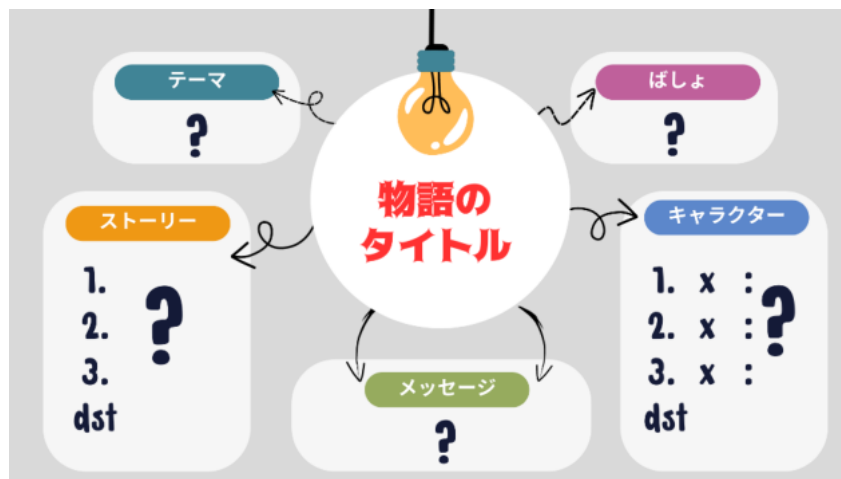
Berdasarkan tabel 1. dapat diketahui bahwa nilai rata-rata yang diperoleh mahasiswa saat *pre-test* berjumlah 64.8 termasuk dalam kategori cukup. Pada saat pemberian 3

perlakuan, nilai rata-rata kuis mahasiswa terus meningkat secara signifikan. Pada perlakuan 1 nilai yang diperoleh sebesar 63, perlakuan 2 sebesar 70, dan perlakuan 3 sebesar 79. Hasil nilai rata-rata yang diperoleh mahasiswa saat pelaksanaan *post-test* berjumlah 82.04 dengan kategori sangat bagus. Terdapat peningkatan nilai dari sebelum dan sesudah penggunaan metode *mind mapping* dalam pembelajaran membaca pemahaman dengan selisih sebesar 475 poin.

Pembahasan Hasil Penelitian

Untuk mengetahui perkembangan kemampuan membaca pemahaman mahasiswa, perlu diketahui kemampuan awalnya. Maka dilakukan *pre-test* untuk melihat kemampuan awal pada membaca pemahaman yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 63.6 dan termasuk pada kategori cukup.

Setelah itu, perlakuan diberikan menggunakan metode *mind mapping* dengan tambahan kuis di setiap akhir pembelajaran. Peneliti juga menjelaskan apa-apa saja poin penting yang harus ada pada *mind mapping* selama proses pemberian perlakuan. Poin pentingnya yaitu unsur wacana naratif yang terdiri dari tema, alur, tokoh dan perwatakan, latar dan amanat.



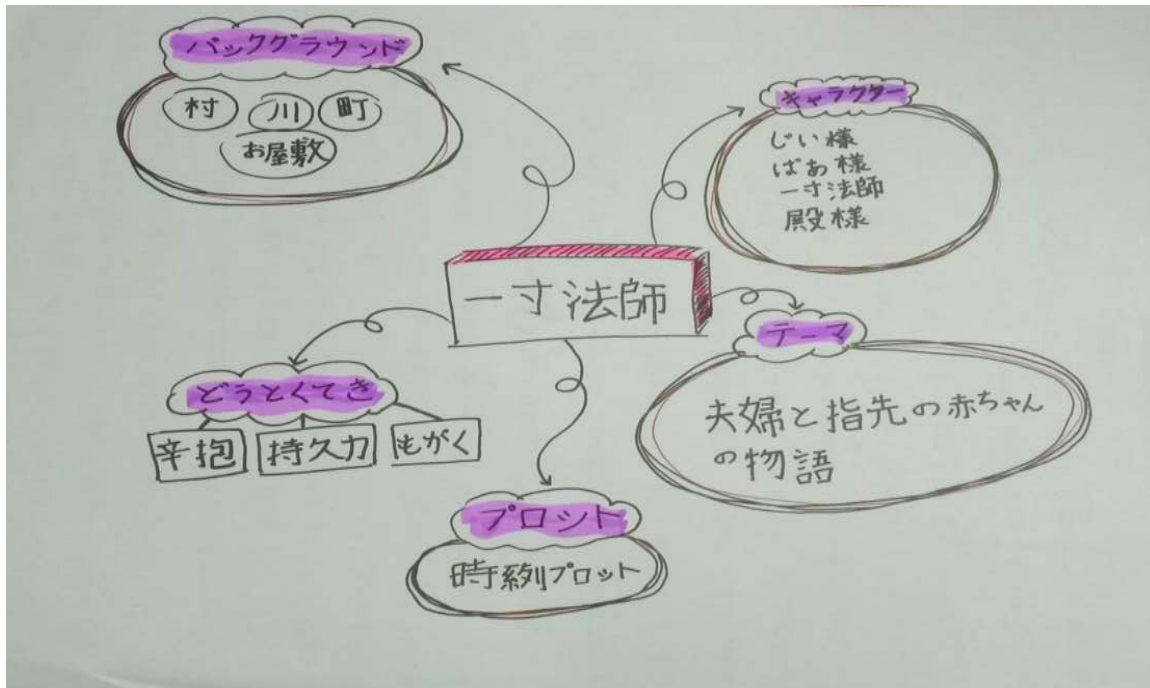
Gambar 1. Contoh penggunaan *mind mapping*

Dilihat dari kuis yang telah diberikan pada setiap perlakuan, hasil nilai rata-rata kuis yang diperoleh mahasiswa pada setiap pertemuan mengalami peningkatan secara signifikan. Pada perlakuan pertama, nilai rata-rata kuis mahasiswa berada pada angka 63. Pada perlakuan kedua, nilai rata-rata kuis mahasiswa meningkat menjadi 70. Pada perlakuan ketiga, nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 79 dengan kategori baik. Hal tersebut menandakan bahwa adanya peningkatan terhadap kemampuan membaca pemahaman teks dongeng pada mahasiswa dengan menggunakan metode *mind mapping*.

Selanjutnya dilakukan *post-test* untuk mengetahui perkembangan kemampuan membaca pemahaman mahasiswa. Hasil nilai rata-rata mahasiswa yaitu 82.04 yang memperoleh kategori sangat bagus. Terdapat peningkatan sebesar 475 poin dengan rata-rata 17.59 dari hasil nilai *pre-test* yang dilakukan sebelum diberikan perlakuan menggunakan metode *mind mapping*.

Selain itu untuk menilai pemahaman mahasiswa dalam teks dongeng menggunakan *mind mapping*, peneliti memberikan poin sesuai rubrik penilaian *mind mapping* yang di adaptasi dari Beyond Monet and Robbie O'Connor (2011). Pada penilaian pemahaman terdiri dari poin-poin yang mencakup apa temanya, siapa tokoh dan bagaimana wataknya, bagaimana alur ceritanya, di mana tempat kejadiannya, dan pesan apa yang bisa diambil dari teks dongeng tersebut. Dari kelima poin tersebut, mahasiswa memiliki pemahaman yang baik dalam menentukan tema, tokoh dan perwatakan, latar, dan amanat. Pemahaman yang paling kuat berada pada latar cerita, sedangkan pada alur cerita, pemahaman mahasiswa masih perlu peningkatan.

Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *mind mapping* dalam membaca pemahaman pada mahasiswa angkatan 2020 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau dapat dinilai berpengaruh atau efektif. Mahasiswa dapat menentukan poin-poin penting dalam teks tersebut secara cepat dengan metode *mind mapping* seperti tema dari wacana, tokoh dan wataknya seperti apa, di mana tempat kejadiannya, bagaimana alur ceritanya, dan pesan apa yang bisa diambil dari wacana tersebut.



Gambar 2. Hasil *mind mapping* mahasiswa

Dalam proses pembuatan *mind mapping*, peneliti memberikan kebebasan untuk membuat bentuk *mind mapping* sesuai kreativitas diri dengan maksud tidak harus sama dengan contoh *mind mapping* yang diberikan. Namun kebanyakan mahasiswa membuat *mind mapping* dalam bentuk lingkaran yang dihubungkan dengan tanda panah pada setiap cabang-cabangnya. Dalam hal ini *mind mapping* dibuat dalam bahasa Jepang secara sederhana.

4. Simpulan dan Saran

Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pada kemampuan membaca pemahaman mahasiswa. Sebelum perlakuan diberikan, mahasiswa memperoleh hasil nilai rata-rata *pre-test* sebesar 64.8 dengan kategori cukup. Namun setelah diberikan perlakuan menggunakan metode *mind mapping* dalam pembelajaran membaca pemahaman, terjadi peningkatan hasil nilai rata-rata mahasiswa pada *post-test* yaitu sebesar 82.04 dengan kategori sangat bagus. Dilihat dari setiap perlakuan yang diberikan, metode *mind mapping* juga memberikan pengaruh yang efektif terhadap pembelajaran membaca pemahaman. Dari yang awalnya terdapat elemen penting yang hilang dari *mind mapping* sampai dengan menghasilkan elemen yang lengkap dengan poin-poin yang sudah ditentukan oleh peneliti. Poin-poin tersebut mencakup apa temanya, siapa tokoh dan bagaimana wataknya, bagaimana alur ceritanya, di mana tempat kejadiannya, dan pesan apa yang bisa diambil dari teks dongeng tersebut. Dari kelima poin tersebut, mahasiswa memiliki pemahaman yang baik dalam menentukan tema, tokoh dan perwatakan, latar, dan amanat. Pemahaman yang paling kuat berada pada latar cerita, sedangkan pada alur cerita, pemahaman mahasiswa masih perlu peningkatan.

Berdasarkan temuan di atas, kebanyakan mahasiswa kesulitan menceritakan kembali bagian-bagian tertentu cerita dongeng. Ini menunjukkan kemampuan mahasiswa dalam memahami alur cerita sebuah dongeng masih perlu peningkatan. Oleh karena itu peneliti memberikan rekomendasi kepada peneliti selanjutnya agar dapat mencari tahu bagaimana penerapan metode *mind mapping* yang lebih menitikberatkan pada pemahaman alur cerita.

Daftar Pustaka

- [1] A. Sumaroh, N. Sutjiati, dan A. Dahidi, "Metode *Mind Map* Dalam Meningkatkan Minat dan Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Jepang Tingkat Dasar," *Japanedu Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang*, 5-7, 2016.
- [2] A. Youko dkk, "*Yomu koto wo oshieru*," Tokyo: *The Japan Foundation*, 2006.
- [3] A. Friska, H. S. Iriansyah, dan A. S. Berkah, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Menarik Kesimpulan Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Materi Teks Tanggung Jawab Warga Negara Melalui Metode *Mind Mapping*," Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II, 2020, ISSN 2716-0157.
- [4] A. J. Dewi, "Kesulitan Peserta Didik Menentukan Ide Pokok Paragraf Materi Teks Narasi," Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian, 2022.
- [5] B. Mustofa, "Melejitkan Kecerdasan Anak Melalui Dongeng," Yogyakarta: Parama Ilmu, 2015.
- [6] Fatmawati, "Peningkatan Keterampilan Menceritakan Kembali Isi Teks Ulasan Dengan Strategi Think Talk Write Pada Siswa Kelas VIII A MTsN Hulu Sungai Utara," *Jurnal pendidikan hayati*, Vol. 6, No. 3, 2020.
- [7] N. Rakyana, D. W. Ekowati, dan Aftikah, "Peningkatan Pemahaman Arti Kata Dalam Pembelajaran Tema Pengalamanku Kelas II Sekolah Dasar," *Jurnal pemikiran dan pengembangan sekolah dasar*, Vol. 7, No.1, 2019.
- [8] Nurkamillah, "Efektivitas metode PQ4R teknik "temukan kesalahannya dulu" dalam pembelajaran membaca bahasa jepang siswa kelas XI SMAN 15 Bandung," *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang*, 2016.
- [9] O. Yoshio, "*Nihongo Kyouiku Jiten*," Tokyo: *Taishuukan Shoten*, 1984.
- [10] S. Windura, "*Mind Mapp Langkah Demi Langkah*," Jakarta: PT. Elex Komputindo, 2016.
- [11] T. Buzan, "Buku Pintar *Mind Mapp*," Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2008.
- [12] Y. Minha, "Penggunaan Teknik Story Mapping dalam Memahami Teks Naratif Pada Siswa Kelas X KC di SMKN3 Kota Bengkulu," *TRIADIK*, Vol. 16, no. 2, 2017.

PENGUNAAN DAN MAKNA SETSUZOKUSHI ために DAN ように DALAM WEBSITE BERITA BERBAHASA JEPANG (NHK ニュース)

D.R. Indrawati¹, S.A. Indrowaty²

¹²Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Brawijaya, Kota Malang
e-mail: dvriscq@student.ub.ac.id, sriajuindrowaty@ub.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan agar peneliti dan pembaca dapat memahami penggunaan dan makna dari *setsuzokushi* ために dan ように dengan benar. Penelitian ini menggunakan teori ために dan ように yang dikemukakan oleh Nagara, Iori, dan McGloin. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan pengumpulan data dengan metode simak dan catat. Sumber data penelitian ini adalah website berita berbahasa Jepang (NHK ニュース). Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan *setsuzokushi* ために digabungkan dengan kalimat pertama yang menyatakan tujuan yang sudah direncanakan. Sebelum *setsuzokushi* ために bisa verba bentuk kamus maupun kata benda, verba yang dapat digabungkan adalah verba yang mengandung keinginan atau maksud (*ishidoushi*). Penggunaan *setsuzokushi* ように yaitu digabungkan dengan kalimat pertama yang menyatakan tujuan atau sasaran kondisi. Verba sebelum *setsuzokushi* ように adalah verba yang tidak mengandung keinginan atau maksud (*muishidoushi*) tapi menggunakan verba potensial bentuk kamus maupun negatif.

Kata kunci: *setsuzokushi, tame ni, you ni*

Abstract

This research aims to understand the usage and meaning of ために and ように correctly. This research uses the theory of ために and ように proposed by Nagara, Iori, and McGloin. This research uses a qualitative descriptive with observation and note method. The source of this research data is Japanese news website (NHK ニュース). The results are the use of ために combined with the first sentence which states the purpose that has been planned. Before ために is a dictionary form of verb or noun, verb that can be combined is verb which contains desires or intentions, whereas if a noun is added the particle の before ために. The use of ように is combined with the first sentence which states purpose or objectives of the condition. Verbs before ように are verbs that not contain desires or intentions but use dictionary or negative form potential verbs.

Keywords : *setsuzokushi, tame ni, you ni*

1. Pendahuluan

Bahasa Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang banyak dipelajari oleh orang asing, termasuk orang Indonesia terutama remaja sampai dewasa. Berdasarkan survei pada tahun 2018 yang dilakukan oleh Japan Foundation mengenai negara-negara dengan jumlah pelajar bahasa Jepang terbanyak, dari hasil survei tersebut diketahui bahwa Indonesia menempati peringkat kedua. Hal tersebut karena adanya beberapa faktor penyebab atau motivasi mereka mempelajari bahasa Jepang yaitu adanya unsur ketertarikan atau minat terutama terhadap hal-hal mengenai negara Jepang seperti anime, manga dan festival budaya, ingin bekerja maupun melanjutkan pendidikan ke negara Jepang. Motivasi yang banyak disampaikan oleh para pelajar bahasa Jepang yaitu jenis motivasi integratif. Gardner [2], Motivasi integratif adalah motivasi yang mendorong keinginan seseorang untuk mempelajari suatu bahasa yang diminati dengan tujuan untuk dapat menjalin komunikasi dengan penutur bahasa itu atau menjadi salah satu anggota dari masyarakat bahasa tersebut. Selain minat pada bahasa, mereka juga memiliki minat pada budaya yang berkaitan dengan bahasa tersebut. Menurut Kato [3] bahwa banyak peneliti telah menunjukkan bahwa pelajar bahasa yang memiliki motivasi integratif yang tinggi akan fokus dalam mengembangkan kemampuan bahasa mereka dan mencoba untuk

memperoleh lebih banyak kesempatan untuk dapat pergi mempelajari bahasa tersebut ke negara asalnya. Motivasi tersebut muncul karena dilandasi oleh minat mereka pada keunikan bahasa, tulisan dan seni budaya Jepang.

Dalam linguistik terdapat beberapa kajian yaitu semantik, sintaksis, fonologi, dan morfologi. Pada penelitian ini akan membahas kajian semantik dan sintaksis. Definisi semantik menurut Suhardi [16] adalah istilah pada ilmu linguistik yang mempelajari keterkaitan antara beberapa tanda linguistik dengan beberapa hal yang ditandainya, atau suatu ilmu yang berkaitan dengan pencarian makna dari suatu kata. Sedangkan sintaksis menurut Manaf [10] yaitu bidang linguistik yang mempelajari struktur internal dari suatu kalimat seperti frasa, klausa, dan kalimat. Kemudian Sutedi [17] menambahkan bahwa yang dipelajari dalam sintaksis yaitu jenis dan fungsi dari kalimat, unsur pembentuknya, termasuk tata bahasa dan maknanya. Dalam kajian semantik dan sintaksis bahasa Jepang terdapat kelas kata. Menurut Mori [18] kelas kata dalam bahasa Jepang disebut 単語 (tango) yang terdiri atas dua golongan kata beserta jenis-jenisnya yaitu : 自立語 (jiritsugo) dan 付属語 (fuzokugo). Jiritsugo adalah kelas kata yang dapat berdiri sendiri dan memiliki arti, seperti 1. 動詞 doushi (kata kerja), 2. い形容詞 i-keiyoushi (kata sifat-i), 3. な形容動詞 na-keiyoushi (kata sifat-na), 4. 名詞 meishi (kata benda), 5. 連体詞 rentaishi (pronomina), 6. 副詞 fukushi (kata keterangan), 7. 接続詞 setsuzokushi (konjungsi), 8. 間投詞 kandoushi (kata seru). Fuzokugo adalah kelas kata yang tidak dapat berdiri sendiri sehingga harus digabung dengan jenis kata lain, seperti 1. 助詞 joshi (kata bantu), 2. 助動詞 jodoushi (kata kerja kopula).

Struktur gramatikal bahasa Jepang juga terdapat berbagai macam *setsuzokushi* yang mana masih banyak ditemukan pada pemelajar bahasa Jepang yang tertukar dalam penggunaan dua *setsuzokushi* tersebut karena hampir memiliki kesamaan dalam makna namun berbeda dalam konteks penggunaannya dan masih sedikit penelitian mengenai dua *setsuzokushi* *ために* dan *ように*. *Setsuzokushi* atau disebut dengan konjungsi. Salah satu dari kelas kata yang tidak mengalami perubahan dan memiliki fungsi sebagai penghubung antar kalimat seperti di antara dua bunsetsu, dua bun, dua ku atau lebih, Sudjiyanto [15]. Menurut Iori [7] bahwa terdapat lima jenis *setsuzokushi*, diantaranya:

1. 接続詞付帯状況などの表現 (*setsuzokushi futai joukyou nado no hyougen*)

Konjungsi yang berfungsi untuk menyatakan keadaan atau kegiatan secara berurutan.

～ないで、～ずに、たまたま、～し、～て、～なくて、～ながら、～たり、それに (*naide, zuni, tamama, shi, te, nakute, nagara, tari, sore ni*).

2. 接続詞時間 (*setsuzokushi jikan*)

Konjungsi yang berfungsi untuk menyatakan waktu.

～ときに、～てから、～あと、～まえ、～うちに、それから、～とき、～て、～あとで、～まえに、～までに、そして (*toki ni, tekara, ato, mae, uchi ni, sorekara, toki, te, atode, mae ni, made ni, soshite*).

3. 接続詞理由目的 (*setsuzokushi riyuu-mokuteki*)

Konjungsi yang berfungsi untuk menyatakan sebab-tujuan.

～ために、～ように、～ので、～し(に)、でから、そのために、～から、それで (*tame ni, you ni, node, shi (ni), dekara, sono tame ni, kara, sorede*).

4. 接続詞条件 (*setsuzokushi jouken*)

Konjungsi yang berfungsi untuk menyatakan syarat.

～ば、～なら、～すると、それでは、～と、～たら、それなら、では、けいしきのうかいわけ (*ba, nara, suruto, sorede, to, tara, sorenara, dewa, keishiki no ukaiwake*).

5. 接続詞ぎょけん (*setsuzokushi gyoken*)

Konjungsi yang berfungsi untuk menyatakan kebalikan.

～のに、それなのに、～ところが、～でも、～けれども、～しかし (*noni, sorena noni, tokoro ga, demo, keredomo, shikashi*).

Peneliti akan menganalisis bagaimana penggunaan *setsuzokushi* ために dan ように dalam website berita berbahasa Jepang yaitu NHK ニュース pada penelitian ini. Selain itu, menganalisis perbedaan makna dari *setsuzokushi* ために dan ように. Penelitian ini bertujuan agar peneliti dan pembaca dapat memahami bagaimana penggunaan dan makna dari *setsuzokushi* ために dan ように dengan benar.

