

PEMBUATAN BAHAN AJAR BAHASA JEPANG TINGKAT PEMULA MELALUI *POP CULTURE*

Bertha Nursari, Zainur Fitri, Metty Suwandany, Tia Martia, Dila Rismawati,
M. Abdillah Barqah, Bobby Rizki Sutanto, Fajriangtias

ABSTRAK

Pengabdian kepada masyarakat adalah suatu bentuk kegiatan institusi yang diadakan oleh dosen (baik dengan atau tanpa mahasiswa), yang ditujukan untuk masyarakat sebagai salah satu dharma atau tugas pokok perguruan tinggi. Dalam pengabdian masyarakat kali ini, kami melakukan kegiatan pembuatan bahan ajar bahasa Jepang tingkat pemula melalui *pop culture* (kebudayaan populer) berupa modul cetak dan kumpulan video serta gambar pendukung.

Di dalam bahan ajar yang kami buat, materi disampaikan melalui kebudayaan populer, sehingga menambah ketertarikan pemelajar terhadap bahasa Jepang terutama pemelajar tingkat pemula. Pembuatan bahan ajar ini kami anggap penting karena dapat menjembatani peminat belajar bahasa Jepang tingkat pemula yang seringkali merasa frustrasi dengan keharusan mengenali huruf hiragana, katakana, dan kanji jika ingin mengetahui tentang bahasa dan budaya Jepang.

Adanya kegiatan ini bertujuan untuk mempermudah proses pemerolehan bahasa Jepang sekaligus meningkatkan motivasi pemelajar, baik di tingkat SMA dan Universitas. Modul ini berada pada posisi sebagai materi pendamping, sehingga pengetahuan pemelajar akan bertambah dan kemampuan bahasa Jepang juga akan meningkat.

Kata kunci: *pop culture*, pemelajar pemula, bahasa jepang, modul, motivasi belajar

I. PENDAHULUAN

Pengabdian kepada masyarakat adalah suatu bentuk kegiatan institusi yang diadakan oleh dosen (baik dengan atau tanpa mahasiswa), yang ditujukan untuk masyarakat sebagai salah satu dharma atau tugas pokok perguruan tinggi, di samping dharma pendidikan dan dharma penelitian, sebagaimana yang tertuang dalam Tri Dharma Perguruan Tinggi. Dengan dilaksanakannya dharma pengabdian kepada masyarakat baik dalam bentuk pelatihan/penataran, pendidikan kesehatan, penerapan hasil penelitian atau dalam bentuk lainnya, diharapkan selalu ada keterkaitan bahkan kebersamaan antara perguruan tinggi dan masyarakat. Hal ini dapat diartikan sebagai: pengamalan ipteks melalui metode ilmiah langsung kepada masyarakat yang membutuhkan, dalam upaya mensukseskan pembangunan, mengembangkan manusia ke dalam sektor pembangunan dan meningkatkan taraf kehidupan masyarakat.

Kegiatan pengabdian masyarakat yang akan kami lakukan pada semester Ganjil 2018/2019 ini adalah tentang pembuatan bahan ajar bahasa Jepang tingkat pemula melalui *pop culture* (kebudayaan populer) berupa modul cetak dan kumpulan video serta gambar pendukung. Pembuatan bahan ajar ini kami anggap penting karena dapat menjembatani peminat belajar bahasa Jepang tingkat pemula yang seringkali merasa frustrasi dengan keharusan mengenali huruf hiragana, katakana, dan kanji jika ingin mengetahui tentang bahasa dan budaya Jepang. Di dalam bahan ajar yang akan kami buat, materi akan disampaikan melalui kebudayaan populer, sehingga menambah ketertarikan pemelajar terutama tingkat pemula terhadap bahasa Jepang.