Tame ni

Setsuzokushi ために terdapat beberapa fungsi dalam penggunaannya. Menurut Nagara [13] bahwa fungsi ために terbagi dalam tiga bagian yaitu 目的 (menyatakan tujuan), 受益の対象 (menyatakan objek yang memperoleh keuntungan), 理由・原因 (menyatakan alasan atau penyebab). Pada penelitian ini berfokus pada salah satu fungsi ために yaitu 目的 (menyatakan tujuan). McGloin [9] dan Iori [6] menjelaskan struktur gramatikal dari ために yaitu verba + ために. Kata kerja sebelum ために adalah kata kerja yang memiliki bentuk maksud (*ishidoushi*) seperti 行く (*iku*), 読む (*yomu*), 食べる (*taberu*), dan lainnya.

Pada buku Minna No Nihongo Shokyuu II [8] tentang pola kalimat dan makna dari *setsuzokushi* ために sebagai berikut.

Verba (Bentuk Kamus) ために、～

Kata Benda (の) ために、～

Struktur gramatikal ini berfungsi untuk menyatakan tujuan. (Kata Benda のために、～) digunakan untuk menyatakan "... untuk menjadi kepentingan bagi kata benda". Klausa pertama adalah maksud atau tujuan yang sudah direncanakan, sedangkan pada klausa kedua adalah upaya yang dilakukan untuk merealisasikan maksud atau tujuan pada klausa pertama. Contoh kalimat sebagai berikut.

- 1) 健康のために、毎日野菜を食べています。 (*kenkou no tame ni, mainichi yasai wo tabete imasu*)
Saya makan sayur setiap hari untuk kesehatan.
- 2) 家族のために、うちを買います。 (*kazoku no tame ni, uchi wo kaimasu*)
Saya membeli rumah untuk keluarga.

You ni

Setsuzokushi ように juga memiliki beberapa fungsi dalam penggunaannya. Menurut Nagara [13] bahwa fungsi ように terbagi dalam delapan bagian yaitu 目的 (menyatakan tujuan), 例示 (memberikan contoh untuk mempermudah penjelasan), 推測 (perkiraan/dugaan), 比況 (seperti), 願望・勧告 (keinginan, nasehat), 説明 (penjelasan), 慣用的表現 (kebiasaan), 婉曲 (penjelasan yang tidak langsung). McGloin [9] dan Iori [6] menjelaskan struktur gramatikal dari ように yaitu verba potensial + ように. Pada *setsuzokushi* ように hanya dapat digabungkan dengan verba potensial atau verba yang tidak memiliki maksud (*muishidoushi*) seperti 行ける (*ikeru*), 読める (*yomeru*), 食べられる (*taberareru*), できる (*dekiru*), dan lainnya.

Pada buku Minna No Nihongo II [8] tentang pola kalimat dan makna dari *setsuzokushi* ように sebagai berikut.

Verba 1 (Bentuk Kamus) ように、Verba 2

Verba 2 (Bentuk ない) ように、Verba 2

Verba 1 adalah suatu keadaan sebagai tujuan atau sasaran, sedangkan pada verba 2 adalah perbuatan yang dilakukan secara sengaja untuk mendekati tujuan atau sasaran tersebut. Lalu verba 1 bukan verba yang mengandung keinginan. Hanya bisa diisi dengan verba potensial seperti わかる, 聞こえる, みえる (*wakaru, kikoeru, mieru*) dan lainnya dalam bentuk kamus dan negatif. Contoh kalimat sebagai berikut.

- 1) 忘れないように、メモしてください。(wasurenai you ni, memo wo shite kudasai)
Tulislah memo supaya tidak lupa.
- 2) 速く走れるように、毎朝練習しています。(hayaku hashireru you ni, maiasa renshuu shite imasu)
Saya latihan setiap hari supaya dapat berlari dengan cepat.

Salah satu persamaan fungsi dari *setsuzokushi* ために dan ように adalah 目的 (untuk menyatakan tujuan). Namun, terdapat beberapa perbedaan dari dua *setsuzokushi* tersebut yaitu ために menggunakan verba yang mengandung keinginan atau maksud (*ishidoushi*), sedangkan ように menggunakan verba yang tidak memiliki keinginan atau maksud. Contoh kalimat perbedaan ために dan ように sebagai berikut.

1. 家を持つために、貯金しています。(uchi wo motsu tame ni, chokin shite imasu)
Saya menabung untuk memiliki rumah.
2. 家が持てるように、貯金しています。(uchi ga moteru you ni, chokin shite imasu)
Saya menabung supaya dapat memiliki rumah.

Pada kalimat pertama, pembicara memberitahukan tujuannya yang sudah direncanakan yaitu “memiliki rumah”, sehingga pembicara berusaha “menabung” untuk merealisasikan tujuannya “memiliki rumah”. Sedangkan pada kalimat kedua, pembicara memberitahukan sasaran keadaan yang ingin dicapai yaitu “dapat memiliki rumah”, untuk dapat mendekati keadaan tersebut, maka pembicara “menabung”.

Terdapat salah satu verba yang mengandung maksud, keinginan maupun tidak mengandung keinginan yaitu なる (*naru*). Sehingga verba なる dapat digunakan pada *setsuzokushi* ために dan ように. Apabila digabungkan dengan ように tidak akan mengalami perubahan bentuk. Contoh kalimat sebagai berikut.

1. 音楽家になるために、音楽を勉強しています。(ongakuka ni naru tame ni, ongaku wo benkyou shite imasu)
Untuk menjadi ahli musik, saya belajar seni musik.
2. 韓国語が上手になるように、毎日2時間で勉強しています。(kankoku-go ga jouzu ni naru you ni, mainichi ni-jikan de benkyou shite imasu)
Supaya mahir bahasa Korea, setiap hari saya belajar selama 2 jam.

Selain bisa digunakan dan ditemukan pada ragam tulis seperti berita cetak, elektronik dan lainnya, *setsuzokushi* ために dan ように juga bisa digunakan pada ragam lisan. Bisa ditemukan pada film, drama, dan anime Jepang. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Choirunisa [4] mengenai bagaimana cara menggunakan *setsuzokushi tame ni* dan *you ni* dalam kalimat bahasa Jepang yang benar. Hasil penelitian adalah ために dan ように digunakan untuk menyatakan tujuan. ために bisa digabungkan dengan verba bentuk maksud atau tujuan (verba *ishidoushi*). Sedangkan ように dapat digabungkan dengan verba bukan maksud atau keinginan (verba *muishidoushi*). Kemudian penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Novianti [12] mengenai analisis kesalahan pada mahasiswa Jurusan Bahasa Jepang saat menggunakan *setsuzokushi tame ni* dan *you ni* dengan memberikan beberapa soal

yang terdapat *setsuzokushi tame ni* dan *you ni*. Hasil analisis yang didapat bahwa kebanyakan kesalahan yang dilakukan oleh para responden karena mereka menaksir bahasa Jepang dan bahasa Indonesia memiliki kesamaan dalam menyatakan tujuan. Perbedaan penelitian dahulu dengan penelitian ini adalah subjek penelitian. Subjek pada penelitian ini adalah website berita berbahasa Jepang yang bernama NHK ニュース.

2. Metode

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Menurut Yusuf [1] prinsip dari penelitian kualitatif yaitu ingin menguraikan suatu fenomena hubungan sosial yang terjadi di masyarakat secara mendalam untuk mencari dan mendapatkan arti yang sebenarnya. Peneliti menggunakan sumber data dari website berita berbahasa Jepang yang bernama NHK ニュース dalam penelitian ini.

Peneliti menggunakan dua metode pengumpulan data yaitu metode simak dan catat dalam penelitian ini. Menurut Sudaryanto [14] bahwa peneliti akan menyimak kemudian mencatat semua data yang diperoleh dalam sumber data sebelum proses menganalisis data. Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam tahap pengumpulan data yaitu pertama-tama peneliti akan membaca berita yang ada di website NHK ニュース. Kemudian peneliti mengumpulkan kalimat yang terdapat *setsuzokushi* *ために* dan *ように*.

Dalam penelitian ini menggunakan Analisis isi (*Content Analysis*). Analisis model ini dim Penelitian ini dianalisis dengan berlandaskan pada teori semantik (makna) dan sintaksis (struktur gramatikal) dari konjungsi *ために* (*tame ni*) dan *ように* (*you ni*) menurut para ahli. Teori Nagara yang digunakan untuk menjabarkan makna yang termuat dalam konjungsi *ために* (*tame ni*) dan *ように* (*you ni*). Sedangkan teori lori dan McGloin yang digunakan untuk menentukan struktur gramatikal yang memuat konjungsi *ために* (*tame ni*) dan *ように* (*you ni*). Dalam penelitian ini menggunakan Analisis isi (*Content Analysis*). Analisis model ini dimulai dengan mengelompokkan data berdasarkan kategori tertentu, kemudian disatukan ke dalam kategori yang sejenis. Untuk mempermudah dalam proses analisis data. Berikut tahapan analisis data yang akan dilakukan oleh peneliti dari isi sampai kesimpulan penelitian.

1. Mengelompokkan data yang sudah ditemukan berdasarkan kategori masing-masing yaitu *setsuzokushi* *ために* dan *ように*.
2. Menerjemahkan data yang sudah ditemukan.
3. Menganalisis fungsi dan pola kalimat dari data yang sudah ditemukan.
4. Menentukan kalimat yang menyatakan tujuan dan upaya.
5. Membuat kesimpulan dari data yang sudah diperoleh.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil yang didapatkan dari analisis yang sudah dilakukan pada beberapa kalimat yang terdapat *setsuzokushi* *ために* dan *ように* pada website NHK ニュース dengan menggunakan teori dari Nagara, lori dan beberapa teori pendukung lainnya, peneliti menemukan salah satu fungsi *setsuzokushi* *ために* dan *ように* yaitu 目的 (untuk menyatakan tujuan) sebagai berikut.

3.1. *Setsuzokushi* *ために* (*tame ni*) yang Berfungsi untuk Menyatakan Tujuan

3.1.1. 天皇皇后両陛下は、インドネシアを公式訪問するため、政府専用機で東京の羽田空港を出発され、現地時間の17日午後4時前、インドネシアの首都ジャカルタ近郊のスカルノ・ハッタ国際空港に到着されました。両陛下の外国への親善訪問は即位後初めてです。

Ten'nō kōgō ryō heika wa, Indoneshia o kōshiki hōmon suru tame, seifu sen'yō-ki de Tōkyō no Haneda kūkō o shuppatsu sare, genchi jikan no 17-nichi gogo 4-ji mae, Indoneshia

no shuto Jakaruta kinkō no Sukaruno Hatta kokusai kūkō ni tōchaku saremashita. Ryō heika no gaikoku e no shinzen hōmon wa sokui-go hajimete desu.

(Yang Mulia Kaisar dan Permaisuri berangkat dari Bandara Haneda di Tokyo dengan pesawat pemerintah untuk melakukan kunjungan resmi ke Indonesia dan tiba di Bandara Internasional Soekarno-Hatta dekat Jakarta, ibu kota Indonesia, tepat sebelum pukul 16.00 waktu setempat pada tanggal 17. Kunjungan persahabatan Yang Mulia ke luar negeri ini adalah yang pertama kali sejak naik takhta).

(NHK ニュース, 2023)

Analisis

Potongan kalimat dari artikel mengenai kunjungan persahabatan yang dilakukan oleh Yang Mulia Kaisar Jepang dan Permaisuri. Berdasarkan teori dari Nagara, lori dan teori pendukung lainnya bahwa *setsuzokushi* ために berfungsi untuk menyatakan tujuan yang sudah direncanakan yang mana terdapat pada kalimat 「インドネシアを公式訪問するため、」 yang berarti “untuk melakukan kunjungan resmi ke Indonesia.” Kemudian, pada kalimat 「政府専用機で東京の羽田空港を出発され、」 dapat diketahui bahwa untuk merealisasikan tujuan kunjungan resmi tersebut, Yang Mulia Kaisar dan Permaisuri sudah berangkat dari Bandara Haneda di Tokyo dengan pesawat pemerintah Jepang.

3.1.2. 千葉市動物公園は「風太だけにとどまらず、レッサーパンダ全体が健やかに過ごせる環境を作るため、皆さんにご支援いただきたい」としています。

Chiba shi dōbutsu kōen wa ‘futa dake ni todomarazu, ressā panda zentai ga sukoyaka ni sugoseru kankyō o tsukuru tame, minasan ni go shien itadakitai’ to shite imasu.

(Kebun Binatang Kota Chiba berkata, "Kami ingin meminta dukungan semua orang untuk menciptakan lingkungan di mana tidak hanya Futa tetapi semua panda merah dapat hidup dalam kesehatan yang baik").

(NHK ニュース, 2023)

Analisis

Dapat diketahui dari potongan kalimat artikel mengenai penggalangan donasi untuk memperbaiki lingkungan penangkaran panda merah tua (Futa) bahwa pengelola tempat penangkaran panda merah tua yang bernama Futa di Kebun Binatang Kota Chiba menyampaikan rencana mereka pada kalimat yang terdapat *setsuzokushi* ために yaitu 「風太だけにとどまらず、レッサーパンダ全体が健やかに過ごせる環境を作るため、」 yang berarti “untuk menciptakan lingkungan penangkaran Futa dan panda merah yang lain dapat hidup dengan kesehatan yang baik.” Berdasarkan teori dari Nagara dan lori bahwa *setsuzokushi* ために berfungsi untuk menyatakan tujuan dan diperjelas pada buku Minna No Nihongo Shokyuu II bahwa tujuan yang dimaksud adalah tujuan yang sudah direncanakan. Sedangkan upaya yang dilakukan oleh Kebun Binatang Kota Chiba untuk merealisasikan rencana tersebut yaitu pada kalimat 「皆さんにご支援いただきたい」としています。」 yang berarti “Kami ingin meminta dukungan semua orang,” dukungan yang dimaksud yaitu berupa donasi.

3.1.3. 盛岡市動物公園では3日朝、従業員用の出入り口付近で野生動物の侵入を防ぐために設置している電気柵が壊れ、クマのものとみられる爪痕が見つかりました。

Morioka-shi dōbutsu kōen de wa 3-nichi asa, jūgyōin-yō no deiriguchi fukin de yasei dōbutsu no shin'nyū o fusegu tame ni setchi shite iru denki saku ga koware, kuma no mono to mirareru tsumeato ga mitsukarimashita.

(Di Kebun Binatang Kota Morioka, pada tanggal 3 pagi, pagar listrik yang dipasang untuk mencegah hewan liar masuk di dekat pintu masuk karyawan rusak, dan ditemukan bekas cakaran yang terlihat milik beruang).

(NHK ニュース, 2023)

Analisis

Berdasarkan teori dari Nagara dan lori bahwa *setsuzokushi* ために berfungsi untuk menyatakan tujuan dan diperjelas pada buku Minna No Nihongo Shokyuu II bahwa tujuan yang dimaksud adalah tujuan yang sudah direncanakan. Pada kalimat 「野生動物の侵入を防ぐために」 menunjukkan tujuan yang sudah direncanakan oleh pengelola Kebun Binatang Kota Morioka yaitu “Mencegah hewan liar masuk”. Kemudian, pada kalimat 「設置している電気柵」 menunjukkan usaha yang dilakukan oleh mereka untuk merealisasikan tujuan tersebut yaitu “Pagar listrik yang dipasang,” di dekat pintu masuk karyawan. Namun, pagar listrik tersebut ditemukan rusak yang mana diduga dirusak oleh beruang karena ditemukan bekas cakaran beruang.

3.1.4. それぞれの会社では、事前に生徒や保護者の承諾を得ることを前提としていますが、授業の質を高めるために、導入を進めたいとしています。

Sorezore no kaisha de wa, jizen ni seito ya hogo-sha no shōdaku o eru koto o zentei to shite imasu ga, jugyō no shitsu o takameru tame ni, dōnyū o susumetai to shite imasu.

(Di setiap perusahaan, didasarkan pada memperoleh persetujuan dari siswa dan orang tua terlebih dahulu, tetapi mereka ingin melanjutkan pengenalan untuk meningkatkan kualitas pelajaran)

(NHK ニュース, 2023)

Analisis

Analisis dari potongan artikel mengenai upaya peningkatan kualitas di kelas dengan menggunakan teknologi AI adalah perusahaan-perusahaan IT pengembang AI memiliki tujuan yang sudah mereka rencanakan yaitu 「授業の質を高めるために、」 yang berarti “meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.” Berdasarkan teori Nagara dan lori bahwa untuk menunjukkan tujuan merupakan salah satu fungsi dari *setsuzokushi* ために. Kemudian, upaya yang dilakukan oleh setiap perusahaan untuk merealisasikan tujuan mereka dengan cara melanjutkan pengenalan AI seperti pada kalimat 「導入を進めたいとしています。」.

3.2. *Setsuzokushi* ように (you ni) yang Berfungsi untuk Menyatakan Tujuan

3.2.1. 泉谷駿介選手は「スタートは前に出られなかったが、中盤以降、持ち味を生かして、落ち着いてレースができた。向かい風でこのタイムが出たことは自信になる。調子をしっかり維持して、世界選手権で力を出せるように頑張りたい。12 秒台をねらっていきたい」と話しました。

Izumiya Shunsuke senshu wa 'sutāto wa mae ni derarenakatta ga, chūban ikō, mochiaji o ikasete, ochitsuite rēsu ga dekita. Mukaikaze de kono taimu ga deta koto wa jishin ni naru. Chōshi o shikkari iji shite, sekai senshukun de chikara o daseru yō ni ganbaritai. 12-Byō-dai o neratte ikitai' to hanashimashita.

(Pemain Shunsuke Izumiya berkata, "Saya tidak dapat memulai di depan, tetapi saya dapat memanfaatkan karakteristik saya setelah pertengahan dan seterusnya, dan saya dapat balapan dengan tenang. Saya menjadi percaya diri mencatat waktu ini dengan

melawan angin haluan. Saya ingin berusaha keras untuk dapat menunjukkan kekuatan saya di kejuaraan dunia dan menjaga kondisi saya dengan baik. Saya ingin membidik selama 12 detik").

(NHK ニュース, 2023)

Analisis

Berdasarkan teori dari Nagara dan Iori bahwa *setsuzokushi* ように berfungsi untuk menyatakan tujuan dan diperjelas pada buku Minna No Nihongo Shokyuu II bahwa tujuan yang dimaksud adalah sasaran keadaan yang ingin dicapai. Pada kalimat 「世界選手権で力を出せるように」 terdapat *setsuzokushi* ように yang menunjukkan sasaran keadaan yang ingin dicapai oleh Pemain Shunsuke Izumiya nanti yaitu “dapat menunjukkan kekuatan saya di kejuaraan”. Kemudian, kalimat yang menunjukkan usaha yang dilakukan oleh Shunsuke Izumiya untuk mendekati keadaan tersebut yaitu 「頑張りたい」. Shunsuke Izumiya tidak menjelaskan usaha seperti apa yang akan dilakukan oleh dia nanti.

3.2.2. 熊谷選手は自身の SNS で「私を必要としてくれたクラブに心から感謝しています。信頼と期待に応えられるように全力を尽くします。自分で出した決断を自分の力で正解にできるように全力で楽しみたい」とコメントしています。

Kumagai senshu wa jishin no SNS de 'watashi o hitsuyō to shite kureta kurabu ni kokoro kara kansha shite imasu. Shinrai to kitai ni kotaerareru yō ni zenryoku o tsukushimasu. Jibun de dashita ketsudan o jibun no chikara de seikai ni dekiru yō ni zenryoku de tanoshi mitai' to komento shite imasu.

(Saki Kumagai berkomentar di SNS miliknya, "Saya dengan tulus berterima kasih kepada klub karena membutuhkan saya. Saya akan berusaha yang terbaik untuk dapat memenuhi kepercayaan dan harapan mereka. Saya ingin menikmatinya dengan sepenuh tenaga, agar saya dapat menjadikan keputusan yang saya ambil menjadi benar dengan kekuatan saya sendiri).

(NHK ニュース, 2023)

Analisis

Analisis dari potongan artikel mengenai Saki Kumagai kapten sepak bola Nadeshiko Jepang yang sudah bergabung dengan AS Roma sejak awal bulan Juni yaitu terdapat dua kalimat yang menggunakan *setsuzokushi* ように. Kalimat pertama yaitu 「信頼と期待に応えられるように」 yang mana pada kalimat ini adalah sasaran keadaan pertama yang ingin dicapai oleh Saki Kumagai yaitu “dapat memenuhi kepercayaan dan harapan mereka (AS Roma),” sedangkan usaha yang dilakukan untuk mendekati sasaran keadaan tersebut terdapat pada kalimat 「全力を尽くします。」 yang berarti “Saya akan berusaha yang terbaik,” namun Saki Kumagai tidak menyampaikan secara jelas usaha terbaik seperti apa yang akan dilakukan. Kalimat kedua yang terdapat *setsuzokushi* ように yang berfungsi untuk menunjukkan tujuan yaitu 「自分で出した決断を自分の力で正解にできるように」 yang berarti “agar saya dapat menjadikan keputusan yang saya ambil menjadi benar dengan kekuatan saya sendiri,” keputusan yang dimaksud di kalimat tersebut adalah bergabung dengan klub sepak bola AS Roma. Sedangkan hal yang dilakukan oleh Saki Kumagai untuk mencapai sasaran tujuan tersebut terdapat pada kalimat 「全力で楽しみたい」 yang berarti “Saya ingin menikmatinya dengan sepenuh tenaga,” menikmatinya yang dimaksud dari kalimat tersebut adalah bermain di klub sepak bola AS Roma.

3.2.3. 14日、認知症の人が希望を持って暮らせるように国や自治体の取り組みを定めた認知症基本法が参議院本会議で全会一致で可決・成立しました。

14-Nichi, ninshishō no hito ga kibō o motte kuraseru yō ni kuni ya jichitai no torikumi o sadameta ninshishō kihon-hō ga Sangiin honkaigi de zenkai itchi de kaketsu seiritsu shimashita.

(Pada tanggal 14 Juni, Undang-undang Dasar tentang Demensia sudah disetujui dan ditetapkan dengan bulat di sidang umum Dewan Perwakilan Rakyat, yang menetapkan upaya pemerintah pusat dan daerah untuk penderita demensia dapat hidup dengan harapan).

(NHK ニュース, 2023)

Analisis

Dari artikel tersebut dapat diketahui bahwa di Jepang pemerintah pusat dan daerah memiliki rencana atau sasaran keadaan untuk para penderita demensia sebagaimana tertulis pada kalimat sebelum *setsuzokushi* ように yaitu 「認知症の人が希望を持って暮らせるように」 yang berarti “untuk penderita demensia dapat hidup dengan harapan.” Rencana pemerintah tersebut berdasarkan kelompok reset Kementerian Kesehatan, Kesejahteraan, dan Tenaga Kerja bahwa jumlah penderita demensia di Jepang terus meningkat dari tahun ke tahun dan diperkirakan mencapai 7 juta di tahun 2025. Kemudian, upaya dari pemerintah pusat dan daerah untuk mencapai sasaran rencana tersebut terdapat pada kalimat 「国や自治体の取り組みを定めた認知症基本法が参議院本会議で全会一致で可決・成立しました。」 yang berarti “Undang-undang Dasar tentang Demensia sudah disetujui dan ditetapkan dengan bulat di sidang umum Dewan Perwakilan Rakyat, yang menetapkan upaya pemerintah pusat dan daerah.”

3.2.4. *そして、酒井さんは小屋のそばに立つ電柱と、道路の反対側のより高い場所にある桜の木の間にロープでつなぎました。洪水で流されないように、前田さんの妻の体にもロープを結び付けようとしていたといひます。*

Soshite, Sakai-san wa koya no soba ni tatsu denchū to, dōro no hantaisoku no yori takai basho ni aru sakura no konoma o rōpu de tsunagimashita. Kōzui de nagasarenai yō ni, Maeda-san no tsuma no karada ni mo rōpu o musubitsukeyou to shite ita to imasu.

(Kemudian, Pak Saiki menghubungkan tali antara tiang listrik yang berdiri di sebelah gubuk dengan pohon sakura yang berada di tempat yang lebih tinggi di seberang jalan. Dia mengatakan bahwa dia juga berusaha mengikat tali ke tubuh istri Maeda agar tidak hanyut terbawa banjir).

(NHK ニュース, 2023)

Analisis

Dari artikel berita mengenai hujan deras yang mengakibatkan beberapa sungai di Prefektur Wakayama meluap dan banjir hingga menutupi sawah, jalan, dan halaman depan rumah-rumah. Ketika banjir melanda, Pak Saiki berusaha mengevakuasi istri Pak Maeda dengan cara mengikat tali ke tubuh istri Pak Maeda yang ditunjukkan pada kalimat 「前田さんの妻の体にもロープを結び付けようとしていたといひます。」. Hal tersebut dilakukan oleh Pak Saiki dengan tujuan agar istri Pak Maeda tidak hanyut terbawa banjir, yang ditunjukkan pada kalimat 「洪水で流されないように、」 yang mana pada kalimat tersebut terdapat *setsuzokushi* ように yang berfungsi untuk menyatakan tujuan.

4. Simpulan dan Saran

Hasil analisis data mengenai penggunaan dan makna dari *setsuzokushi* ために dan ように bahwa penggunaan *setsuzokushi* ために digabungkan dengan kalimat pertama yang menyatakan tujuan yang sudah direncanakan. Sebelum ために bisa berupa verba bentuk kamus maupun kata benda, verba yang dapat digabungkan adalah verba yang mengandung

keinginan atau maksud (*ishidoushi*), sedangkan apabila kata benda ditambah partikel の sebelum ために. Kemudian, setelah ために diikuti kalimat kedua yang menyatakan upaya yang dilakukan untuk merealisasikan tujuan tersebut. Penggunaan *setsuzokushi* ように yaitu digabungkan dengan kalimat pertama yang menyatakan tujuan atau sasaran kondisi. Verba sebelum ように adalah verba bentuk kamus maupun verba bentuk negatif, namun yang membedakan dengan ために adalah verba yang digunakan tidak mengandung keinginan atau maksud (*muishidoushi*) tapi menggunakan verba potensial. Kemudian, kalimat setelah ように adalah upaya yang dilakukan untuk mendekati sasaran keadaan tersebut.

Peneliti selanjutnya mengenai penggunaan *setsuzokushi* ために dan ように dalam ragam tulis, diharapkan dapat menganalisis apa saja kata bantu (partikel) yang benar dan dapat digunakan pada verba potensial sebelum *setsuzokushi* ように.

Daftar Pustaka

- [1] A.M. Yusuf, "Metode Kualitatif Penelitian & Penelitian Gabungan," Jakarta: Prenadamedia Group, 2014.
- [2] C.G. Robert, "Motivation and Second Language Acquisition," Canadian Modern Language Review, vol. 31, no. 3, pp. 218-233, Jan, 1975.
- [3] F. Kato, "Enhancing Integrative Motivation: The Japanese American Collaborative Learning Project," Cogent Education, vol.3, no.1, pp. 2016.
- [4] H. Choirunisa, Surino, and S.B. Astuti, "Penggunaan Tame Ni dan You Ni dalam Kalimat Bahasa Jepang," Jurnal Japanese Literature, vol.1, no.1, pp. 1-9, Apr, 2015.
- [5] I. Harasawa, "Nihongo Kyoushi no Tamenon Nyumon Gengogaku," Tokyo: 3A Network, 2016.
- [6] I. Iori, "Chuujoyoukyuu Wo Oshieru Hito No Tame No Nihongo Bunpou Handobukku," Tokyo: Kabushiki Kaisha Surie Network, 2001.
- [7] I. Iori, "Shokyuu Wo Oshieru Hito No Tame No Nihongo Bunpou Handobukku," Tokyo: Kabushiki Kaisha Surie Network, 2000.
- [8] I. Ogawa, "Minna No Nihongo Shokyuu II," Surabaya: IMc Center Press (in Indonesian), 2019.
- [9] M. Gloin and N. Hanaoka, "[Eibun] Machigae Yasui Nihongo Gohou," Tokyo: Taishukan Publishing Company, 1989.
- [10] N.A. Manaf, Sintaksis: Teori dan Terapannya dalam Bahasa Indonesia," Padang: Sukabina Press, 2009.
- [11] NHK Nyuusu, "ニュース," Jun. 2023. [Online]. Available: <https://www3.nhk.or.jp/news/>
- [12] N. Novianti and I.A. Dewi, "Analisis Interferensi Dalam Kelas Kata Keishiki Meishi Khususnya Penggunaan Tame Ni Dan You Ni," Jurnal LINGUA CULTURA, vol.2, no. 1, pp. 59-75, Mei, 2008.
- [13] S. Nagara, "Gaikokujin No Tame No Nihongo Reibun Mondai Shiriizu 2 Keishiki Meishi," Tokyo: Aratakke Shuppan, 1987.
- [14] Sudaryanto. "Metode dan Aneka Tehnik Analisis Bahasa (Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan secara Linguistik)," Yogyakarta: Duta Wacana University Press, 1993.
- [15] Sudjianto and D. Ahmad, "Pengantar Linguistik Bahasa Jepang," Bekasi: Kesaint Blanc, 2007.
- [16] Suhardi, "Pengantar Linguistik Umum," Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013.
- [17] Sutedi, "Dasar-Dasar Linguistik Bahasa," Bandung: Humaniora, 2011.
- [18] T. Mori, "Kamus Jepang-Indonesia," Tokyo: Japan Indonesia Association Inc, 1982.

MAJAS SIMILE DAN METAFORA DALAM LAGU-LAGU KARYA OFFICIAL 髭男 DISM

R. E. Driyawijaya¹, Sudjianto², A. S. Bachri³

¹²³Departemen Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung
e-mail: andhykae@gmail.com, sudjianto_jp@yahoo.com, aepsaefulbachri@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan majas simile dan majas metafora yang ada di dalam lagu-lagu karya OFFICIAL 髭男 DISM. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Dua majas yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah majas simile (直喩) dan majas metafora (隱喩). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode simak dan catat, Setelah data terkumpul, dilakukan analisis data dengan metode analisis isi. Peneliti mengumpulkan data dari 13 buah lagu lalu menemukan 15 kalimat majas simile dan 7 majas metafora.

Kata Kunci: lagu, majas, simile, metafora, Official 髭男 dism

Abstract

This research aims to describe the similes and metaphors in the songs by OFFICIAL 髭男 DISM. This research is a qualitative descriptive research. The two figure of speech that are the focus of this research are simile (直喩) and metaphor (隱喩). The data collection technique used in this research is the method of listening and recording, After the data is collected, the data is analyzed using the content analysis method. Researchers collected data from 13 songs and found 15 sentences of similes and 7 metaphors.

Keywords: song, figure of speech, simile, metaphor, Official 髭男 dism

1. Pendahuluan

Di era sekarang ini, banyak sekali media untuk mencari hiburan dan kesenangan. Mulai dari film, game, dan lagu yang sekarang dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Salah satu media yang sangat berkembang pesat saat ini adalah lagu. Kata lagu mempunyai arti ragam suara yang berirama (Moeliono)[3]. Lagu (nyanyian) merupakan hasil karya seni hubungan dari seni suara dan seni bahasa, sebagai karya seni suara melibatkan melodi dan warna suara penyanyinya.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang, lagu bisa digunakan sebagai salah satu media pembelajaran seperti melatih pendengaran untuk mengenali kosakata dalam bahasa Jepang, dan menambah pengetahuan kosakata Jepang. Dilihat dari beberapa platform sosial media, banyak masyarakat diseluruh dunia mulai mempelajari bahasa asing dengan cara mendengarkan lagu sembari membaca liriknya. Tidak hanya sekedar mendengar dan membaca lirik lagu tersebut, namun para penikmat lagu biasanya juga mencari makna dari lagu tersebut agar mengerti tentang apa yang sebenarnya ingin diutarakan oleh penyair tersebut.

Sebuah lagu dapat merepresentasikan ungkapan perasaan dan pesan dari penyanyi yang menyayikannya kepada para pendengar, baik langsung maupun tidak langsung. Ungkapan tidak langsung ini biasanya dicurahkan dalam bentuk majas.

Menurut Dale & Warriner dalam Pradopo[5] bahwa majas merupakan bahasa yang dipergunakan yaitu bahasa kiasan untuk meningkatkan dan memperbanyak efek melalui cara memperbandingkan dan memperkenalkan suatu benda dengan yang lain atau hal yang lebih umum. Saat seseorang kesulitan untuk mengungkapkan perasaannya secara langsung, maka mereka akan menggunakan majas sebagai alternatif untuk menyampaikan perasaannya pada lawan bicara atau lewat lirik lagu apabila ia seorang musisi atau seniman di bidang musik.

Dalam bahasa Jepang, bentuk ungkapan tertentu disebut sebagai majas atau bukan majas tidak harus dibedakan atas perbedaan bentuk ungkapannya, meskipun bentuk

ungkapannya sejenis. Menurut Morita dalam Nurhadi [4] mendefinisikan majas yakni: 比喩は、その対象の特徴や状況を、意味の違うほかの語を持って連想や類推させる表現法である。

“*Hiyu wa, sono taishou no tokuchou ya joukyou o, imi no chigau hoka no go o motte rensou ya ruisui saseru hyougenhou de aru*”. 26 majas merupakan bentuk ungkapan yang maknanya didapat dari analogi, hubungan pikiran untuk menunjukkan karakter, keadaan atas penggunaan kata lain yang berbeda makna Berdasarkan pendapat tersebut, ungkapan dikatakan sebagai majas disebabkan bentuk ungkapan yang bersangkutan memenuhi persyaratan tertentu. Persyaratan minimal bentuk majas yakni adanya pengingkaran atas kebenaran yang diungkapkan atas makna sebenarnya atau makna struktur bentuk bahasa yang dipakai dalam ungkapan tersebut.

Melalui bentuk bahasa itu, sebenarnya ingin menyatakan sesuatu yang lain. Yamanashi dalam Nurhadi [11] menyatakan :例えるものと例えられるもの、そしてこのたとえのこんきょうとなる物この三つの様相は、比喩表現の認知枠の重要な構成様相である。

“*Tatoerumono to tatoerarerumono, soshite kono tatoe no konkyou to narumono, kono mitsu no yousou wa, hiyuuhyougen no ninchiwaku no juuyou na kousei yousou de aru*” terdapat tiga unsur atau batasan dalam mengklasifikasikan suatu ungkapan sehingga disebut majas, adanya objek pengumpama, objek yang diumpamakan dan alasan hubungan perbandingan. Pendapat ini memberikan batasan yang jelas, bentuk ungkapan dalam majas mempunyai unsur pembentuk esensial yang merupakan keharusan pada bentuk yang diakui sebagai majas tersebut. Ketiga unsur tersebut adalah sesuatu atau objek yang dibandingkan, sesuatu atau objek yang menjadi pembanding, dan alasan hubungan perbandingan tersebut. Unsur yang disebutkan terakhir inilah yang memberikan bukti, alasan dan deskripsi yang dapat dipergunakan sebagai makna bentuk majas tersebut.

Salah satu grup band kenamaan asal Jepang yaitu Official 髭男 *dism* telah merilis berbagai lagu dengan memakai beragam unsur majas kedalam lirik-lirik lagunya. Adapun tidak semua pendengar bisa memahami apa yang sebenarnya ingin diungkapkan penyanyi karena adanya penggunaan majas yang terdengar asing bagi beberapa orang. Hal itu pun menjadi perhatian penulis untuk meneliti tentang keberagaman majas yang telah dipakai band Official 髭男 *dism* dalam setiap lagunya. Karena dibalik keabstrakan lirik-lirik lagu yang mengandung majas, terdapat arti yang mendalam untuk disampaikan terutama bagi pengaran lagu itu sendiri. Penulis memilih majas simile (直喩) dan majas metafora (隱喩) karena kedua majas tersebut sudah menjadi keunikan atau ciri khas dari karya-karya yang diciptakan oleh band Official 髭男 *dism* sehingga menambah ketertarikan penulis dalam meneliti hal tersebut.

Seto dalam *Hiyu Hyougen Jiten 2008* jenis-jenis gaya bahasa majas diantaranya 直喩 *chokuyu* Simile majas yang mengibaratkan atau membandingkan sesuatu secara jelas dengan hal yang lain dengan menggunakan kata-kata seperti: あたかも、さながら、まるで、ごとし、ようだ、みたいだ. Contoh りんごのような頬 “pipi yang seperti apel”.まるで鬼みたいなことこわい顔 “wajah yang seram seperti setan”. 隱喩 *inyu* Metafora majas yang mengibaratkan sesuatu secara jelas. Namun metafora tidak seperti simile yang menggunakan kata あたかも、さながら、まるで、ごとし、ようだ、みたいだ, namun mengibaratkan secara langsung dengan benda atau hal yang diibaratkan. Contoh 神にゆきおく “salju yang diletakan oleh dewa”.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, karena untuk menggambarkan, menjabarkan suatu fenomena yang terjadi saat ini dengan menggunakan prosedur ilmiah untuk menjawab masalah secara aktual dimana peneliti adalah sebagai

instrumen kunci teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan, analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian ini lebih ditekankan terhadap hasil akhirnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode simak dan catat. Menurut Sudaryanto (dalam Kasmadi) [2] metode simak adalah penjarangan data dengan tidak terlibat secara langsung dalam sebuah objek tuturan. Setelah melakukan metode simak, selanjutnya penulis menggunakan metode catat. Menurut Kesuma (2007: 45) mengatakan bahwa metode catat adalah teknik pengumpulan data dengan mencatat hasil penyimakan pada kartu data. Setelah data terkumpul, dilakukan analisis data dengan metode analisis isi (*content analysis*). Analisis ini secara umum diartikan sebagai metode yang meliputi semua analisis mengenai isi teks, tetapi di sisi lain analisis ini juga digunakan untuk mendeskripsikan pendekatan analisis yang khusus, yakni suatu metode yang mengambil kesimpulan dengan mengidentifikasi berbagai karakteristik khusus suatu pesan secara objektif dan sistematis (Holsti dalam Ibrahim). Penulis menggunakan metode ini dengan cara menyimak lirik dalam lagu-lagu karya *Official 髭男dism*, yang berkaitan dengan majas simile dan majas metafora dalam bahasa Jepang. Dimana penulis menyimak lirik dalam lagu-lagu karya *Official 髭男dism*, yang berkaitan dengan majas simile dan majas metafora dalam bahasa Jepang, untuk selanjutnya dicatat, lalu dikumpulkan dan diklasifikasikan sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Jadi sumber data yang berasal dari lagu-lagu karya *Official 髭男dism*. Peneliti mengumpulkan data dari 13 buah lagu lalu menemukan 15 kalimat majas simile dan 7 majas metafora dengan total 22 data.

3. Hasil dan Pembahasan

Setelah proses analisis, berikut adalah hasil pengumpulan data berupa bentuk ungkapan majas simile dan majas metafora yang terdapat di dalam lagu - lagu pada album karya *Official 髭男dism*, penulis menemukan 15 kalimat majas simile dan 7 majas metafora dari total 13 lagu. Berdasarkan hasil tersebut, dapat dilihat bahwa lirik lagu yang diciptakan *Official 髭男dism* didominasi oleh majas simile dimana penulis akan membahas bentuk dan makna majas simile dan majas metafora yang ada di setiap lagu secara runtut.

a. *Mixed Nuts*

(1a) 袋に詰められたナッツのような世間では

Fukuro ni tsumerareta nattsu no you na seken de wa

Di dunia seperti kacang yang dikemas ke dalam bungkusan

(Majas Simile)

(1b) そこに紛れ込んだ僕らはピーナッツみたいに

Soko ni magirekonda bokura wa piinattsu mitai ni

Kita yang masuk dan bercampur ke dalamnya bagaikan kacang

(Majas Simile)

1c) 共に煎られ 揺られ 踏まれても割れない殻みたいになるから

Tomo ni irare yurare fumaretemo warena kara mitai ni naru kara

Meski dipanggang, diguncang, dan diinjak sekalipun

Kita akan menjadi cangkang yang takkan hancur

(Majas Simile)

Pada penggalan lirik lagu (1a) menyatakan bahwa dunia seperti kacang yang dikemas ke dalam bungkusan. Seperti yang kita ketahui dunia dan bungkusan kacang itu berbeda tapi di lirik itu dianggap mirip karena dikeduanya ada sesuatu yang berdampingan dimana di dunia yang berdampingan itu adalah manusia, sedangkan bungkusan kacang yang berdampingan itu adalah kacang. Lalu pada lirik lagu (1b) menyatakan bahwa kita yang mana adalah

manusia yang berada didalam dunia ini bercampur seperti kacang yang bercampur didalam bungkusannya. Sedangkan pada lirik lagu (1c) menyatakan bahwa kita sebagai manusia seperti kacang yang meski dipanggang, diguncang, dan diinjak sekalipun takkan bisa hancur. Walaupun manusia dan kacang itu berbeda, disini ditekankan kalau manusia dan kacang itu diperlakukan seperti apapun tidak akan mudah hancur.

b. *Subtitle*

(2) 言葉はまるで雪の結晶

Kotoba wa marude yuki no kesshou

Kata-kata bagaikan kristal salju

(Majas Simile)

Pada penggalan lirik (2) menyatakan jika kata-kata itu bagaikan kristal salju, dimana kata – kata itu tidak sama dengan kristal salju, disini keduanya dibandingkan karena keduanya jika didiamkan akan menghilang begitu saja. Yang dimaksud kata-kata menghilang adalah arti dan perasaan yang ada didalam kata-kata tersebut

c. *Pretender*

(3a) 君とのロマンスは人生柄

続きはしないことを知った

Kimi to no romansu wa jinsei gara

Tsuzuki wa shinai koto wo shitta

Percintaan saya denganmu adalah bagaimana kehidupan berjalan

Aku tahu itu tidak akan pernah bertahan.