Dengan meningkatnya peminat bahasa Jepang, terutama kalangan muda, mengakibatkan banyaknya pengetahuan tentang bahasa dan budaya Jepang yang tersebar melalui media sosial, *website*, blog pribadi, dll. Hal tersebut membuat kami, selaku pengajar bahasa Jepang, tertantang untuk mengumpulkan dan memilah bahan-bahan tersebut sehingga menjadi kumpulan informasi yang dapat dipergunakan sebagai bahan ajar baik di lingkup internal maupun eksternal. Bahan ajar yang nantinya akan digunakan sebagai bahan pendamping pada pemelajar pemula bahasa Jepang, terutama diperuntukkan bagi tingkat pendidikan SMA dan Universitas. Pemilahan informasi yang tersebar di dunia maya dianggap perlu untuk dilakukan karena tidak dipungkiri ada beberapa konten yang kurang layak ditampilkan sebagai bahan ajar.

Untuk itulah dalam kegiatan pengabdian masyarakat semester ganjil 2018/2019 ini, kami bermaksud untuk membuat suatu bahan ajar yang dapat membantu pemelajar dan juga pengajar dalam mempelajari dan mengajarkan bahasa Jepang secara menarik. Bahan ajar ini tidak hanya dalam bentuk modul, kami juga bermaksud mengumpulkan video dan juga gambar yang kami anggap dapat membantu pemahaman bahasa dan budaya Jepang agar lebih mudah bagi peminatnya. Mahasiswa pun dilibatkan dalam kegiatan ini karena kami menganggap mahasiswa lebih dekat dengan sasaran pemakaian modul ini. Masukan-masukan yang diberikan oleh mahasiswa akan sangat berguna karena keterbatasan paparan kami sebagai tenaga pengajar akan hal-hal yang tengah populer di kalangan kawula muda.

II. TUJUAN DAN MANFAAT

Adanya kegiatan ini bertujuan untuk mempermudah proses pemerolehan bahasa Jepang, baik di tingkat SMA dan Universitas. Modul ini akan berada pada posisi sebagai materi pendamping, sehingga pengetahuan pemelajar akan bertambah sehingga kemampuan bahasa Jepang pun secara tidak langsung juga akan meningkat.

III. PERSONALIA

Nama	Asal Fakultas/ Kelembagaan	Tugas
Bertha Nursari	Fakultas Sastra/ Sastra Jepang	Ketua Pelaksana
Zainur Fitri, SS, M.Pd	Fakultas Sastra/ Sastra Jepang	Anggota
Metty Suwandany, SS, M.Pd	Fakultas Sastra/ Sastra Jepang	Anggota
Tia Martia, SS, M.Si	Fakultas Sastra/ Sastra Jepang	Anggota
Dilla Rismayanti, SS., M.Si	Fakultas Sastra/ Sastra Jepang	Anggota
M. Abdillah Barqah	Fakultas Sastra/ Sastra Jepang	Anggota
Bobby Rizki Sutanto	Fakultas Sastra/ Sastra Jepang	Anggota
Fajriangtias	Fakultas Sastra/ Sastra Jepang	Anggota

IV. PELAKSANAAN KEGIATAN

Sebelumnya, kami menampilkan ulang rancangan dari kegiatan abdimas yang tertulis di dalam proposal pengajuan kegiatan. Rancangan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Melakukan diskusi tim yang akan membahas batasan konten yang akan ditampilkan dalam modul
2. Menetapkan pembagian tugas setiap anggota tim untuk mengumpulkan data sesuai dengan bidang keahlian masing-masing
3. Mengumpulkan semua data yang telah diperoleh dan memilahnya sesuai dengan tema yang telah ditentukan.
4. Membuat layout tampilan modul, melengkapi bahan ajar dengan video dan gambar-gambar yang berkaitan
5. Mencetak bahan ajar dalam bentuk buku dan menyimpan video dan gambar dalam flash disk
6. Mempraktikkan penggunaan bahan ajar tersebut pada mahasiswa semester 1 Sastra Jepang Universitas Darma Persada

Sedangkan untuk jadwal pelaksanaan kegiatan adalah sebagai berikut :