(Majas Metafora)

(3b) 誰かが偉そうに

語る恋愛の論理

何ひとつとしてピンとこなくて

飛行機の窓から見下ろした

知らない街の夜景みたいだ

Dareka ga erasou ni

Kataru renai no ronri

Nani hitotsu to shite pin to konakute

Hikouki no mado kara mioroshita

Shiranai machi no yakei mitai da

Orang yang merasa dirinya penting

Ceramah tentang cinta

Tapi tidak ada yang masuk akal

Ini seperti melihat pemandangan malam kota yang tidak dikenal dari jendela pesawat terbang.

(Majas Simile)

Pada penggalan lirik (3a) menyatakan percintaan penyayi dengan kekasihnya tidak akan bertahan lama seperti kehidupan yang terus berjalan. Didalam kehidupan, pasti adanya saat-saat senang, sedih, dan marah. Sama seperti percintaan yang mana didalamnya pasti ada senang, sedih, dan marah. Dikehidupan pun pasti ada titik akhir yaitu kematian, dalam percintaan pun ada akhirnya, bisa melalui perpisahan atau ditinggal mati oleh pasangannya. (3b) ini menyatakan bahwa mendengarkan ceramah tentang cinta dari orang yang merasa dirinya penting itu seperti melihat pemandangan malam kota yang tidak dikenal dari jendela pesawat. Sama - sama tidak jelas dan tidak masuk akal.

d. *Yesterday*

(4) 雨上がり 虹がかかった空みたいな君の笑みを

Ameagari niji ga kakatta sora mitai na kimi no emi wo

Setelah hujan, senyummu seperti langit yang tertutup pelangi

(Majas Simile)

Pada penggalan lirik (4) menyatakan jika senyumnya itu bagaikan pelangi. Sama-sama indah. Pelangi sendiri memiliki tujuh warna dasar yang bila dilihat satu satu akan terlihat indah di langit, sama seperti senyumnya yang ada berbagai jenis, mulai dari senyum bahagia, senyum tulus, sampai senyum menahan kesakitan.

e. *Tatto*

(5) 絡まる充電のコードのように どれだけ拗れても

もう意地でも繋ぎ合っとうようよ

Karamaru juuden no koudo no you ni dore dake kojiretemo

Mou iji demo tsunagiatte iyou yo

Seperti kabel pengisi daya yang kusut, tidak peduli seberapa banyak kita menggeliat

Mari kita berpegangan satu sama lain dengan cara apa pun.

(Majas Simile)

(5b) なんてさ 強がりを何度も互いの背中に

手形みたいにやりすぎなぐらい付け合っとうよう

Nante sa tsuyogari wo nando mo tagai no senaka ni

Tegata mitai ni yari sugina gurai tsuke atte iyou

Mari kita berulang kali bersama-sama berlebihan untuk menjadi cukup kuat dan saling menguatkan satu sama lain seperti sidik jari di punggung kita.

(Majas Simile)

(5c) ハイボール、爆笑の渦に呑まれるネガティブ まるで まるで別次元さ

Hai bouru, bakushou no uzu ni nomareru negatibu marude marude betsu jigen sa

Highball (Minuman beralkohol), hal-hal negatif ditelan dalam pusaran gelak tawa,

seolah-olah berada di dimensi lain.

(Majas Simile)

Pada penggalan lirik (5a) diatas menyatakan orang yang menggeliat itu mirip seperti kabel pengisi daya yang kusut. Kabel kusut merupakan hal biasa yang terjadi, walaupun kita sudah meluruskannya, beberapa saat kemudian akan kusut kembali. Sama seperti kabel tersebut, kehidupan pun akan banyak momen kusut seperti kabel bahkan akan sulit diluruskan dan kita pun akan menggeliat didalamnya, Lalu lirik (5b) berlebihan untuk menjadi cukup kuat dan saling menguatkan satu sama lain itu dapat diibaratkan seperti sidik jari yang membekas di punggung. Sidik jari dipunggung akan terus menempel cukup lama dipunggung kita. Jadi rasa menguatkan satu sama lain itu harus bisa bertahan lama seperti sidik jari yang ada di punggung kita. Sedangkan pada lirik (5c), pusaran gelak tawa ini disamakan dengan dimensi lain yang sama-sama bisa menelan sesuatu. Pusaran gelak tawa disini dapat membuat hal-hal negatif menghilang dengan perasaan senang dan bahagia. Sama seperti dimensi lain dimana suatu benda yang masuk dimensi lain, akan tertelan dan menghilang. Disini pusaran gelak tawa lah yang menelan hal-hal negatif tersebut.

f. *I Love..*

(6) 高まる愛の中 変わる心情の中 燦然と輝く姿は

まるで水槽の中に飛び込んで溶けた絵の具みたいな

イレギュラー

Takamaru ai no naka kawaru shinjou no naka sanzen to kagayaku

sugatawa
Marude suisou no naka ni tobikonde toketa enogu mitai na
Iregyuraa
Di dalam cinta yang berkembang dan perasaan yang berubah, sosokmu terlihat
berkilau
Bagaikan cat warna yang masuk ke dalam tangki air kemudian meleleh,
Irregular

(Majas Simile)

Pada penggalan lirik (6) menyatakan bahwa "sosokmu" ini seperti cat warna yang meleleh didalam tangki air. Yang dimana keduanya sama-sama terlihat berkilau. Cat yang tumpah kedalam air akan membuat air itu menjadi berwarna dan berkilau dengan warna-warna yang indah. Sama seperti sosok dirinya yang menjadi indah didalam hubungan yang berkembang dan perasaan yang berubah. Perubahan dalam hubungan dengannya dan warna air oleh cat membuat keduanya berkilau.

g. *Shukumei*

(7)緊張から不安が芽生えて
根を張るみたいに 僕らを支配する
Kinchou kara fuan ga mebaete
Ne wo haru mitai ni bokura wo shihai suru
Kecemasan tumbuh dari kegugupan.
Dan itu mencengkeram kita seperti akar

(Majas Simile)

Disini menyatakan bahwa kecemasan yang tumbuh itu mencengkrum kita seperti akar. Akar mencengkrum tumbuhan sedangkan disini diibaratkan mencengkrum perasaan cemas.

h. *Apostosis*

(8a)今宵も鐘が鳴る方角は お祭りの後みたいに鎮まり返ってる
Koyoi mo kane ga naru hougaku wa omatsuri no ato mitai ni shizumarikaetteru.
Malam ini juga, arah bel berbunyi sudah tenang seperti setelah festival.

(Majas Simile)

8b) 鼓動を強めて未来へとひた走る
Kodou wo tsuyomete mirai e to hitashiru.
Perkuat detak jantungku dan lari menuju masa depan

(Majas Metafora)

(8c)いつの間にやらどこかが 絶えず痛み出しようざりしてしまうね

ロウソクの増えたケーキも 食べ切れる量は減り続けるし

Itsu no ma ni yara dokoka ga taezu itamidashi unzari shite shimau ne.

Rousoku no fueta keeki mo tabe kureru you wa heri tsuzukeru shi.

Tidak ingat kapan mulainya, tetapi kita sakit dan lelah karena terus menerus merasakan sakit di suatu tempat.

Semakin banyak lilin di atas kue, semakin sedikit yang tersisa untuk dimakan.

(Majas Metafora)

Pada penggalan lirik (8a) menyatakan bahwa bel yang berbunyi sudah tenang seperti keadaan festival yang sudah selesai berlangsung, sama - sama sepi dan tenang. Lalu pada penggalan lirik (8b) diatas menyatakan kita bisa berlari ke masa depan, sedangkan berlari ke masa depan itu mustahil dilakukan dan hanya waktu saja yang bisa membuat kita pergi ke masa depan. Sedangkan pada penggalan lirik (8c), jumlah lilin itu adalah usia sedangkan untuk kue yang dimakan adalah kebahagiaan. Jadi semakin usia bertambah, maka kebahagiaan yang dirasakan pun akan berkurang dan semakin terasanya rasa sakit dan lelah.

i. *Bad For Me*

(9) 通り雨みたいな恋心 Oh Oh

Tooriame mitai na koigokoro Oh Oh

Perasaan Cinta seperti hujan yang lewat Oh Oh

(Majas Simile)

Lirik ini menyatakan bahwa perasaan cinta itu seperti hujan yang lewat. Perasaan cinta bisa datang kapan saja, dimana saja, dan tidak akan ada tanda yang jelas bahkan bisa hilang begitu saja. Hujan pun sama, terkadang hujan akan datang kapan saja, dimana saja, dan berhenti kapan saja.

j. *Bedroom Talk*

(10a) 消えない常夜燈が 心に灯せたなら

Kienai jouyatou ga kokoro ni tomoseta nara

Andai lampu malam yang tak pernah padam bisa menyala di hatiku

(Majas Metafora)

(10b) 君が笑ってくれるなら この荷物も軽くなっていきそうさ

Kimi ga waratte kureru nara kono nimotsu mo karuku natte ikisou sa

Jika kamu tersenyum, beban ini akan menjadi ringan.

(Majas Metafora)

Pada penggalan lirik (10a) ini menyatakan bahwa hatinya ingin menyala dengan lampu malam yang tak pernah padam, disini hal itu tidak mungkin terjadi karena mustahil untuk menggunakan lampu malam untuk tetap menyalakan perasaan manusia. Lampu malam yang dimaksud disini adalah harapan. Sedangkan pada lirik (10b) menyatakan bahwa ketika dirinya tersenyum, semua beban terasa ringan. Beban disini bukan beban barang yang berat, tetapi perasaan yang mengganjal dan tidak mengenakan.

k. *Escapade*

(11a) 指で *hold me tight*

まるで夢みたい

Yubi de hold me tight

Maru de yumemitai

Pegang aku dengan erat-erat dengan jari-jarimu

Ini seperti mimpi

(Majas Simile)

(11b) ふたつの光ホワイトよりも白い声で

Futatsu no hikari howaito yori mo shiroi koe de

Dengan suara yang lebih putih dari dua cahaya putih terang

(Majas Metafora)

Pada penggalan lirik (11a) menyatakan bahwa perasaan dipegang erat-erat dengan jari-jarinya adalah seperti mimpi. Sedangkan pada penggalan lirik (11b) menyatakan bahwa suara memiliki warna, sedangkan suara tidak bisa dilihat dengan mata telanjang. Suara yang dimaksud disini hembusan awan yang kuat.

l. *Filament*

(12) ガソリンのない車のように 途方に暮れていた自分の胸にも

Gasorin no nai kuruma no you ni tohou ni kureteita jibun no mune ni mo

Seperti mobil tanpa bensin, aku bingung, begitu juga dengan dada ini.

(Majas Simile)

Pada penggalan lirik (12) menyatakan bahwa perasaan bingung itu seperti mobil tanpa bensin. Karena saat bingung perasaan tidak bisa melakukan apa-apa layaknya mobil yang tidak bisa berfungsi jika tidak diisi dengan bensin.

m. *Hello*

(13) 疑心暗鬼で凍てつく心を 溶かしきったら続きを話すよ

Gishin anki de itetsuku kokoro wo tokashikittara tsudzuki wo hanasu yo

Akan ku beritahu dirimu lebih banyak ketika diriku telah melelehkan hatimu yang beku dengan kecurigaan

(Majas Metafora)

Pada penggalan lirik (13) menyatakan bahwa sang penyanyi akan melelehkan hatinya dari beku. Seperti yang kita ketahui, hati akan sulit dibekukan jika pemilik hati masih hidup, jadi beku disini adalah beku yang disebabkan oleh keraguan di hati seseorang.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dari 13 lagu karya Official 髭男 dism ditemukan sejumlah 15 kalimat majas simile dan 7 majas simile. Dari jumlah 15 kalimat majas simile, tercantum pada data (1a), (1b), (1c), (2), (3a), (4), (5a), (5b), (5c), (6), (7), (8a), (9), (11a), dan (12) atau sejumlah 15 buah kalimat majas simile. Sedangkan untuk kalimat majas metafora dari jumlah 7 buah, tercantum pada data (3b), (8b), (8c), (10a), (10b), (11b), dan (13) atau sejumlah 7 buah.

Dapat disimpulkan bahwa Official 髭男 dism cenderung lebih sering memakai majas simile pada karya-karyanya. Dilihat dari penggunaannya yang dominan dan mudah dipahami serta menggambarkan bagaimana keresahan pengarang lagu dapat tersampaikan tanpa harus berbicara terus terang tetapi melalui perandaian atau majas itu sendiri.

Hasil penelitian ini tentu tidak luput dari adanya kekurangan dan keterbatasan. Yaitu keterbatasan data yang tidak semua lirik mengandung majas simile dan majas metafora. Serta makna yang disampaikan mungkin tidak sepenuhnya tergambarkan oleh peneliti karena isi hati manusia tidak bisa diketahui hanya melalui karya tulisan.

Oleh karena itu, masih diperlukan penelitian bahasa Jepang untuk memperbanyak lagi referensi bagi peneliti yang akan meneliti tema yang sama maupun berbeda tapi tetap dalam ruang lingkup bahasa Jepang. Dengan semakin banyaknya subjek penelitian bahasa Jepang maka akan semakin dalam pula penelitian yang dilakukan.

Ucapan Terima Kasih

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Ketua Departemen Pendidikan Bahasa Jepang FPBS Universitas Pendidikan Indonesia dan Mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Jepang FPBS Universitas Pendidikan Indonesia yang terlibat dalam penelitian ini.

Daftar Pustaka

- [1] C. Daniel, "Semiotics The Basics," USA dan Kanada: Routledge, 2017.
- [2] Kasmadi, "Bentuk dan Makna majas Metonimia dalam lirik lagu Jepang yang dipopulerkan oleh RADWIMPS," *Skripsi*, Universitas Bung Hatta, 2020.
- [3] M. Peny, "Kamus Besar Bahasa Indonesia," Jakarta: Balai Pustaka, 2013.
- [4] M. Yoshiko, "ケーススタディ日本語の語彙," Tokyo: Oufuu, 1989.
- [5] P. R. Djoko, "Bahasa Puisi Penyair Lama Sastra Indonesia Modern," Jakarta: Pusat pembinaan dan Pengembangan Bahasa, 1985.
- [6] K. Seto, "日本語のレトリック," 2023, [Online]. Available: <http://user.keio.ac.jp/~rhotta/hellog/2015-04-27-1.htm>.

-
- [7] M. Eski, "Analisis Majas Hiperbola pada Lirik Lagu Album Nagai Aida Kiroro No Mori Karya Kiroro," *Diploma Thesis*, Universitas Andalas, 2022.
- [8] Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet, 2013.
- [9] S. Dedi, "Pengantar Penelitian Bahasa Jepang," Bandung: Humaniora, 2009.
- [10] W. Dewi, "Analisis Majas Hiperbola dan Personifikasi dalam Lagu Jepang," *Skripsi*, Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia, 2008.
- [11] Y. Masaaki, "Ninchi Bunpooron," Tokyo: Hitsuji Shoboo, 1995.

Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang Mahasiswa Program Studi Pengelolaan Perhotelan Dengan Model Problem-Based Learning

A. A. Ratih Wijayanti¹, I. W. D. Poetranto²

¹² Pengelolaan Perhotelan Diploma IV, Universitas Triatma Mulya, Badung Bali
e-mail: ratih.wijayanti@triatmamulya.ac.id, isa.wahjoedi@triatmamulya.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan berbicara pada mahasiswa program studi pengelolaan perhotelan Diploma IV Fakultas Bisnis dan Pariwisata Universitas Triatma Mulya Tahun Akademik Genap 2022/2023. Subjek pada penelitian ini sejumlah 31 orang, dengan waktu penelitian dari Januari-Mei 2023. Penelitian ini dilaksanakan dengan langkah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tes lisan digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur kemampuan berbicara bahasa Jepang. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat peningkatan kemampuan berbicara mahasiswa pada pretes hingga tes siklus II. Model Problem-Based Learning yang diterapkan efektif melatih mahasiswa untuk dapat berpikir kritis dan menggunakan bahasa Jepang tersebut sebagai bahasa pengantar dalam mengatasi masalah tersebut. Pada penelitian ini digunakan subtema yang terkait dengan masalah yang banyak terjadi pada departemen *food and beverage* yang dilatih pada setiap siklusnya.

Kata kunci: Penelitian Tindakan Kelas, Model *Problem-Based Learning*, Kemampuan Berbicara, Bahasa Jepang

Abstract

This study aims to improve the student's speaking skill in the Diploma IV hotel management study program, Faculty of Business and Tourism, Triatma Mulya University, Academic Year 2022/2023. The subjects in this study were 31 people, with research time from January to May 2023. This research was carried out using classroom action research steps consisting of planning, implementing, observing, and reflecting. A speaking test was used in this study to measure Japanese speaking ability. The results of this research were that there was an increase in students' speaking abilities in the pretest to the second cycle test. The problem-based learning model that is applied effectively trains students to think critically and use Japanese as the language of instruction in solving these problems. In this study, sub-themes related to problems that often occur in the food and beverage department are used, which are trained in each cycle.

Keywords : *Classroom Action Research, Problem-Based Learning Model, Speaking Ability, Japanese Language*

1. Pendahuluan

Pendidikan mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi. Pendidikan diharapkan sebagai bekal awal untuk mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi era globalisasi yang semakin berkembang. Pendidikan juga diharapkan sebagai upaya membentuk generasi mendatang yang dapat berpikir secara kritis, memiliki keterampilan memecahkan masalah (*problem solving*), keterampilan menguasai teknologi dan informasi serta mampu menguasai bahasa asing untuk dapat bersaing secara global. Hal tersebut menyebabkan diperlukan pembelajaran bahasa asing yang secara bersamaan dapat melatih kecakapan dari peserta didik.

Penguasaan bahasa asing sebagai pintu masuk untuk berinteraksi dengan masyarakat dunia yang global, yang berguna sebagai sarana untuk menyerap ilmu pengetahuan yang berkembang pada negara lain, dan menjadi media untuk menyebarkan ilmu pengetahuan yang berkembang di Indonesia (Santoso)[8]. Hal ini menyebabkan pembelajaran bahasa asing perlu ditingkatkan dan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna pada industri yang menggunakan kinerja peserta didik tersebut. Salah satu industri yang memerlukan penguasaan bahasa asing adalah industri pariwisata. Bahasa asing pada industri pariwisata sebagai kompetensi dasar yang harus dimiliki untuk dapat berkomunikasi dan memberikan

pelayanan yang maksimal kepada wisatawan maupun tamu (*guest*) yang berkunjung ke daerah wisata tersebut.

Bahasa asing yang banyak dipergunakan dalam pergaulan internasional adalah bahasa Inggris, bahasa Jepang, bahasa Mandarin dan sebagainya. Bahasa asing juga dapat digunakan untuk menambah tingkat ekonomi dengan menggunakan bahasa asing tersebut dalam sektor-sektor industri dalam dunia kerja. Selain itu banyaknya peluang untuk bekerja di negara-negara asing menyebabkan diperlukannya kemampuan berbahasa asing. Salah satunya negara Jepang. Jepang merupakan salah satu negara yang membuka banyak peluang kerja bagi tenaga kerja asing. Pemerintah Jepang membuka kebijakan program kerja *tokutei ginou* atau program kerja berketerampilan spesifik yang terbagi menjadi 14 sektor ketenagakerjaan salah satunya bidang perhotelan bagi tenaga kerja asing khususnya tenaga kerja yang berasal dari Indonesia yang bertujuan meningkatkan perekonomian kedua belah pihak (Jepang-Indonesia) (Tombalisa dkk) [10].

Besarnya peluang kerja bidang perhotelan di Jepang menyebabkan diperlukan pembelajaran bahasa Jepang yang terkait dengan bidang perhotelan. Bahasa Jepang Perhotelan sebagai salah satu mata kuliah yang diajarkan pada program studi Pengelolaan Perhotelan Fakultas Bisnis dan Pariwisata di Universitas Triatma Mulya sebagai upaya mempersiapkan mahasiswa untuk dapat bekerja pada bidang perhotelan di Jepang. Mata kuliah Bahasa Jepang Perhotelan diperoleh selama 3 semester yang diantaranya memuat pembelajaran bahasa Jepang secara umum, bahasa Jepang yang terkait dengan pengolahan dan penyajian makanan, serta bahasa Jepang yang digunakan bagi staf yang bekerja di kantor depan (*front office*).

Bahasa Jepang yang digunakan dalam bidang perhotelan berfokus kepada kemampuan berbicara dibandingkan dengan kemampuan berbahasa lainnya. Hal tersebut karena dalam industri perhotelan diperlukan kemampuan berbicara dalam bahasa Jepang dengan baik untuk dapat berkomunikasi secara lancar dengan pengguna bahasa Jepang atau wisatawan yang berasal dari Jepang. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang menyatakan kemampuan bahasa Jepang berpengaruh positif terhadap pelayanan yang diberikan oleh *receptionist* (Karnawati dan Wisesa)[5]. Dengan adanya kemampuan bahasa Jepang khususnya kemampuan berbicara bahasa Jepang yang dimiliki mahasiswa yang akan bertugas pada bagian *receptionist* dapat meningkatkan pelayanan yang dapat diberikan kepada tamu (*guest*).