No	KEGIATAN	BULAN					
		Sept	Okt	Nov	Des	Jan	Feb
1	Persiapan						

2	Pembuatan Bahan Ajar						
3	Pemilahan dan Pencetakan Bahan Ajar						
4	Laporan Kemajuan						
5	Laporan akhir						

Kegiatan ini memiliki tujuan untuk membuat modul berisi informasi-informasi tentang Jepang. Materi ini tidak berpusat pada tata bahasa Jepang tapi merupakan materi tambahan yang kami susun berdasarkan empat buku teks yang digunakan di jurusan Sastra Jepang Universitas Darma Persada. Buku teks yang kami gunakan sebagai panduan batasan materi modul adalah Minna no Nihongo I, Minna no Nihongo II, Nihongo de Role Play dan New Approach Kiso Hen.

a. Persiapan Kegiatan

Pada bulan September 2018, kelompok kami mulai melakukan persiapan pengumpulan materi. Saat ini, setiap anggota diberikan tema mengenai materi yang akan dicari baik di dunia maya maupun menggunakan sumber data lain. Setiap anggota bertanggung jawab untuk mencari materi selengkap mungkin. Materi yang dicari berupa tentang :

1. Kesusastraan Jepang
2. Matsuri di Jepang
3. Pendidikan di Jepang
4. Olahraga di Jepang
5. Materi sesuai dengan tema dari buku teks Minna no Nihongo I dan II, Nihongo de Role Play, serta buku teks New Approach Kiso Hen.

b. Pembuatan Bahan Ajar

Kegiatan ini dilakukan pada bulan Oktober 2018. Materi yang telah dikumpulkan oleh personel kelompok mulai disusun dan direncanakan untuk dicetak dalam bentuk modul sesuai dengan masukan dan saran dari para anggota kelompok. Di tahapan ini, kelompok kami menemukan temuan bahwa masih diperlukannya materi tambahan, sehingga proses pencarian dan penambahan materi pun masih terus dilanjutkan oleh para anggota kelompok.

c. Pemilahan dan Pencetakan Bahan Ajar

Kegiatan ini dilakukan pada bulan November 2018. Di tahapan ini, kami mulai memilah materi yang telah dikumpulkan. Pemilahan materi ini dibagi menjadi dua, yaitu materi ajar

cetak dan materi ajar berupa video. Materi ajar cetak berupa artikel-artikel singkat yang membahas tentang *pop culture* yang ada di Jepang dan materi ajar video berupa gambar bergerak yang berkaitan dengan *pop culture*. Pada tahapan ini, kami pun melakukan seleksi materi yang sekiranya memiliki muatan kurang layak untuk ditampilkan dalam konteks budaya Indonesia.

Proses penyusunan tata letak dari modul pun kami lakukan pada tahapan kegiatan ini. Kami pun melakukan diskusi apakah modul akan dicetak berwarna atau hitam-putih, kami juga melakukan diskusi bagaimana caranya modul ini akan dipergunakan dalam proses belajar mengajar di kelas.

d. Laporan Kemajuan dan Laporan Akhir

Laporan kemajuan termin pertama sudah dilaporkan sebelum pencairan dana termin ke II, dan untuk laporan akhir diberikan ke pihak LP2MK setelah pelaksanaan seminar hasil penelitian dan abdimas dilaksanakan.

e. Kendala dan Cara Mengatasinya

Secara keseluruhan kegiatan ini berjalan dengan lancar, akan tetapi memang kami menghadapi beberapa kendala, yaitu bagaimana cara menentukan batasan materi yang akan dijadikan sebagai materi modul. Ada begitu banyak materi yang tersedia secara gratis di dunia maya, tetapi kami juga perlu memperhatikan apakah materi tersebut memang sesuai dengan tujuan pembuatan modul kelompok kami atau tidak. Selain itu, yang juga penting untuk dipertimbangkan adalah masalah *copyright* atau hak cipta dari materi-materi yang kami unduh. Untuk sementara, kami memutuskan untuk tetap menuliskan sumber data di mana kami mendapatkan atau mengunduh materi tersebut.

V. HASIL KEGIATAN

Hasil kegiatan ini berupa file cetak dan file digital tentang pembelajaran bahasa Jepang melalui *pop culture*. Modul yang kami hasilkan dari abdimas ini sebanyak 3 modul dapat dilihat pada lampiran, yaitu Modul berdasarkan dari Minna no Nihongo I dan II (gambar 1,2, 3, 4, 5), modul berdasarkan Nihongo de Role Play (gambar 6, 7, 8, 9, 10), dan modul berdasarkan New Approach Kiso Hen (gambar 11,12,13). Untuk kumpulan video kami kumpulkan di dalam *flash disk*. Karena kami menyimpan filenya di dalam *flash disk* yang bisa dipergunakan secara bebas oleh pihak-pihak yang membutuhkan.

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari melakukan kegiatan ini kami menemukan banyak pengetahuan baru. Dengan melakukan bersama-sama mahasiswa kami pun mendapatkan masukan-masukan tentang hal-hal yang sedang populer di kalangan muda. Sebagai pengajar, terkadang kami tidak memiliki waktu luang untuk berselancar di dunia maya menemukan materi-materi yang dekat dengan kehidupan nyata. Dengan adanya kumpulan materi yang bisa diakses secara bebas ini, diharapkan proses belajar mengajar menjadi lebih lancar.

Sebagian Gambar dari Modul

みんなの日本語！第5課 甲子園へ行きますか

NARA NO KANKOUCHI (奈良の観光地)

TODAI-JI

Tōdai-ji sudah dibangun sejak awal abad ke-8 di kaki Gunung Wakakusa. Menurut Tōdai-ji yōroku (buku catatan milik Tōdai-ji), cikal bakal Tōdai-ji adalah kuil bernama Kinshō-ji (金鐘寺) atau Konshu-ji (金鐘寺) yang didirikan tahun 733 di kaki Gunung Wakakusa. Sementara itu, menurut Shoku Nihongi, Kaisar Shōmu dan Permaisuri Kōmyō mendirikan sebuah kuil di kaki Gunung Wakakusa untuk mengenang putranya yang meninggal sewaktu masih kecil. Kuil tersebut menjadi tempat kediaman bagi 9 orang biksu, dan merupakan cikal bakal dari Kinshō-ji. Pada pertengahan abad ke-8, Kinshō-ji terdiri dari bangunan yang disebut Kensaku-dō dan Senju-dō. Berdasarkan perintah kaisar tahun 742, Kinshō-ji dijadikan kuil provinsi bagi Provinsi Yamato, dan namanya diganti menjadi Konkōmyō-ji.



Gambar 1

GERBANG BESAR SELATAN (NANDAIMON)



Pada tahun 962, Nandaimon pernah dirobohkan angin topan, tetapi dibangun kembali pada tahun 1199 (zaman Kamakura). Pembangunan kembali dipimpin biksu Shunjōbō Chōgen dengan memperkenalkan gaya arsitektur Daibutsuyō (dulu disebut Tenjikuyō atau "gaya India"). Chōgen belajar arsitektur Daibutsuyō dari Dinasti Song di Tiongkok. Ciri khas Daibutsuyō adalah sambungan kayu berupa balok pengikat (balok sloof) yang menembus tiang kolom, atau dalam bahasa Jepang disebut nuki (貫). Langit-langit juga dibiarkan terbuka untuk memperlihatkan kuda-kuda. Masih seataap dengan bangunan gerbang, di sisi kiri dan kanan bagian depan terdapat sepasang Kongorikishi (Nio), sedangkan di sisi kiri dan kanan bagian dalam terdapat sepasang singa batu.

<https://id.wikipedia.org/wiki/T%C5%8Ddai-ji>

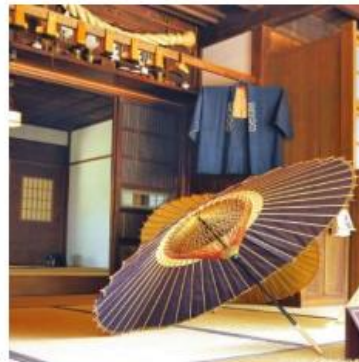
みんなの日本語 I 第 2 課本の気持ちです

Kasa (傘)