Selain kemampuan berbicara dalam bahasa Jepang diperlukan kecakapan untuk memberikan pelayanan secara prima kepada tamu (*guest*) yang disebut dengan istilah *omotenashi*. *Omotenashi* adalah bentuk keramah-tamahan (*hospitality*) yang dimiliki masyarakat Jepang sesuai dengan kearifan lokal yang dimilikinya. *Omotenashi* banyak digunakan dalam industri perhotelan maupun restoran untuk memberikan kepuasan kepada pelanggan. Kualitas *omotenashi* yang baik akan meningkatkan kunjungan dan loyalitas tamu yang datang ke hotel maupun restoran tersebut (Salindri & Atiqah)[7]. Terdapat 3 elemen utama yang berkaitan dengan *omotenashi* diantaranya adalah *shitsurai*, *furumai*, dan *shikake*. *Shitsurai* adalah lingkungan fisik yang terkait dengan layanan yang diberikan. *Furumai* adalah Tanggung jawab tuan rumah (pemilik) terhadap penyajian layanan sesuai kebutuhan pengunjung. Sedangkan, *shikake* adalah tamu bersedia berpartisipasi dan menikmati pelayanan yang diberikan (Al-alsheikh)[1].

Pelayanan yang baik diharapkan dapat menerapkan *omotenashi* tersebut. Hal ini berkaitan dengan hal yang wajib dipahami oleh mahasiswa perhotelan untuk dapat menerapkannya dalam melayani tamu Jepang. Dalam pembelajaran bahasa Jepang pada program studi Diploma IV Pengelolaan Perhotelan khususnya mata kuliah Bahasa Jepang Perhotelan 2 ditemukan kendala-kendala yang dihadapi mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran. Kendala tersebut diantaranya adanya kesulitan mahasiswa dalam menggunakan bahasa Jepang saat tema melayani *complain* (keluhan tamu) terkait makanan dan minuman. Selain itu, beberapa mahasiswa mengalami kesulitan dalam menggunakan bahasa Jepang yang terkait melayani rekomendasi menu makanan yang ditawarkan kepada tamu yang berkunjung di restoran. Mahasiswa banyak yang hanya berpatokan kepada dialog

yang terdapat pada buku ajar dan tidak memahami cara dan upaya menggunakan bahasa Jepang perhotelan secara alamiah agar tidak terkesan terlalu kaku. Sehingga saat dialog tersebut sedikit diubah mahasiswa merasa kebingungan untuk menggunakan bahasa Jepang tersebut. Hal tersebut menyebabkan pembelajaran tidak berjalan secara maksimal. Diperlukannya melatih mahasiswa untuk dapat menggunakan bahasa Jepang Perhotelan sekaligus dapat melatih mahasiswa untuk menghadapi situasi perhotelan yang sesungguhnya.

Mahasiswa diharapkan dapat menjadi lebih sigap dalam memberikan pelayanan dengan tamu yang dapat dilatih dengan model *Problem-Based Learning*. Model *Problem-Based Learning* merupakan model pembelajaran yang mengacu pada pendekatan dalam yang berpusat pada upaya dan cara pemecahan masalah sehingga memperoleh pengetahuan dalam keterampilan tersebut (Narsa)[6]. Model yang diterapkan ini dapat berguna untuk melatih kemampuan mahasiswa bidang perhotelan untuk dapat mengatasi masalah (*problem solving*) yang akan ditemukan dalam situasi magang (*internship*) maupun dalam situasi kerja (Wijayanti)[11]. Model *Problem-Based Learning* yang diterapkan, disesuaikan dengan capaian pembelajaran mata kuliah Bahasa Jepang Perhotelan 2 yaitu mahasiswa mampu menguasai bahasa Jepang untuk tujuan khusus pelayanan makanan dan minuman. Untuk mencapai capaian pembelajaran tersebut dapat dilakukan penelitian kelas untuk mencapai peningkatan kemampuan berbicara bahasa Jepang tersebut. Penelitian tindakan kelas merupakan bentuk suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar dengan melakukan sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan (Arikunto, dkk)[4]. Hal tersebut mendasari dilakukan penelitian tindakan untuk tujuan meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang mahasiswa program studi pengelolaan perhotelan.

Berdasarkan hal tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berbicara bahasa Jepang mahasiswa program studi pengelolaan perhotelan Universitas Triatma Mulya, serta menerapkan model *Problem-Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa program studi pengelolaan perhotelan Universitas Triatma Mulya.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di Universitas Triatma Mulya Fakultas Bisnis dan Pariwisata pada program studi Diploma IV Pengelolaan Perhotelan semester 2 Kelas A Tahun Akademik Genap 2022/2023, dengan jumlah responden sebanyak 31 orang. Penelitian ini dilaksanakan pada mata kuliah Bahasa Jepang Perhotelan 2 (BJP 2.2.2). Materi yang dibahas dalam mata kuliah tersebut adalah bahasa Jepang yang digunakan dalam bidang perhotelan khususnya pada departemen *food and beverage*. Waktu pelaksanaan penelitian ini kurang lebih selama 5 bulan dari Januari hingga Mei 2023, mulai dari perencanaan hingga tahap refleksi dan hasil analisis data. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan dengan satu siklus yang terdiri dari (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi (Arikunto)[3]. Siklus dapat berulang hingga tujuan penelitian dapat tercapai. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah tes dan observasi. Tes dilakukan secara lisan sebelum dan setelah siklus PTK dilaksanakan. Hal ini bertujuan untuk mengukur kemampuan berbicara mahasiswa sebelum diterapkan model *Problem-Based Learning*. Pengumpulan data dengan observasi dilaksanakan bertujuan untuk mengamati siklus penerapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan model *Problem-Based Learning* pada mahasiswa semester 2 program studi Pengelolaan Perhotelan. Teknik analisis data dilaksanakan pada deskriptif kualitatif yaitu mendeskripsikan hasil yang diperoleh dengan cara deskripsi berdasarkan teknik pengumpulan data yang dilakukan. Untuk menilai kemampuan berbicara bahasa Jepang dilakukan tes lisan kriteria penilaian kemampuan berbicara bahasa Jepang yang terdiri dari 5 kategori yaitu pengucapan, tata bahasa, kosakata, kelancaran, dan pemahaman. Skor pada setiap kategori memiliki nilai 5-0, dengan rubrik penilaian sebagai berikut.

Tabel 1. Rubrik Penilaian Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang

No	Aspek Penilaian		
	Aspek	Skor	Uraian
1	Pengucapan	5	Pengucapan mudah dipahami dan aksen seperti penutur asli
		4	Mudah untuk dipahami walaupun menggunakan aksen berbeda
		3	Terdapat kesalahan pengucapan dan terkadang kesalahpahaman
		2	Sulit untuk dimengerti, ada kesalahan pengucapan dan pengulangan
		1	Terjadi banyak kesalahan pengucapan sehingga sulit dipahami
2	Tata Bahasa	5	Tidak terjadi kesalahan tata bahasa
		4	Terkadang ada kesalahan tata bahasa tetapi tidak merubah makna
		3	Sering terjadi kesalahan tata bahasa
		2	Banyak kesalahan tata bahasa dan sering mengulang kalimat
		1	Banyak kesalahan tata bahasa sehingga makna sulit dipahami
3	Kosakata	5	Penggunaan kosakata seperti penutur asli
		4	Terkadang menggunakan kosakata yang tidak tepat
		3	Sering menggunakan kosakata yang tidak tepat dan keterbatasan kosakata
		2	Penggunaan kosakata yang salah dan kosakata terbatas
		1	Kosakata sangat terbatas dan percakapan tidak memungkinkan
4	Kelancaran	5	Lancar seperti penutur asli
		4	Kelancaran sedikit terganggu
		3	Kelancaran banyak terganggu oleh masalah bahasa
		2	Ragu-ragu dan terhenti oleh keterbatasan bahasa
		1	Berbicara terbata-bata dan percakapan tidak memungkinkan
5	Pemahaman	5	Memahami tanpa kesulitan
		4	Memahami hampir semua konteks terdapat sedikit pengulangan
		3	Memahami sebagian besar apabila diperlambat dan adanya pengulangan
		2	Susah mengikuti alur percakapan
		1	Tidak dapat memahami percakapan sederhana

Berdasarkan penilaian kemampuan berbicara bahasa Jepang dengan rubrik di atas, hasil yang diperoleh dari tes ini dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai yang diperoleh} = \frac{\text{Jumlah skor yang dicapai}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Nilai yang diperoleh dari mulai dari pretes hingga tes pada setiap siklusnya dibandingkan dengan untuk mengukur ketercapaian peningkatan kemampuan berbicara bahasa Jepang menggunakan model Problem-Based Learning bagi mahasiswa program studi pengelolaan perhotelan Diploma IV Fakultas Bisnis dan Pariwisata Universitas Triatma Mulya.

3. Hasil dan Pembahasan

Data Hasil Observasi

Penelitian ini diawali dengan melaksanakan pretes untuk mengukur kemampuan awal mahasiswa semester 2 program studi pengelolaan perhotelan Diploma IV Fakultas Bisnis dan Pariwisata Universitas Triatma Mulya dalam menggunakan bahasa Jepang secara lisan. Pretes ini dilakukan dengan memberikan tes lisan terkait dengan departemen *food and beverage*. Tema yang digunakan pada pretes adalah 'menyambut tamu di restoran' (ゲストをお迎えする). Mahasiswa diminta satu persatu untuk menyambut tamu yang datang ke sebuah restoran dengan bahasa Jepang dan menjelaskan areal yang ada di sekitar

restoran dengan peran mahasiswa sebagai staf restoran dan dosen yang melaksanakan tes selaku tamu (*guest*). Pertanyaan yang diajukan jumlahnya sama pada setiap mahasiswa dengan mempertimbangkan bobot yang sesuai dengan tes selanjutnya.

Pretes digunakan sebagai bentuk pengukuran kemampuan awal mahasiswa dalam berbicara bahasa Jepang, hal ini juga disesuaikan dengan materi yang diajarkan pada mata kuliah Bahasa Jepang Perhotelan 2 (BJP 2.2.2). Berdasarkan hasil observasi awal melalui pretes adalah terdapat banyak kesalahan yang dilakukan oleh mahasiswa program studi pengelolaan perhotelan Diploma IV tersebut. Adapun kesalahan yang terjadi adalah masih banyak mahasiswa yang kesulitan dalam menggunakan bahasa Jepang dengan ragam hormat, terdapat kesalahan penggunaan kosakata areal pada restoran, dan menggunakan bahasa Jepang yang masih terbata-bata.

Berikut ini pelaksanaan setiap siklus penerapan model Problem-Based Learning untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang pada penelitian ini.

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus I dimulai dengan membuat rencana pembelajaran menggunakan tema 'penjelasan menu di restoran' (レストランのメニュー). Pada tahap ini perancangan kegiatan tindakan kelas dilakukan dengan mempersiapkan kosakata-kosakata terkait jenis makanan dan bahan makanan. Selain itu, untuk menerapkan model Problem-Based Learning disiapkan media pembelajaran dengan menu yang menggunakan bahasa Jepang dan narasi masalah yang berkaitan dengan menu yang dipesan oleh tamu (*guest*). Penyusunan media tersebut bertujuan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Selain mempersiapkan media pembelajaran, pada tahap perencanaan ini disiapkan instrumen untuk mengobservasi dan mengevaluasi proses pembelajaran yang menerapkan model Problem-Based Learning. Instrumen yang digunakan untuk evaluasi digunakan pada tahap refleksi sebagai bentuk perbaikan untuk siklus berikutnya. Tes lisan yang digunakan siklus I memiliki bobot kesulitan dan jumlah yang sama dengan pretes yang dilakukan sebelumnya. Hal ini bertujuan agar hasil yang diperoleh valid sesuai dengan kemampuan mahasiswa yang telah menerapkan model Problem-Based Learning untuk meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa.

Tahap perencanaan pada siklus II dilaksanakan mirip dengan siklus I. Hal ini bertujuan agar hasil yang diperoleh lebih valid menggunakan instrumen yang sama meskipun dengan tema yang berbeda. Adapun tema yang digunakan pada siklus II yaitu 'penjelasan terkait rasa masakan' (料理の味). Media yang digunakan pada siklus II berupa jenis-jenis masakan Jepang dan rasa makanan. Narasi dikaitkan dengan permasalahan sesuai dengan rasa makanan Jepang. Instrumen yang digunakan untuk observasi memiliki kesamaan dengan siklus I, sedangkan instrument evaluasi yang digunakan pada siklus II menggunakan tema 'penjelasan terkait rasa masakan' (料理の味) yang tetap berpatokan pada bobot yang sama dengan pretes dan tes lisan pada siklus I.

b. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan model Problem-Based Learning menggunakan media pembelajaran yang telah disiapkan pada tahap perencanaan. Proses pelaksanaan pada siklus I dilakukan pada tanggal 20 Februari 2023 dan 27 Februari 2023. Pada tahap ini mahasiswa program studi pengelolaan perhotelan Diploma IV dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 3-4 orang mahasiswa. Setiap kelompok diminta untuk mengumpulkan kosakata sebanyak-banyaknya terkait dengan tema 'penjelasan menu di restoran' (レストランのメニュー). Setelah itu, mahasiswa ditugaskan mencari percakapan yang umum terjadi di restoran terkait dengan 'penjelasan menu di restoran' (レストランのメニュー) yang berkaitan juga narasi yang terdapat pada media pembelajaran tersebut. Setiap kelompok ditugaskan untuk menyusun upaya mengatasi masalah yang terdapat pada narasi tersebut dalam bentuk percakapan bahasa Jepang. Percakapan tersebut dipresentasikan oleh masing-masing

kelompok pada pertemuan selanjutnya. Upaya penyelesaian masalah yang disampaikan setiap kelompok dievaluasi bersama dengan mahasiswa lainnya. Pada tahap ini mahasiswa didorong untuk dapat mengemukakan pendapatnya dan berpikir kritis untuk dapat mengatasi masalah yang terdapat pada narasi yang berkaitan dengan 'penjelasan menu di restoran' (レストランのメニュー). Pada tahap ini dosen selaku fasilitator sekaligus mediator yang mengubungkan setiap kelompok agar diskusi dapat terlaksana dengan baik.

Pada siklus II, tahap pelaksanaannya dilakukan pada tanggal 20 Maret 2023 dan 27 Maret 2023. Dalam proses pengelompokan mahasiswa dan penerapan model Problem-Based Learning memiliki kesamaan dengan siklus I dan hanya terdapat perbedaan pada tema yang diterapkan. Tema yang digunakan pada siklus II adalah 'penjelasan terkait rasa masakan' (料理の味). Pada tahap ini mahasiswa mulai diajak untuk mengatasi keluhan dari tamu terkait dengan rasa makanan. Mahasiswa diminta untuk dapat kritis mengemukakan pendapatnya dengan bahasa Jepang yang sopan sesuai dengan ketentuan sebagai staf berbahasa Jepang yang bertugas di restoran. Mahasiswa diajak untuk mengumpulkan kosakata yang terkait dengan rasa dan bahan masakan, serta mencari kasus-kasus yang sesuai dengan keluhan tamu (*complain*) terkait rasa makanan. Hal ini agar mahasiswa terbiasa dengan situasi yang terdapat pada dunia nyata bagaimana selalu mengupayakan dapat mengatasi dan menangani keluhan yang terdapat di restoran.

c. Pengamatan (Observasi)

Tahap selanjutnya adalah tahap observasi yang dilakukan untuk mengamati proses penerapan model Problem-Based Learning yang digunakan dalam perkuliahan Bahasa Jepang Perhotelan 2 (BJP 2.2.2). Pada tahap ini, dilakukan dengan mengamati tindakan yang telah dilakukan pada tahap pelaksanaan dan meninjau apakah sudah sesuai dengan langkah pembelajaran model Problem-Based Learning. Adapun langkah tersebut adalah (1) memberikan orientasi mahasiswa terhadap masalah, (2) mengorganisasi mahasiswa dalam proses belajar, (3) membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, (4) mengembangkan hasil karya dalam percakapan, serta (5) analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah (Arends, 2008:55). Berdasarkan langkah tersebut telah sesuai dengan pelaksanaan siklus I dan II. Namun, pada siklus I beberapa mahasiswa nampak kebingungan dalam penerapan model pembelajaran tersebut. Terdapat beberapa kelompok mahasiswa yang masih merasa sungkan dalam mengemukakan pendapat. Selain itu, upaya penyelesaian masalah yang disampaikan mahasiswa masih berupa saran secara umum dan percakapan bahasa Jepang yang dibuat oleh mahasiswa perlu dilakukan pembahasan bersama dalam perkuliahan Bahasa Jepang Perhotelan 2 (BJP 2.2.2).

Sedangkan pada siklus II mahasiswa sudah mulai percaya diri dalam mengemukakan pendapatnya. Beberapa saran yang disampaikan oleh mahasiswa menjadi bentuk percakapan dalam bahasa Jepang yang harus dipahami mahasiswa, sehingga apabila terjadi keluhan (*complain*) tamu, mahasiswa dapat menemukan pemecahan masalah pada situasi tersebut. Pada siklus II ini mahasiswa mulai menggunakan ungkapan-ungkapan yang lazim digunakan dalam situasi perhotelan yang mengharuskan penggunaan *keigo* (ragam hormat) dalam percakapannya tersebut.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi bertujuan untuk mengevaluasi proses penerapan model Problem-Based Learning yang diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang bagi mahasiswa program studi pengelolaan perhotelan Diploma IV. Tahap refleksi dilakukan dengan tes lisan yang bobotnya sama dengan pretes, namun tema yang berbeda. Pada siklus I, tes lisan yang diberikan dengan tema 'penjelasan menu di restoran' (レストランのメニュー). Kekurangan dalam siklus I menjadi evaluasi yang diperbaiki pada siklus II. Adapun kekurangan pada siklus I adalah manajemen waktu dalam penerapan siklus I, yaitu mahasiswa terlalu berfokus pada analisis narasi masalah

yang disiapkan pada perkuliahan dan kurangnya penggunaan bahasa Jepang dengan ragam hormat yang umumnya digunakan dalam situasi pelayanan di restoran. Selain itu, penggunaan bahasa yang disampaikan pada saat tes siklus I terdapat banyak kesalahan dalam penggunaan tata bahasa maupun kesalahan dalam memahami makna dalam percakapan tersebut. Berikut ini adalah nilai mahasiswa yang dibandingkan dengan pretes, tes siklus I dan tes siklus II.

Tabel 2. Perbandingan Nilai Tes Lisan Mahasiswa

Siswa	Pretes	Tes Siklus I	Tes Siklus II
1	60	73	78
2	64	74	77
3	65	73	74
4	74	77	77
5	65	79	80
6	67	77	78
7	77	80	83
8	71	78	80
9	60	75	76
10	65	75	76
11	70	75	77
12	73	76	79
13	64	74	80
14	69	78	79
15	77	80	81
16	75	80	82
17	73	76	78
18	75	78	79
19	60	76	77
20	63	75	80
21	66	74	75
22	69	77	80
23	74	83	83
24	68	73	77
25	77	83	84
26	73	79	79
27	64	74	79
28	63	73	77
29	64	73	79
30	73	81	82
31	69	79	83
Nilai Rata-Rata	68,61	76,71	79,00

Berdasarkan hasil pretes dan tes siklus I, penelitian ini tetap dilanjutkan menjadi 2 siklus, untuk meyakinkan hasil yang diperoleh disebabkan tindakan yang diberikan di dalam kelas, dalam hal ini adalah penerapan model Problem-Based Learning dalam perkuliahan Bahasa Jepang Perhotelan 2 (BJP 2.2.2). Nilai yang diperoleh dari pretes mengalami peningkatan dari rata-rata nilai mahasiswa 68,61, meningkat menjadi 76,71 pada siklus I setelah diterapkannya model Problem-Based Learning yang kegiatan pembelajaran yang melatih kemampuan berbicara bahasa Jepang. Pada siklus II diulang kembali setiap langkah penelitian tindakan kelas ini untuk membuktikan manfaat model Problem-Based Learning dalam pembelajaran bahasa Jepang untuk meningkatkan kemampuan berbicara tersebut. Ditinjau dari hasil tes siklus II, terdapat peningkatan kemampuan berbicara bahasa Jepang pada mahasiswa program studi pengelolaan perhotelan Diploma IV dengan nilai rata-rata sebesar 79,00. Hal tersebut menyatakan penelitian telah mencapai tujuan yang diharapkan

yaitu meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang dengan menerapkan model Problem-Based Learning dan siklus dapat dihentikan.

Pembahasan

Penerapan model Problem-Based Learning untuk meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa program studi pengelolaan perhotelan Diploma IV dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini dapat menjadi penghubung kesenjangan antara teori dan praktik pendidikan, karena kegiatan dilaksanakan sendiri pada kelas yang bersangkutan, melibatkan peserta didik melalui sebuah tindakan yang direncanakan, dilaksanakan, evaluasi dan refleksi (Susilowati, 2018). Dalam penelitian ini PTK bertujuan mengatasi masalah dalam pembelajaran mahasiswa program studi pengelolaan perhotelan Diploma IV yang kemampuan berbicara bahasa Jepangnya masih rendah. Solusi yang ditawarkan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menerapkan model Problem-Based Learning.