Payung lipat pertama kali muncul di Jepang sekitar tahun 1550 (sebelum itu, satu-satunya pertahanan terhadap hujan adalah topi jerami dan jubah) dan pada awalnya, payung termasuk barang mewah. Kemudian selama periode Edo, wagasa menjadi lebih mudah diakses dan orang-orang mulai menggunakannya bukan hanya untuk perlindungan terhadap hujan atau sinar matahari, tetapi juga sebagai aksesoris gaya. Banyak *ukiyo-e* dan foto-foto *vintage* dari Jepang menunjukkan para wanita yang berpakaian berbagai

Payung adalah suatu benda pegang yang digunakan untuk mencegah hujan mengguyur tubuh seseorang. Juga digunakan untuk mencegah terpaparnya orang oleh sinar matahari. Di Jepang payung dikenal berbagai macam bentuk, salah satunya adalah wagasa. Wagasa 「和傘」, payung tradisional Jepang yang terbuat dari bambu dan *washi* (kertas Jepang), terkenal bukan hanya karena keindahannya yang halus, tetapi juga atas mekanisme buka/tutupnya yang presisi.



Gambar 2



kegiatan tradisional seperti upacara minum teh, teater kabuki, tarian Jepang atau festival.

macam kimono dengan wagasa yang disesuaikan dengan kimono yang tengah dipakai.

Payung ala barat dibawa ke Jepang selama periode Meiji dan, dari waktu ke waktu, benar-benar menggantikan wagasa, karena resistensinya yang lebih tinggi dan biayanya yang lebih rendah. Namun, masih ada beberapa tempat kerajinan yang memproduksi wagasa seperti di Gifu, Kyoto, Ishikawa, Tottori dan Tokushima dan wagasa masih digunakan dalam berbagai

<https://japanestation.com/wagasa-payung-tradisional-jepang/>

Canned Coffee (缶コーヒー)

Kopi kalengan adalah minuman Jepang asli yang beredar di pasaran sekitar tahun 1970. Minuman ini paling banyak ditemukan di mesin penjual otomatis, dari minuman kopi hitam hingga kopi susu yang rasanya manis. Mesin penjual otomatis Jepang terkenal untuk menawarkan minuman panas dan dingin, dan kopi kaleng adalah contoh yang sangat terkenal. Toko serba ada memiliki beragam koleksi kopi kaleng yang berbeda.

<https://livejapan.com/en/article-a0001503/>



Gambar 3

Gambar 4

ATM の使い方

まず、画面の引き出しの所を指で触れてください。次に、キャッシュカードを入れてください。それから、暗証番号を押してください。そして、金額を押してください。最後に、画面の確認の所を指で触れると、お金が出てきます。

Step 1
カードを挿入してください。
① 磁気ストライプがある方を下向きにして挿入

Step 2
ご利用の言語をお選びください

Step 3
「お引出し」のボタンをお選びください

Step 4
お引出し口座をお選びください

Step 5
暗証番号を入力し ENTER を押してください

Step 6
出金する金額 (円) をお選びください

完了!
現金をお受け取りください
① カードと明細票も忘れずに

ATM画面及びご利用明細票 (レシート) は、ご利用言語に対応しています。

DAFTAR REFERENSI

- Ardana, Komang. dkk. 2008. *Perilaku Organisasi*. Yogyakarta: Penerbit Graha
- Danim, Sudarwan. 2011. *Kepemimpinan Pendidikan: Kepemimpinan Jenius (IQ + EQ) Etika, Perilaku Motivasional, dan Mitos*. Jakarta : Alfabeta
- Sedarmayanti. 2001. *Sumber Daya Manusia dan Produktivitas Kerja*. Bandung: CV. Mandar Maju
- Suryabrata, Sumardi, Drs. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo
- Yusuf LN, Syamsu. 2009. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakary
- Sasaki, Mizue. 2017. *Japan Up Close – 15 Lessons on Society and Culture in Japanese*. Tokyo : Tosho Printing.
- Hamai, Yoshiro. 20017. *Pop Culture New and Old*. Tokyo : Kurashio Publisher.