Model Problem-Based Learning sebagai bentuk model pembelajaran yang melatih mahasiswa untuk dapat berpikir tingkat tinggi dengan tidak hanya menggunakan bahasa Jepang tersebut sesuai teks maupun materi pembelajaran yang tersedia, namun sebagai model pembelajaran yang melatih mahasiswa dapat berpikir secara kritis. Hal ini karena model Problem-Based Learning memunculkan masalah-masalah yang dapat terjadi pada kerja mahasiswa sehingga keterampilan dan kecakapan dalam mengambil keputusan dapat dilatih dengan menerapkan model pembelajaran tersebut. Penerapan model Problem-Based Learning ini dilakukan dengan (1) memberikan orientasi mahasiswa terhadap masalah, (2) mengorganisasi mahasiswa dalam proses belajar, (3) membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, (4) mengembangkan hasil karya dalam percakapan, serta (5) analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah (Arends)[2]. Masalah yang dibahas pada tindakan yang diberikan di kelas mulai dari 'penjelasan menu di restoran' (レストランのメニュー) dan penjelasan terkait rasa masakan' (料理の味). Tema tersebut disesuaikan dengan masalah yang banyak ditemukan di restoran. Hal ini yang menjadi pembelajaran tambahan bahwa materi pembelajaran yang disampaikan tidak hanya berpatokan kepada aspek kebahasaan bahasa Jepang saja namun diperlukan keterampilan mengatasi suatu permasalahan dengan bahasa Jepang tersebut sebagai bahasa perantaranya.

4. Simpulan dan Saran

Simpulan

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan pada mata kuliah Bahasa Jepang Perhotelan 2 (BJP 2.2.2) yang bertujuan meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang pada mahasiswa program studi pengelolaan perhotelan Diploma IV Fakultas Bisnis dan Pariwisata Universitas Triatma Mulya sejumlah 31 orang. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Problem-Based Learning dalam upaya peningkatan kemampuan berbicara tersebut. Penelitian ini terdiri dari pretes dan 2 siklus yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi), dan refleksi. Siklus ini berulang hingga tujuan penelitian dapat tercapai. Dalam penerapan model Problem-Based Learning ini mahasiswa dilatih untuk dapat mengkaji permasalahan yang terdapat dalam bidang perhotelan khususnya departemen *food and beverage* dengan berdiskusi secara kelompok yang terdiri dari 3-4 orang. Dengan adanya diskusi tersebut media pembelajaran berupa narasi permasalahan disiapkan untuk dapat dikaji bersama dan dituangkan dalam bentuk percakapan bahasa Jepang sesuai dengan standar pelayanan yang menggunakan ragam hormat pada kalimatnya. Bentuk evaluasi yang disiapkan adalah tes lisan yang diawali pada saat pretes dan di akhir setiap siklus untuk mengukur ketercapaian model Problem-Based Learning yang telah disiapkan. Pada setiap tes lisannya terdapat peningkatan kemampuan berbicara bahasa Jepang dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 68,61 pada pretes, 76,71 pada tes lisan siklus I, dan 79,00 tes lisan siklus II. Hal ini menunjukkan terdapat peningkatan pada setiap siklusnya.

Saran

Penelitian berikutnya diharapkan dapat mengkaji model pembelajaran lain yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis bagi peserta didik. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat menjadi solusi untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih baik bagi peserta didik sehingga pembelajaran yang dilaksanakan di kelas tidak hanya berfokus kepada penilaian individu, melainkan dapat mengembangkan keterampilan peserta didik untuk dapat memecahkan masalah dan dapat bersaing dalam dunia global.

Daftar Pustaka

- [1] A. Abduelah, "The Origin of Japanese Excellent Customer Service," *Studies in Business and Accounting*, vol. 8 pp.23-40, 2014.
- [2] Arends, "*Belajar untuk Mengajar*," New York: Mc.Graw Hills, 2008.
- [3] A. Suharsimi, "Penelitian Tindakan Kelas," Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010.
- [4] A. Suharsimi, et al, "Penelitian Tindakan Kelas," Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- [5] Karnawati, R. Agustina and W. Janet, "Pengaruh Kemampuan Bahasa Jepang Level 5 Pada Receptionist Terhadap Pelayanan Tamu Jepang di Hotel Grande Valore," *Jurnal Sains Terapan Pariwisata*, vol. 1, no. 1, pp. 25-30, 2016.
- [6] K. Narsa, "Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Materi Menulis Teks Cerita Fantasi Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem-Based Learning," *Journal of Education Action Research*, vol.5, no.2, pp. 165-170, 2021.
- [7] Salindri, Atiqah and A. Nurul, "Kajian Omotenashi dalam Pelayanan Pengunjung di Restoran Jepang," *Proceeding International Conference of Japanese Language Education (ICoJLE)*, 2018.
- [8] S. Iman, "Pembelajaran Bahasa Asing di Indonesia: Antara Globalisasi dan Hegemoni," *Jurnal Bahasa & Sastra*, vol. 14, no. 1, 2014.
- [9] S. Dwi, "Penelitian Tindakan Kelas (Ptk) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran Edunomika," vol. 02, no. 0, 2018.
- [10] T. N. Fadillah, et al., "Kerjasama Jepang dan Indoneia di Bidang Ketenagakerjaan dalam Program Tokutei Ginou tahun 2019," *Interdependence Journal of International Studies*, vol. 3, no. 2, 2022.
- [11] Wijayanti, "Pengembangan Buku Ajar Bahasa Jepang Tata Graha Berbasis Problem Based Learning pada Program Studi Perhotelan," *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, vol. 6, no. 8, pp. 6016-6023.

STRATEGI BELAJAR BAHASA JEPANG YANG DIGUNAKAN MAHASISWA PRODI PBJ UNNES

A. S. Setiawati¹, N. P. Septiyaningtyas²

¹Bahasa dan Sastra Asing, Universitas Negeri Semarang, Semarang
e-mail: ai.sumirah@mail.unnes.ac.id, nadiaputri4454@gmail.com

Abstrak

Proses belajar bahasa memerlukan suatu strategi yang berguna untuk mengembangkan kompetensi komunikatif. Strategi belajar yang digunakan pun haruslah sesuai dengan karakteristik tiap individu agar proses belajar menjadi efektif. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui strategi belajar bahasa Jepang yang digunakan oleh mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang UNNES angkatan 2020, 2021, dan 2022 ditinjau berdasarkan teori Oxford. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode survei dengan desain deskriptif. Hasil penelitian ini yaitu mahasiswa cenderung menggunakan strategi kognitif, kompensasi, afektif, dan sosial untuk belajar Bahasa Jepang. Kemudian terdapat 6 substrategi yang dominan digunakan mahasiswa, yaitu *Analyzing and Reasoning*, *Practicing*, *Guessing*, *Taking your emotional temperature*, *Encouraging your self*, dan *Empathizing with others*. Berdasarkan hasil analisis dapat direkomendasikan sikap lanjutan bagi pengajar yaitu: (1) menerapkan kebiasaan pada tingkat dasar untuk menggunakan ungkapan-ungkapan sederhana dalam Bahasa Jepang, misalnya salam, ungkapan terima kasih, dan meminta maaf. Selain itu juga menerapkan kebiasaan untuk menggunakan ungkapan-ungkapan instruksi di dalam kelas; (2) menerapkan teknik latihan pengulangan; (3) membuat metode pembelajaran yang mengembangkan penalaran dan menambah pemahaman kosakata Bahasa Jepang mahasiswa; (4) memastikan kondisi kesehatan pembelajar dalam kondisi yang fit sebelum memulai pembelajaran; (5) menerapkan sikap percaya diri dan optimis kepada diri sendiri ketika belajar bahasa Jepang; dan (6) memberikan materi pembelajaran budaya Jepang, serta perlu adanya rasa saling menghormati antar pengajar/dosen dengan mahasiswa saat pembelajaran.

Kata kunci: Bahasa Jepang, Mahasiswa, Strategi belajar, Teori Oxford

Abstract

*Learning a language requires a valuable strategy to develop communicative competence. Learning strategy must be based on each individual's characteristics to make the learning process effective. This study was conducted to find out the Japanese language learning strategies used by the class of 2020, 2021, and 2022 Japanese Language Education Study Program of Semarang State University reviewed based on Oxford theory and the results follow-up. This study used a survey method with a descriptive design. The results of this study are that students tend to use cognitive, compensatory, affective, and social strategies to learn Japanese. Then there are six sub-strategies that students dominantly use: *Analyzing and Reasoning*, *Practicing*, *Guessing*, *Taking your emotional temperature*, *Encouraging yourself*, and *Empathizing with others*. The follow-up of the six sub-strategies can be applied by teachers/lecturers and students both during class learning and self-study. Based on the results of the analysis, further attitudes can be recommended for teachers, namely: (1) implementing the habit at a basic level of using simple expressions in Japanese, for example, greetings, expressing thanks, and apologizing. Apart from that, also implement the habit of using instructional words in the classroom; (2) apply repetition training techniques; (3) create learning methods that develop reasoning and increase students' understanding of Japanese vocabulary; (4) ensure the learner's health condition is fit before starting learning; (5) adopt a confident and optimistic attitude towards yourself when learning Japanese; and (6) providing Japanese cultural learning materials, as well as the need for mutual respect between teachers/lecturers and students during learning.*

Keywords: College student, Japanese language, Learning strategies, Oxford theory

1. Pendahuluan

Setiap manusia terlahir tanpa memiliki ilmu pengetahuan sehingga dituntut untuk melalui suatu proses pengembangan diri yang dilakukan secara berkelanjutan, tanpa mengenal tempat dan waktu di setiap jenjang usia yang dilalui agar dapat melanjutkan kehidupannya. Proses tersebut disebut dengan belajar. Setiawan [2] mengatakan bahwa belajar dapat diartikan pula sebagai suatu proses aktivitas mental yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku atau sikap yang bersifat positif serta menetap relatif lama melalui latihan atau pengalaman yang menyangkut aspek kepribadian, baik secara fisik maupun psikis.

Proses belajar yang mendasar diawali dengan belajar berkomunikasi agar maksud dari seseorang dapat tersampaikan. Komunikasi membutuhkan suatu alat yang dapat dimengerti dan digunakan oleh suatu komunitas tempat individu tersebut berada. Alat tersebut dikenal dengan istilah “bahasa”. M. Zaim [6] mengatakan bahwa dengan bahasa, manusia dapat menyatakan pikiran, keinginan, perasaan, dan kehendaknya kepada manusia lain.

Dalam proses belajar bahasa, individu akan memulai dengan belajar bahasa ibu dan bahasa kedua (seperti bahasa daerah dan Bahasa Indonesia), yang mana bahasa tersebut merupakan bahasa yang lekat dengan kehidupan sehari-hari. Namun, selain bahasa ibu dan bahasa kedua, bahasa komunitas lain seperti bahasa asing pun perlu dipelajari guna mendukung kehidupan di zaman modern seperti saat ini.

Mempelajari bidang studi apapun memerlukan suatu cara atau strategi agar tujuan belajar tercapai, termasuk pula bidang studi bahasa asing. Anita [10] menyatakan bahwa kata strategi berasal dari bahasa Latin “*strategia*”, yang bermakna seni penggunaan rencana untuk mencapai suatu tujuan. Apabila kata strategi disandingkan dengan kata belajar maka bermakna suatu perencanaan atau cara yang digunakan individu untuk membuat proses belajar menjadi lebih mudah, efektif, cepat, dan terarah. Strategi belajar bahasa menurut Oxford [9] merupakan suatu tindakan yang diambil pemelajar bahasa untuk membuat proses belajar menjadi lebih mudah, menyenangkan, mandiri, dan efektif. Fatimah dan Kartikasari [3] menyatakan bahwa strategi belajar mengacu pada perilaku dan proses berpikir yang digunakan serta mempengaruhi apa yang dipelajari. Strategi berkaitan erat dengan proses belajar karena strategi merupakan cara individu dalam menyelesaikan dan mencapai tujuan dari proses belajar yang sedang dilalui.

Banyak teori terdahulu yang mengkaji tentang strategi belajar bahasa, seperti teori O'Malley dan Chamot (1985), Rubin (1987), Stern (1992), dan Oxford (1990-1994). Namun, Vindayani [6] menyatakan bahwa strategi belajar bahasa menurut Oxford dinilai lebih komprehensif, dikarenakan paling cermat, praktis, mudah diakses, dan mudah digunakan. Oxford [9] mengklasifikasikan strategi belajar menjadi 2 kategori atau aspek yaitu strategi langsung (*direct strategy*) dan strategi tidak langsung (*indirect strategy*). Kategori atau aspek *direct strategy* (strategi langsung) dibagi menjadi 3 strategi, yaitu *Memory strategies*, *Cognitive strategies*, dan *Compensation strategies*. Sedangkan kategori atau aspek *indirect strategy* (strategi tidak langsung) dibagi menjadi 3 strategi, yaitu *Metacognitive strategies*, *Affective strategies*, dan *Social strategies*. Lebih detail lagi, Oxford mengklasifikasikan keenam strategi tersebut menjadi 19 substrategi atau kegiatan. *Memory strategies* diklasifikasikan menjadi 4 substrategi atau kegiatan, yaitu *Creating Mental Linkages*, *Applying Images and Sounds*, *Reviewing Well*, dan *Employing Action*. *Cognitive strategies* diklasifikasikan menjadi 4 substrategi atau kegiatan, yaitu *Practicing*, *Receiving and Sending*, *Analyzing and Reasoning*, dan *Creating Structure for Input and Output*. *Compensation strategies* diklasifikasikan menjadi 2 substrategi atau kegiatan, yaitu *Guessing Intelligently in Listening and Reading*, dan *Overcoming Limitations in Speaking and Writing*. Kemudian *Metacognitive strategies* diklasifikasikan menjadi 3 substrategi atau kegiatan, yaitu *Centering Your Learning*, *Arranging and Planning Your Learning*, dan *Evaluating Your Learning*. *Affective strategies* diklasifikasikan menjadi 3 substrategi atau kegiatan, yaitu *Lowering Your Anxiety*, *Encouraging Your Self*, dan *Taking Your Emotional Temperature*. *Social strategies* diklasifikasikan menjadi

3 substrategi atau kegiatan, yaitu *Asking Questions*, *Cooperating with Others*, dan *Empathizing with Others*.

Afdhol [1] menyatakan bahwa topik strategi belajar bahasa masih menjadi topik yang hangat dibicarakan dalam konteks pembelajaran bahasa asing. Penelitian mengenai strategi belajar juga telah banyak dilakukan oleh peneliti terdahulu. Hidayat [8] mengkaji strategi pembelajaran mahasiswa yang sukses dalam pelajaran Bahasa Inggris di Politeknik Raflesia Rejang Lebong. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa mahasiswa menggunakan beberapa tipe strategi belajar, dan *Compensation strategy* merupakan strategi yang paling sering dipakai. Strategi lainnya juga digunakan, namun mahasiswa hanya melakukan beberapa kegiatan saja dari strategi belajar tersebut. Fadhilah dan Basri [9] mengkaji strategi belajar yang digunakan oleh mahasiswa yang telah lulus *Japanese Language Proficiency Test* (JLPT) N3 ditinjau berdasarkan teori Oxford. Dari hasil penelitian berkesimpulan strategi kognitif dan strategi sosial menjadi strategi yang dominan digunakan oleh para mahasiswa PBJ FKIP Universitas Riau yang telah lulus JLPT N3. Othman et al. [7] mengkaji strategi belajar Bahasa Inggris yang digunakan oleh mahasiswa universitas teknik Malaysia ketika mempersiapkan presentasi lisan kelompok ditinjau berdasarkan teori O'Malley dan Chamot (1990). Dari hasil penelitian berkesimpulan mahasiswa lebih banyak menggunakan strategi metakognitif dan kognitif dibandingkan strategi sosial dan afektif. Banyaknya penelitian terdahulu yang meneliti tentang strategi belajar bahasa menggambarkan bahwa strategi belajar bahasa merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran bahasa. Namun, hal ini belum pernah dilakukan di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang padahal data strategi belajar yang dilakukan oleh mahasiswa dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi para pengajar untuk melakukan penyesuaian dan diferensiasi baik strategi atau metode pengajaran maupun media yang digunakan. Meskipun sangat sulit untuk menjawab kebutuhan setiap individu pembelajar di Prodi ini, namun pengajar dapat memaksimalkan upaya berkaitan dengan hal ini agar hasil belajar semakin maksimal.

Pengetahuan tentang berbagai jenis strategi belajar bahasa bermanfaat bagi pemelajar bahasa karena dengan pengetahuan tersebut pemelajar dapat memilih strategi belajar yang cocok atau sesuai dengan karakter dan kenyamanan masing-masing yang berpengaruh pada kesuksesan proses belajar bahasa yang sedang dilalui. Namun masih banyak pemelajar bahasa yang hanya menggunakan satu atau dua strategi belajar, serta belum mengetahui tentang macam-macam strategi belajar bahasa, salah satunya mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang UNNES yang sedang mempelajari Bahasa Jepang di perkuliahan. Peneliti telah melakukan studi pendahuluan dan didapat hasil bahwa penelitian tentang strategi belajar Bahasa Jepang mahasiswa di UNNES serta analisis sikap lanjutannya belum pernah dilakukan. Penelitian ini perlu dilakukan mengingat pentingnya memahami faktor-faktor yang memengaruhi kualitas pembelajaran di tingkat perguruan tinggi. Dalam era dinamis ini, mahasiswa menghadapi berbagai tantangan, seperti perubahan teknologi, dan tekanan akademis. Oleh karena itu, penelitian ini relevan untuk mengidentifikasi strategi belajar yang digunakan oleh mahasiswa sehingga pengajar dapat menentukan strategi mengajar yang paling efektif dalam mendukung pencapaian akademis mahasiswa. Selain itu, hasil penelitian ini menyediakan dasar bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih adaptif dan inovatif.

Pada penelitian ini akan dikaji mengenai strategi apa yang selama ini digunakan oleh mahasiswa PBJ UNNES dalam belajar Bahasa Jepang ditinjau berdasarkan klasifikasi teori strategi belajar bahasa oleh Oxford, yang mana teori ini merupakan teori yang paling efektif karena menyempurnakan teori-teori sebelumnya, serta sikap lanjutan yang dapat diterapkan atas hasil penelitian, yang nantinya hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa dan pemelajar bahasa pada umumnya sebagai referensi dalam memilih strategi belajar bahasa, serta bagi dosen/pengajar bahasa dalam menerapkan metode atau model pembelajaran yang sesuai dengan hasil kecenderungan penggunaan strategi belajar mahasiswa.

2. Metode

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif dengan metode survei, dan desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian deskriptif. Populasi atau responden penelitian yaitu mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang UNNES angkatan 2020, 2021, dan 2022 yang masih aktif mengikuti perkuliahan. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik sampling *Purposive Sampling*. Pengumpulan data dari penelitian ini didapatkan responden sebanyak 73 orang. Teknik pengumpulan data penelitian ini yaitu menggunakan instrumen angket atau kuesioner yang berisi 25 butir pernyataan yang diadaptasi dari daftar SILL (*Strategy Inventory for Language Learning*) teori Oxford dengan pilihan jawaban yang telah disediakan oleh peneliti menggunakan skala *likert* dengan keterangan:

Skor 4 : Selalu
Skor 3 : Sering

Skor 2 : Kadang-kadang
Skor 1 : Tidak Pernah

Angket tersebut akan dibagikan kepada mahasiswa responden melalui internet, dan ditujukan untuk mendapatkan data statistik mengenai kecenderungan penggunaan strategi belajar yang digunakan mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang UNNES dalam mempelajari Bahasa Jepang ditinjau berdasarkan klasifikasi Oxford. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif yang digunakan untuk menganalisis atau mendeskripsikan data yang telah terkumpul. Sedangkan untuk menganalisis angket digunakan analisis skala likert yang digunakan untuk mengetahui kecenderungan penggunaan strategi belajar Bahasa Jepang oleh mahasiswa responden. Data angket dihitung dengan bantuan Microsoft Excel 2010 menggunakan rumus indeks sebagai berikut.

$$\text{Rumus Index \%} = \frac{\text{jumlah skor total}}{\text{skor tertinggi}} \times 100 \quad (1)$$

Selanjutnya dilakukan analisis data kualitatif menggunakan teori atau model Miles dan Huberman (1984) dalam 3 tahapan : 1) Reduksi Data (*Data Reduction*); 2) Penyajian Data (*Data Display*); 3) Penarikan Kesimpulan/Verifikasi (*Conclusion Drawing/Verifying*).

3. Hasil dan Pembahasan

Tabel 1. Data Angket Indikator Strategi Memori

Substrategi	No	Contoh Kegiatan	Skor Total	%	% Rata-Rata Indikator
<i>Creating Mental Linkages</i>	1	Setiap mempelajari kosakata, tata bahasa, dan kanji baru, mahasiswa mencatatnya dalam bentuk tabel agar mudah memahami dan mengingatnya.	149	51,03%	65,2%
<i>Applying Images and Sounds</i>	2	Ketika belajar mandiri di luar jam perkuliahan mahasiswa menggunakan video pembelajaran dari internet (misalnya <i>Youtube</i>) untuk belajar tata bahasa (<i>bunpou</i>), kanji, percakapan (<i>kaiwa</i>), ataupun kosakata baru Bahasa Jepang.	223	76,37%	

<i>Reviewing Well</i>	3	Mahasiswa me-review atau mempelajari kembali materi pembelajaran Bahasa Jepang dari dosen atau pengajar setelah pembelajaran di kelas selesai (di kampus, di rumah, di indekos, atau di tempat lain).	197	67,47%
<i>Employing Action</i>	4	Setiap mempelajari kosakata Bahasa Jepang baru, mahasiswa mencatatnya dan membuat contoh kalimat dari kosakata baru tersebut.	192	65,75%

Tabel 2. Data Angket Indikator Strategi Kognitif

Substrategi	No	Contoh Kegiatan	Skor Total	%	% Rata-Rata Indikator
<i>Practicing</i>	5	Mahasiswa berlatih mengucapkan atau menulis kosakata Bahasa Jepang yang baru mereka pelajari secara berulang agar mudah mengingatnya.	232	79,45%	76,2%
<i>Receiving and Sending</i>	6	Mahasiswa menggunakan salam dalam Bahasa Jepang (misalnya <i>ohayou gozaimasu</i> , <i>konnichiwa</i> , dan <i>konbanwa</i>) setiap menulis pesan melalui media online seperti <i>Whatsapp</i> , <i>Facebook</i> , atau yang lainnya kepada teman ataupun pengajar.	192	72,77%	
	7	Mahasiswa menggunakan teknik <i>skimming</i> (teknik membaca sekilas) saat mengerjakan soal ujian dokkai (membaca), mengerjakan tugas, atau saat belajar mandiri untuk menemukan inti dari soal bacaan/paragraf tersebut.	233		
<i>Analyzing and Reasoning</i>	8	Mahasiswa mengucapkan salam dan ungkapan dalam Bahasa Jepang saat berkomunikasi secara lisan dengan teman atau pengajar (misalnya <i>ohayou gozaimasu</i> , <i>konnichiwa</i> , <i>konbanwa</i> , <i>matane</i> , <i>arigatou gozaimasu</i> , <i>sumimasen</i> , <i>gomenasai</i> , dll).	234	80,14%	
<i>Creating</i>	9	Mahasiswa memberi tanda khusus seperti bintang, stabilo warna, garis bawah, atau tanda lain pada catatan/materi/buku pembelajaran Bahasa Jepang yang mereka anggap penting.	212	72,60%	

Tabel 3. Data Angket Indikator Strategi Kompensasi

Substrategi	No	Contoh Kegiatan	Skor Total	%	% Rata-Rata Indikator
<i>Guessing</i>	10	Ketika mahasiswa menjumpai kosakata Bahasa Jepang yang asing/baru mereka dengar atau baca dalam sebuah paragraf atau audio, mereka mencoba mengartikan kosakata tersebut dengan melihat konteks kalimat atau petunjuk yang ada di sekitarnya.	231	79,11%	76,1%
<i>Overcoming</i>	11	Ketika mahasiswa lupa kosakata atau tata bahasa selama berkomunikasi secara lisan dalam Bahasa Jepang, mereka berusaha menggunakan isyarat gestur atau gerakan fisik untuk menyampaikan maksud mereka kepada lawan bicara.	225	73,12%	
	12	Ketika mahasiswa lupa kosakata dalam Bahasa Jepang untuk ditulis atau diucapkan, mereka berusaha memparafrasakan atau menggunakan kosakata lain yang memiliki arti yang sama.	202		

Tabel 4. Data Angket Indikator Strategi Metakognitif

Substrategi	No	Contoh Kegiatan	Skor Total	%	% Rata-Rata Indikator
<i>Centering your learning</i>	13	Mahasiswa membuat target pencapaian belajar Bahasa Jepang mereka setiap minggu.	150	51,37%	60,0%
<i>Arranging and planning your learning</i>	14	Mahasiswa menyisihkan waktu setiap harinya untuk berlatih percakapan (<i>kaiwa</i>), mendengarkan (<i>choukai</i>), menulis dan membaca (<i>sakubun</i> dan <i>dokkai</i>), ataupun latihan soal tata bahasa (<i>bunpou</i>) dan kanji di luar jam perkuliahan secara mandiri, di tengah kesibukan kegiatan lain mereka.	179	61,30%	

<i>Evaluating your learning</i>	15	Mahasiswa mengerjakan soal latihan dari materi pembelajaran Bahasa Jepang dan saling mengoreksinya dengan teman untuk mengevaluasi pemahaman materi mereka.	169	67,47%
	16	Mahasiswa memikirkan tentang kemajuan atau progres kemampuan Bahasa Jepang mereka dalam hal berbicara (<i>kaiwa</i>), membaca dan menulis (<i>dokkai</i> dan <i>sakubun</i>), dan mendengarkan (<i>choukai</i>) setelah pembelajaran dilaksanakan.	225	

Tabel 5. Data Angket Indikator Strategi Afektif

Substrategi	No	Contoh Kegiatan	Skor Total	%	% Rata-Rata Indikator
<i>Lowering your anxiety</i>	17	Mahasiswa mencoba untuk rileks setiap kali mereka merasa takut menggunakan Bahasa Jepang saat berkomunikasi atau saat menulis kalimat.	220	75,34%	77,3%
<i>Encouraging your self</i>	18	Mahasiswa memotivasi diri mereka sendiri untuk berbicara Bahasa Jepang bahkan ketika mereka takut membuat kesalahan.	226	77,40%	
<i>Taking your emotional temperature</i>	19	Sebelum belajar, mahasiswa memastikan kondisi fisik mereka sedang dalam kondisi yang fit atau baik.	220	79,11%	
	20	Mahasiswa bertukar pikiran dengan teman ketika mereka merasa kesulitan saat belajar Bahasa Jepang.	242		

Tabel 6. Data Angket Indikator Strategi Sosial

Substrategi	No	Contoh Kegiatan	Skor Total	%	% Rata-Rata Indikator
<i>Asking questions</i>	21	Ketika mahasiswa tidak mengerti maksud ucapan dosen, teman, atau penutur asli dalam Bahasa Jepang, mahasiswa meminta orang tersebut untuk memperlambat atau mengatakannya sekali lagi.	210	67,24%	69,6%
	22	Mahasiswa meminta penutur Bahasa Jepang asli, pengajar, atau orang yang lebih mahir berbahasa Jepang untuk mengoreksi mereka	206		

		ketika sedang berbicara dalam Bahasa Jepang.		
	23	Mahasiswa bertanya menggunakan Bahasa Jepang tentang hal yang belum mereka mengerti kepada pengajar, penutur asli, atau orang yang lebih mahir berbahasa Jepang.	173	
<i>Cooperating with others</i>	24	Mahasiswa berdiskusi tentang materi pembelajaran Bahasa Jepang dengan teman setelah selesai perkuliahan.	191	65,41%
<i>Empathizing with others</i>	25	Ketika belajar mandiri di luar jam perkuliahan mahasiswa menggunakan video dari internet (misalnya <i>Youtube</i>) untuk mempelajari budaya orang Jepang.	222	76,03%

Tabel 7. Data Angket Persentase Keseluruhan

Aspek	Indikator	%	% Indikator	% Rata-Rata Aspek
<i>Direct Strategies</i> (Strategi Langsung)	<i>Creating Mental Linkages</i>	51,03%	65,2%	72,5%
	<i>Applying Images and Sounds</i>	76,37%		
	<i>Reviewing Well</i>	67,47%		
	<i>Employing Action</i>	65,75%	76,2%	
	<i>Practicing</i>	79,45%		
	<i>Receiving and Sending</i>	72,77%		
	<i>Analyzing and Reasoning</i>	80,14%	76,1%	
	<i>Creating Structure for Input and Output</i>	72,60%		
	<i>Guessing Intelligently in Listening and Reading</i>	79,11%		
<i>Indirect Strategies</i> (Strategi Tidak Langsung)	<i>Overcoming Limitations in Speaking and Writing</i>	73,12%	60,0%	69,0%
	<i>Centering Your Learning</i>	51,37%		
	<i>Arranging and Planning Your Learning</i>	61,30%		
	<i>Evaluating Your Learning</i>	67,47%	77,3%	
	<i>Lowering Your Anxiety</i>	75,34%		
	<i>Encouraging Your Self</i>	77,40%		
	<i>Taking Your Emotional Temperature</i>	79,11%	69,6%	
<i>Asking Questions</i>	67,24%			
<i>Cooperating with Others</i>	65,41%			
<i>Empathizing with Others</i>	76,03%			

Dari hasil perhitungan tiap indikator pada aspek *Direct Strategy* (Strategi Langsung) didapat hasil persentase rata-rata aspek yaitu 72,5%. Indikator tertinggi yaitu Strategi Kognitif dengan persentase rata-rata 76,2%, yang kedua yaitu Strategi Kompensasi dengan persentase rata-rata 76,1%, dan yang paling rendah yaitu Strategi Memori dengan persentase rata-rata 65,2%.

Substrategi yang paling sering digunakan oleh mahasiswa responden yaitu substrategi *Analyzing and Reasoning* dengan persentase 80,14%, substrategi *Practicing* dengan persentase 79,45%, dan substrategi *Guessing Intelligently in Listening and Reading* dengan persentase 79,11%.

Kemudian dari hasil perhitungan tiap indikator pada aspek *Indirect Strategy* (Strategi Tidak Langsung) didapat hasil persentase rata-rata aspek yaitu 69,0%. Indikator yang tertinggi yaitu Strategi Afektif dengan persentase rata-rata 77,3%, yang kedua yaitu Strategi Sosial dengan persentase rata-rata 69,6%, dan yang paling rendah yaitu Strategi Metakognitif dengan persentase rata-rata 60,0%. Substrategi yang paling sering digunakan oleh mahasiswa responden yaitu substrategi *Taking your emotional temperature* dengan persentase 79,11%, substrategi *Encouraging your self* dengan persentase 77,40%, dan substrategi *Empathizing with others* dengan persentase 76,03%. Sikap lanjutan atas enam substrategi tersebut yaitu sebagai berikut.

- a. Sikap lanjutan atas kecenderungan penggunaan substrategi *Analyzing and Reasoning* yaitu dengan menerapkan kebiasaan pada tingkat dasar untuk menggunakan ungkapan-ungkapan sederhana dalam Bahasa Jepang, misalnya salam, ungkapan terima kasih, dan meminta maaf. Selain itu juga menerapkan kebiasaan untuk menggunakan ungkapan-ungkapan instruksi di dalam kelas.
- b. Sikap lanjutan atas kecenderungan penggunaan substrategi *Practicing* yaitu dengan membuat metode pembelajaran berupa latihan pengulangan.
- c. Sikap lanjutan yang dapat diterapkan atas kecenderungan penggunaan substrategi *Guessing Intelligently in Listening and Reading* yaitu dengan membuat metode pembelajaran yang mengembangkan penalaran dan menambah pemahaman kosakata Bahasa Jepang mahasiswa.
- d. Sikap lanjutan yang dapat diterapkan atas kecenderungan penggunaan substrategi *Taking your emotional temperature* yaitu dengan selalu memastikan kondisi kesehatan dalam kondisi yang fit sebelum memulai pembelajaran.
- e. Sikap lanjutan yang dapat diterapkan atas kecenderungan penggunaan substrategi *Encouraging your self* yaitu dengan menerapkan sikap percaya diri dan optimis kepada diri sendiri ketika belajar Bahasa Jepang.
- f. Sikap lanjutan yang dapat diterapkan atas kecenderungan penggunaan substrategi *Empathizing with others* yaitu dengan memberikan materi pembelajaran budaya Jepang, serta perlu adanya rasa saling menghormati antar pengajar/dosen dengan mahasiswa saat pembelajaran.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti telah lakukan mengenai strategi belajar Bahasa Jepang mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang angkatan 2020, 2021, dan 2022 dapat diambil simpulan yaitu:

1. Berdasarkan data angket didapat simpulan bahwa mahasiswa menggunakan beberapa strategi belajar untuk belajar Bahasa Jepang. Dari beberapa strategi tersebut strategi yang paling banyak digunakan pada kategori atau aspek strategi langsung (*direct strategy*) yaitu strategi kognitif dan strategi kompensasi. Sedangkan strategi memori jarang digunakan oleh mahasiswa. Pada kategori atau aspek strategi tidak langsung (*indirect strategy*) strategi yang paling banyak digunakan yaitu strategi afektif dan strategi sosial. Sedangkan strategi metakognitif jarang digunakan oleh mahasiswa. Kemudian mahasiswa cenderung menggunakan enam substrategi yaitu substrategi *Analyzing and Reasoning*, substrategi *Practicing*, substrategi *Guessing Intelligently in Listening and Reading*, substrategi *Taking your emotional temperature*, substrategi *Encouraging your self*, dan substrategi *Empathizing with others*.
2. Berdasarkan data angket kemudian dianalisis sikap lanjutan atas enam substrategi yang dominan atau cenderung digunakan oleh mahasiswa responden. Hasil analisis yang didapat yaitu sebagai berikut.

- a. Sikap lanjutan atas kecenderungan penggunaan substrategi *Analyzing and Reasoning* yaitu dengan menerapkan kebiasaan pada tingkat dasar untuk menggunakan ungkapan-ungkapan sederhana dalam Bahasa Jepang, baik di kelas maupun di luar kelas.
- b. Sikap lanjutan atas kecenderungan penggunaan substrategi *Practicing* yaitu dengan membuat metode pembelajaran berupa latihan pengulangan.
- c. Sikap lanjutan atas kecenderungan penggunaan substrategi *Guessing Intelligently in Listening and Reading* yaitu dengan membuat suatu metode pembelajaran yang mengembangkan penalaran dan menambah pemahaman kosakata Bahasa Jepang mahasiswa.
- d. Sikap lanjutan atas kecenderungan penggunaan substrategi *Taking your emotional temperature* yaitu dengan selalu memastikan kondisi kesehatan dalam kondisi yang fit sebelum memulai pembelajaran.
- e. Sikap lanjutan yang dapat diterapkan atas kecenderungan penggunaan substrategi *Encouraging your self* yaitu dengan menerapkan sikap percaya diri dan optimis kepada diri sendiri ketika belajar Bahasa Jepang.
- f. Sikap lanjutan yang dapat diterapkan atas kecenderungan penggunaan substrategi *Empathizing with others* yaitu dengan memberikan materi pembelajaran budaya Jepang, serta perlu adanya rasa saling menghormati antar pengajar/dosen dengan mahasiswa saat pembelajaran.

Sikap lanjutan atas keenam substrategi tersebut dapat diterapkan oleh pengajar/dosen ataupun oleh mahasiswa saat pembelajaran di kelas (KBM), di lingkungan kampus, maupun saat belajar mandiri dengan memanfaatkan berbagai media penunjang dan dapat disesuaikan dengan rencana capaian pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya.

Kemudian dari data penelitian terdapat temuan di lapangan bahwa strategi metakognitif masih tergolong rendah atau jarang digunakan oleh mahasiswa. Maka dari itu diharapkan strategi ini dapat diterapkan dan dikembangkan untuk mencapai keberhasilan proses pembelajaran bahasa, menimbang bahwasanya strategi metakognitif merupakan strategi yang penting karena mencakup dari perencanaan pembelajaran, pelaksanaan, sampai dengan evaluasi pembelajaran.

Daftar Pustaka

- [1] A. dan D. A. Hidayat, "Penggunaan strategi belajar Bahasa Inggris oleh pelajar berprestasi," *J. Pendidik. Vokasi Raflesia Vokasi Raflesia*, vol. 1 (1), pp. 8–13, 2021.
- [2] A. Setiawan, "Belajar dan pembelajaran tujuan belajar dan pembelajaran," *Book*, vol. 09, no. 02, pp. 193–210, 2019, [Online]. Available: <https://www.coursehero.com/file/52663366/Belajar-dan-Pembelajaran1-convertedpdf/>.
- [3] Fatimah and R. D. Kartikasari, "Strategi belajar dan pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan bahasa," *Pena Literasi*, vol. 1, no. 2, p. 108, 2018, doi: 10.24853/pl.1.2.108-113.
- [4] F. Vindayani, "Strategi belajar Bahasa Arab mahasiswa menurut model Oxford," *Pros. Konf. Nas. Bhs. Arab V*, pp. 50–55, 2019, [Online]. Available: <http://prosiding.arabum.com/index.php/konasbara/article/view/469>.
- [5] M. R. Afdhol, F. A. Saragih, and V. R. Paskaliana, "Strategi pembelajaran kosakata Bahasa Jepang oleh siswa SMAN 6 Malang," *Jpbj*, vol. 8, no. 2, pp. 122–131, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBJ/article/view/43714>.
- [6] M.Zaim, "Metode penelitian bahasa: pendekatan struktural," in *Metode Penelitian Bahasa*, vol. 14, 2018, p. 1.
- [7] N. A. Othman, M. N. A. Mohamed, N. F. Ahmad Powzi, and S. Jamari, "A case study of English Language learning strategies used by engineering students in Malaysia," *Malaysian J. Soc. Sci. Humanit.*, vol. 7, no. 1, pp. 261–269, 2022, doi: 10.47405/mjssh.v7i1.1216.
- [8] N. Fadhillah and M. S. Basri, "Learning strategies for student of Japanese Language Education Study Program Ria University who passed JLPT N3," *J. Online Mhs. FKIP UNRI*, vol. 8, no. 1990, pp. 1–10, 2021.
- [9] R. Oxford, *Language learning strategies: what every teacher should know*. Boston: Heinle and Heinle, 1994.
- [10] S. Anitah, "Strategi pembelajaran ekonomi dan koperasi," *Strateg. Pembelajaran*, vol. 2, no. 2, p. 120, 2013.

REPRESENTASI MAKNA CINTA DALAM LAGU *MAYONAKA NO DOOR/STAY WITH ME* KARYA MIKI MATSUBARA

K. D. C. Dewi¹, A. A. P. P. Pemayun², D. Maryanti³

¹²³Bahasa Asing, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja

e-mail: dian.candra@undiksha.ac.id, pradnyani.putri@undiksha.ac.id, dinda.maryanti@undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan makna cinta pada lagu "*Mayonaka no Door/Stay With Me*" karya Miki Matsubara dan penggunaan kata "Ai" sebagai pengungkapan cinta melalui analisis semiotika Roland Barthes. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif dan metode analisa yang menggunakan teori semiotika Roland Barthes yang meneliti makna denotasi, konotasi, dan mitos. Hasil kajian semiotika terhadap lagu "*Mayonaka no Door/Stay With Me*" karya Miki Matsubara yaitu digambarkan pada seorang perempuan yang mencintai seseorang yang dahulu dekat dengannya yaitu kekasihnya. Hal ini dibuktikan pada setiap bait lirik lagunya yang menjelaskan keinginan dan kerinduan dengan seorang laki-laki yang menjadi kekasihnya. Perempuan itu memberikan perasaan cinta dan kasih sayangnya hanya pada kekasihnya. Sampai saat mereka telah berpisah, perempuan itu masih mengingat semuanya yang berkaitan dengan kekasihnya.

Kata kunci: semiotika, cinta, Roland Barthes, lirik lagu

Abstract

This research aims to describe the meaning of love in the song "Mayonaka no Door/Stay With Me" by Miki Matsubara and the use of the word "Ai" as a disclosure of love through the semiotic analysis of Roland Barthes. The research methods used are descriptive qualitative methods and analytical methods using Roland Barthes semiotic theory that examine the meaning of denotations, connotations, and myths. The results of a semiotic study of the song "Mayonaka no Door/Stay With Me" by Miki Matsubara is depicted in a woman who loves someone who used to be close to her, her lover. This is evidence in each verse of the lyrics of the song that explains the desire and longing with a man who became his lover. The woman gives her lover feelings of love and affection only. Until the time they had separated, the woman still remembered everything related to her lover.

Keywords : semiotics, love, Roland Barthes, song lyrics

1. Pendahuluan

Lagu merupakan sarana komunikasi yang disampaikan melalui lirik lagu. Dalam mengekspresikan pengalamannya, penyair atau pencipta lagu melakukan permainan kata-kata dan bahasa untuk menciptakan daya tarik dan kekhasan terhadap lirik atau syairnya. Permainan bahasa ini dapat berupa vokal, gaya bahasa maupun penyimpangan makna kata dan diperkuat dengan penggunaan melodi dan notasi musik yang disesuaikan dengan lirik lagunya sehingga pendengar semakin terbawa dengan apa yang dipikirkan pengarangnya[1].

Sebagai sebuah sistem tanda atau sistem lambang, bahasa merupakan alat komunikasi manusia yang digunakan untuk berinteraksi. Bahasa digunakan manusia sebagai alat penyampaian gagasan melalui kegiatan komunikasi. Bahasa juga menyertai proses berpikir manusia dalam memahami dunia luar baik secara efektif maupun imajinatif[1].

Lirik lagu merupakan ekspresi seseorang tentang suatu hal yang sudah dilihat, didengar maupun dialaminya. Dalam mengekspresikan hal yang diinginkan, penyair atau pencipta lagu mempermainkan kata-kata agar memiliki daya tarik dan ciri khas dari lagu yang diciptakan. Dalam artikel ini, dipilih lagu *Mayonaka no Door* atau *Stay With Me* karena dalam lirik lagu tersebut mengisyaratkan tentang perasaan cinta. Hal ini dapat dilihat dalam lirik lagu yang terdapat ungkapan 恋 (*koi*) dan 愛 (*ai*). Kata 恋 (*koi*) dan 愛 (*ai*) berarti cinta. Kata *koi* dan *ai* memiliki arti yang sama namun terdapat perbedaan dalam kata tersebut. Kata *koi* berarti keinginan untuk dekat dengan orang yang kita sukai sedangkan *ai* berarti keinginan untuk menjadikan orang yang kita sukai menjadi bagian yang penting dalam hidup kita. Jika *koi* lebih kepada cinta yang berdasarkan romantisme, maka *ai* memiliki makna perasaan yang dalam

dan penuh komitmen. *Koi* mengandung makna adanya emosi romantisme terhadap orang lain (satu pihak), sedangkan *ai* dapat dianggap sebagai kata yang muncul karena adanya kedekatan dan perasaan sayang antar satu sama lain. Dalam kamus *Sanseido Kokugo Jiten* makna *ai* yaitu memikirkan dan menganggap orang lain atau sesuatu hal yang penting, mencurahkan perasaan kepada orang lain atau sesuatu, dan perasaan menghargai rasa sayang dan cinta yang dirasakan orang lain (pasangan, pihak yang berkaitan). Sedangkan, makna *koi* dalam kamus *Sanseido Kokugo Jiten* (Edisi ke-6) yaitu adanya perasaan yang tidak terpenuhi antara pria dan wanita, perasaan menyukai, perasaan rindu atau ingin bertemu, adanya pemikiran untuk terus berada disamping orang tersebut. Maksud dari “perasaan” yang tidak terpenuhi adalah perasaan cinta yang kita miliki terhadap seseorang, terlepas dari apakah orang yang bersangkutan memiliki perasaan yang sama atau tidak. Dengan artian *koi* hanya menunjukkan perasaan cinta kita saja (satu pihak).

Judul lagu *Mayonaka no Door* sendiri memiliki arti “Pintu Tengah Malam” dimana sebagian besar lirik lagu ini berbahasa Jepang. *Mayonaka no Door* memiliki makna yang berarti isyarat cinta kepada seseorang. Hal ini ditunjukkan dengan adanya kata “*ai*” dan “*koi*” dalam liriknya yang menjelaskan sebuah perasaan berupa rasa cinta yang dinyatakan untuk kekasihnya. Lagu ini dirilis pada 1970-an dan mengutip pernyataan Yohei Hasegawa yang merupakan musisi dan produser mengatakan bahwa musik barat pada tahun 1970-an sangatlah berpengaruh dan poin penting komposisi musik sebagai pemicu atau faktor pembuat lagu populer adalah frasa bahasa Inggris dalam lagu ini yaitu adanya ungkapan “*Stay With Me*” yang kemudian menjadi aspek penarik minat pendengar di luar Jepang. Oleh karena itu, adanya frasa bahasa Inggris “*Stay With Me*” diperlukan kalimat langsung di tempat dimana orang-orang fokus pada sebuah musik.

Dari setiap lirik lagu yang ada terdapat makna tersembunyi dan menarik untuk dianalisis. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana makna cinta yang terkandung dalam lirik lagu “*Mayonaka no Door/Stay With Me*” karya Miki Matsubara dalam teori Roland Barthes karena teori Barthes membahas tentang makna denotasi, konotasi, dan mitos sehingga dapat memudahkan peneliti untuk melakukan analisis lirik lagu *Mayonaka no Door/Stay With Me*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan makna cinta pada lagu *Mayonaka no Door/Stay With Me*. Penulis menggunakan teori tersebut karena Semiotika didefinisikan sebagai suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda.

Teori Roland Barthes

Dalam istilah Barthes, semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*). Secara etimologis, Sudjiman menyampaikan istilah semiotika berasal dari kata Yunani “*semeion*” yang berarti tanda atau “*seme*” yang berarti penafsir tanda. Sebagai contoh “adanya asap menandai api”. Tanda sendiri pada masa itu didefinisikan sebagai sesuatu hal yang menunjuk kepada sesuatu hal yang lain [8].

Barthes dan Kurniawan berpendapat bahwa dalam sebuah komunikasi memaknai berarti memahami objek-objek tidak hanya membawa informasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda. Barthes dikenal sebagai salah seorang pemikir strukturalis yang mempraktekkan model linguistik dan semiologi Saussurean. Berdasarkan buku *Cultural and Communication Studies*, inti dari Teori Barthes adalah gagasan tentang dua tatanan pertandaan (*order of significations*), yang terdiri atas denotasi, konotasi, dan mitos (Fiske)[3].

Menurut Roland Barthes terdapat 3 aspek makna yang harus dianalisis dari sebuah ungkapan, yaitu: (1) makna denotasi, yang merupakan makna sebenarnya (terdapat dalam kamus); (2) makna konotasi, yang merupakan makna yang bersifat subjektif dan emosional dari pada makna denotasi; dan (3) makna mitos, yang memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku pada periode tertentu

Makna ‘cinta’ pada lirik lagu dalam penelitian ini dianalisis secara semiotika sesuai dengan pemikiran Roland Barthes tersebut. Peneliti menganalisis makna ‘cinta’ yang terdapat pada lirik lagu “*Mayonaka no Doa*” melalui bait-bait di dalam lagu.

2. Metode

Dalam penelitian ini digunakan metode pendekatan kualitatif deskriptif dan metode analisa isi. Pendekatan kualitatif deskriptif menekankan pada interpretasi yang dilakukan oleh peneliti. Deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang memaparkan hasil analisisnya dengan menggunakan kata-kata sesuai dengan aspek yang dikaji. Kemudian, metode analisa isi yang menggunakan teori analisis semiotik Roland Barthes dengan tiga unsur yaitu, makna denotasi, konotasi, dan mitos untuk menganalisis lagu *Mayonaka no Door/Stay With Me*. Objek penelitian yang digunakan adalah makna cinta "Ai" dalam lirik lagu *Mayonaka no Door/Stay With Me*.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan studi dokumen yakni, data yang diperoleh melalui penelusuran berbagai sumber yang diprediksi memuat data yang diperlukan dalam penelitian ini. Peneliti tidak melakukan wawancara kepada pihak lain karena dalam semiotika, dokumen yang digunakan pada penelitian ini adalah lirik lagu. Jadi, hanya akan menganalisis secara mendalam berdasarkan interpretasi peneliti dengan menggunakan analisa semiotik Roland Barthes.

3. Hasil dan Pembahasan

Lagu *Mayonaka no Door/Stay With Me* adalah lagu cinta yang menceritakan tentang sepasang kekasih yang menjalin asmara kemudian ia yang masih mengingat semua hal yang berhubungan dengan kekasihnya. Berikut adalah hasil analisis bagian-bagian lirik lagu *Mayonaka no Door/Stay With Me*:

Tabel 1.1 Analisis Semiotika Lagu "Mayonaka no Door/Stay With Me"

Lirik lagu	Denotasi	Konotasi	Mitos
<i>(To you... yes my love to you... yes my love to you you... to you)</i> Tanda : <i>my love</i> (cintaku)	(Padamu... Ya, cintaku padamu... Ya, cintaku padamu... padamu) Cinta : rasa suka sekali dan sayang benar kepada seseorang.	Rasa cinta yang menyatukan kedua insan.	Rasa cinta yang tertuju hanya untuk kekasihnya.
<i>Watashi wa watashi anata wa anata to</i> Tanda : <i>watashi, anata</i> (aku, kamu)	"Aku adalah aku, kamu adalah kamu" Aku : (pronomina) yang berbicara atau yang menulis (dalam ragam akrab). Kamu : (pronomina) atau kata ganti orang kedua, orang yang disapa, orang yang diajak bicara (dalam ragam akrab).	Menjelaskan bahwa aku adalah diri sendiri dan kamu adalah diri kekasihnya.	Mengesakan siapa itu "aku" dan siapa itu "kamu".
<i>Yuube itteta, sonna ki mo suru wa</i> Tanda : <i>yuube</i> (tadi malam)	Rasanya tadi malam aku mengatakan itu Tadi malam : malam sebelum hari ini.	Sebuah percakapan yang terjadi dan disampaikan tadi malam saat mereka bersama.	Percakapan yang terjadi di malam hari
<i>Gurei no jaketto ni mioboe ga aru ko-hi- no shimi</i>	Noda kopi yang tidak asing, di jaket abu-abu	Perasaan tidak asing saat ketika melihat noda kopi	Noda kopi di jaket abu-abu yang membuat bernostalgia.

Tanda : <i>gurei no jaketto, ko-hi- no shimi</i> (jaket abu-abu, noda kopi)	Jaket abu-abu : baju luar penahan dingin dan angin yang berwarna abu-abu. Noda kopi : bercak (kopi) yang mengotori suatu benda (jaket) dan membuat bekas.	di jaket abu-abu kekasihnya.	
<i>Aikawarazu nanone, showindow ni futari utsureba</i>	Tidak berubah ya, jika (bayangan) kita berdua terpantul di <i>show window</i> (etalase)	Pantulan bayangan mereka berdua di etalase kaca yang masih terlihat sama seperti sebelumnya.	Mengganbarkan tentang pertemuan (dengan orang yang sama)
Tanda : <i>showindow</i> (etalase kaca)	Etalase : tempat memamerkan barang-barang yang dijual (biasanya di bagian depan toko)		
<i>Stay with me... Mayonaka no doa o tataki, "Kaeranaide" to naita</i>	Tetaplah bersamaku... memukul pintu tengah malam dan memohon "Janganlah kamu pulang" Pintu: sebuah tempat untuk keluar masuk. Tengah malam : waktu malam hari sekitar pukul 00.00	Permohonan kepada sang kekasih agar terus bersamanya dan tidak meninggalkannya.	Penulis lagu menggambarkan bahwa ia sangat mencintai kekasihnya dan ingin terus bersamanya.
Tanda : <i>Mayonaka no doa</i> (pintu tengah malam)			
<i>Ano kisetsu ga ima me no mae</i>	Musim itu sekarang sudah di depan mata	Penulis yang merasakan bahwa hal yang dinanti-nanti akan segera tiba.	Penulis menggambarkan tentang sebuah penantian.
Tanda : <i>kisetsu</i> (musim)	Musim : waktu tertentu yang bertalian dengan keadaan iklim, masa atau waktu ketika ada suatu peristiwa		
<i>Stay with me... Kuchiguse o iinagara</i>	Tetaplah bersamaku... Sambil terus melatahkannya	Menahan seseorang untuk tetap bersamanya dengan melarangnya pulang.	Penulis lagu menggambarkan sebuah permohonan.
Tanda : <i>stay with me</i> (tetap bersamaku)	Tetap : selalu berada ditempatnya, tidak berubah (kedudukannya, keadaannya) Bersama: berbarengan, serentak		
<i>Futari no toki o daite</i>	Merangkul momen milik kita berdua	Mengingat dan menjaga kenangan yang pernah dilalui bersama.	Penulis lagu ingin tetap menjaga kenangan bersama.
Tanda : <i>futari no toki</i> (momen berdua)	Momen : waktu yang pendek (dilewati, dilalui).		
<i>Mada wasurezu dajji ni shiteita</i>	Masih tidak kulupakan dan masih kujaga	Mengenang momen-momen menyenangkan saat masih bersama dulu.	Penulis lagu menggambarkan betapa ia sangat mencintai kekasihnya hingga
Tanda : <i>mada</i> (belum)	Belum: masih dalam keadaan tidak		

			segala hal masih tetap ia ingat dan ia jaga.
<i>Koi to ai to wa chigau mono dayo to</i>	Cinta dan kasih sayang memiliki perbedaan	Sang kekasih memberi tahu kepada dia bahwa cinta dan kasih sayang ada bedanya.	Penulis lagu ingin memberitahu bahwa terdapat perbedaan antara cinta dan kasih sayang.
Tanda : <i>koi, ai</i> (cinta)	Cinta : suka sekali; sayang benar Kasih sayang : cinta kasih; belas kasihan		
<i>Futatabime no fuyu ga kite hanarete itta anata no kokoro</i>	Musim dingin kedua telah tiba dan hatimu telah pergi	Ketika musim dingin berikutnya datang ia merasa perasaan kekasihnya justru hilang	Menggambarkan tentang ketidaksetiaan.
Tanda : <i>futatabime no fuyu</i> (musim dingin kedua)	Musim dingin: musim sesudah musim gugur atau sebelum musim semi, terdapat didaerah yang mempunyai empat musim Kedua : kelompok yang terdiri dari dua(orang atau benda)		
<i>Furi kaereba itsumo soko ni anata o kanjite ita no</i>	Ketika aku melihat ke belakang,ku aku selalu merasakan dirimu disana	Ketika ia mengingat kenangan dahulu bersama kekasihnya, ia selalu merasakan kehadiran kekasihnya.	Penulis ingin menggambarkan tentang kerinduan
Tanda : <i>furi kereba. Kanjite</i> (melihat ke belakang, merasakan)	Melihat ke belakang : menggunakan mata untuk memandang/memperhatikan ke belakang Merasakan : membiarkan (menjadikan) meeasa atau merasai, menikmati		
<i>Kokoro ni ana ga aita</i>	Ada lubang di hatiku	Menegaskan bahwa ia merasakan sakit hati.	Penulis ingin menjelaskan tentang perasaan sakit hatinya karena sudah tidak Bersama
Tanda : <i>kokoro ni ana</i> (lubang di hatiku)	Lubang : liang, lekuk tanah Hati : organ badan yang berwarna kemerah-merahan di bagian kanan atas rongga perut, gunanya untuk mengambil sari-sari makanan di dalam darah dan menghasilkan empedu		
<i>Stay with me... sabishisa magirawashite</i>	Tetaplah bersamaku... kesepian ini mengembara	Menegaskan tentang permohonan agar kekasihnya tetap bersamanya karena ketika kekasihnya tidak bersamanya ia merasa sangat kesepian.	Penulis lagu ingin menggambarkan tentang kesepian.
Tanda : <i>sabishisa</i> (kesepian)	Kesepian : keadaan sepi; kesunyian; kelengangan: perasaan sunyi (tidak berteman dsb)		
<i>Oita reko-do no hari onaji merodi kurikaeshite ita</i>	Melodi yang sama diulangi dalam rekaman	Ia selalu mengulang melodi yang sama dalam	Menggambarkan tentang kerinduan.

Tanda : <i>reko-do Merodi</i> (rekaman, melodi)	Rekaman : yang direkam (seperti gambar cetakan, lagu, stensil); hasil merekam Melodi : susunan rangkaian tiga nada atau lebih dalam musik yang terdengar berurutan secara logis serta berirama dan mengungkapkan suatu gagasan	sebuah rekaman untuk didengar.
---	--	--------------------------------

Hasil pembahasan menunjukkan bahwa, setiap bait lirik memiliki tanda dan maknanya tersendiri. Ada beberapa lirik yang menjadi tanda utama dari makna keseluruhan lagu *Mayonaka no Door/Stay With Me*, diantaranya sebagai berikut:

*(To you... yes my love to you...
yes my love to you you... to you)*

Lirik tersebut memiliki makna denotasi bahwa rasa cinta si perempuan hanya pada seorang laki-laki yang menjadi kekasihnya. Artinya ia hanya memberikan rasa cintanya kepada kekasihnya.

Makna konotasi pada lirik tersebut memiliki makna bahwa sebuah rasa cinta yang ditujukan kepada seseorang sehingga menyatukan keduanya. Hal ini berarti keduanya memiliki hubungan yang romantis. Pada bait tersebut menyatakan bahwa "*to you, yes my love to you*" yang berarti satu dari keduanya menyatakan bahwa ia mencintai kekasihnya.

Setelah melihat makna denotasi dan konotasi akan muncul mitos, yaitu perasaan cinta yang ditujukan hanya untuk kekasihnya. Hal ini sesuai dengan sudut pandang si penulis yang mengatakan "cintaku padamu" walaupun keduanya telah berpisah.

Koi to ai to wa chigau mono dayo to

Lirik tersebut memiliki makna denotasi bahwa cinta dan kasih sayang memiliki perbedaan. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat sebuah perbedaan antara cinta dan kasih sayang di dalam sebuah hubungan.

Makna konotasi yaitu kekasih dari penulis yang menyatakan bahwa antara cinta dan kasih sayang memiliki perbedaan. Cinta hanya dapat diutarakan melalui kata-kata sementara kasih sayang dapat diutarakan dengan kata-kata dan juga tindakan.

Setelah melihat makna denotasi dan makna konotasi tersebut ditemukan mitos bahwa sepasang kekasih yang menjalin suatu hubungan akan memahami bahwa antara cinta dan kasih sayang memiliki sebuah perbedaan. Perbedaan ini dapat dilihat dari bagaimana sepasang kekasih tersebut menjalin hubungan dan saling mencintai satu sama lain.

4. Simpulan dan Saran

Dari hasil analisis lagu *Mayonaka no Door/Stay With Me*, terdapat dua lirik yang menjadi tanda utama untuk bisa mengetahui makna keseluruhan dari lagu tersebut. Dua lirik utama yakni, *(To you... yes my love to you... yes my love to you you... to you)* dan *Koi to ai to wa chigau mono dayo to*.

Dari lirik tersebut terdapat makna denotasi bahwa penulis yang memberikan cintanya pada kekasihnya. Kemudian, rasa cinta dan kasih sayang dinyatakan memiliki perbedaan. Makna konotasinya adalah sebuah rasa cinta yang ditujukan kepada seseorang sehingga menyatukan keduanya. Kemudian, cinta hanya dapat diutarakan melalui kata-kata sementara kasih sayang dapat diutarakan dengan kata-kata dan juga tindakan.

Sehingga makna denotasi dan konotasi yang telah ditemukan, maka terdapat mitos bahwa perasaan cinta yang ia miliki hanya diberikan kepada kekasihnya, meskipun keduanya sudah berpisah. Kemudian, perbedaan rasa cinta dan kasih sayang bahwa tidak semua tindakan dilakukan atau ucapan yang dikatakan disebut cinta atau kasih sayang. Terasa sama,

namun keduanya memiliki makna yang berbeda yang terkadang sering membuat seseorang menjadi salah paham.

Daftar Pustaka

- [1] A. Rendy, Dheni, "Analisis Semiotika Makna Kerinduan Pada Lirik Lagu "Hanya Rindu" Karya Andmesh Kamaleng," *Jurnal Metabasa*, vol. 2, no. 2, pp. 65-68, 2020.
- [2] I. Rahmawati, "Semiotik Teks Roland Barthes Dalam Kehidupan Kontemporer Umat Beragama Mengenai Fenomena Padu Padan Kebaya," *Jurnal Kebudayaan dan Sastra Islam*, vol. 17, no. 2, 2021.
- [3] J. Fiske, "Cultural and Communication Studies Sebuah Pengantar Paling Komprehensif," Yogyakarta: Jalasutra, 2007.
- [4] N. Lustyantje, "Pendekatan Semiotik Model Roland Barthes dalam Karya Sastra Prancis," *Artikel Seminar Nasional UI*, 2012.
- [5] M. Yoshihira.2018."松原みき「真夜中のドア～stay with me」なぜ今話題に？世界のシティ・ポップ・ファンに愛されたアンセム<コラム>".2021. [Online]. Available: [松原みき「真夜中のドア～stay with me」なぜ今話題に？世界のシティ・ポップ・ファンに愛されたアンセム<コラム> | Daily News | Billboard JAPAN \(billboard-japan.com\)](#)
- [6] Mustafa and Dewi, "Makna Cinta dalam Lagu Chiisana Koi No Uta," *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*, vol. 6, no. 1, 2020.
- [7] N. S. Tadjuka, "Makna Denotasi dan Konotasi pada Ungkapan Tradisional dalam Konteks Pernikahan Adat Suku Pamona," *Jurnal Bahasa dan Sastra*, vol. 4, no. 1, 2019.
- [8] Solihin and Gilang. 2018. "Representasi Theis dalam Lirik Lagu Syair Manunggal Karya Cupumanik," *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran dan Penelitian*, vol. 4, no. 1, hlm. 46, 2018.
- [9] S. Suzuki, "Ai/Koi (Cinta) – Belajar Bahasa Jepang," 2021. [Online]. Available: [Ai / Koi \(Cinta\) – Belajar Bahasa Jepang | Kepo Jepang](#).
- [10] S. Iswidayati, "Roland Barthes dan Mitologi". *Jurnal Imajinasi*, Jilid 2, Terbitan 2, 2006.
- [11] S. Fitri, "Analisa Semiotik Makna Motivasi Lirik Lagu "Cerita Tentang Gunung dan Laut" Karya Payung Teduh," *Jurnal Komunikasi*, vol. 8, no. 3, 2017.

