

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pendidikan Bahasa Jepang di Indonesia, memiliki sejarah unik dan menempuh waktu yang lama. Pendidikan Bahasa Jepang di Indonesia di tingkat perguruan tinggi dimulai tahun 1963 dengan berdirinya Jurusan Sastra Jepang di Universitas Padjadjaran. Namun, sejak tahun 1980-an pendidikan bahasa Jepang mulai diterapkan di Sekolah Menengah Atas (SMA), dan sejak saat itu sebagian besar pembelajar Bahasa Jepang merupakan siswa SMA. Saat ini, Pendidikan Bahasa Jepang diselenggarakan pada sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, perguruan tinggi, dan pada kursus – kursus Bahasa. Dari tahun ke tahun minat pembelajar Bahasa Jepang di Indonesia terus meningkat, baik dari jumlah pembelajarnya maupun lembaga penyelenggaranya (The Japan Foundation, 2019). Menurut hasil *Survey The Japan Foundation* pada tahun 2018, Indonesia menempati peringkat ke 2 setelah negara China mengenai jumlah pelajar, lembaga dan pengajar Bahasa Jepang di dunia.

Table I-2-2 Number of learners/number of institutions/number of teachers in each country and region (Ranked by the number of learners in 2018)

Rank	2015 Rank	Country and region	Learners (People)			Institutions (Institutions)			Teachers (People)		
			2018	2015	Increase/decrease rate (%)	2018	2015	Increase/decrease rate (%)	2018	2015	Increase/decrease rate (%)
1	1	China	1,004,625	953,283	5.4	2,435	2,115	15.1	20,220	18,312	10.4
2	2	Indonesia	709,479	745,125	▲4.8	2,879	2,496	15.3	5,793	4,540	27.6
3	3	Republic of Korea	531,511	556,237	▲4.4	2,998	2,862	4.8	15,345	14,855	3.3
4	4	Australia	405,175	357,348	13.4	1,764	1,643	7.4	3,135	2,800	12.0
5	6	Thailand	184,962	173,817	6.4	659	606	8.7	2,047	1,911	7.1
6	8	Vietnam	174,521	64,863	169.1	818	219	273.5	7,030	1,795	291.6
7	5	Taiwan	170,159	220,045	▲22.7	846	851	▲0.6	4,106	3,877	5.9
8	7	United States	166,905	170,998	▲2.4	1,446	1,462	▲1.1	4,021	3,894	3.3
9	9	Philippines	51,530	50,038	3.0	315	209	50.7	1,289	721	78.8
10	10	Malaysia	39,247	33,224	18.1	212	176	20.5	485	430	12.8
11	12	India	38,100	24,011	58.7	304	184	65.2	1,006	655	53.6
12	19	Myanmar	35,600	11,301	215.0	411	132	211.4	1,593	524	204.0
13	11	New Zealand	32,764	29,925	9.5	275	257	7.0	421	378	11.4
14	13	Brazil	26,157	22,993	13.8	380	352	8.0	1,182	1,140	3.7
15	14	Hong Kong	24,558	22,613	8.6	70	70	0.0	575	523	9.9

Table 1. Rangkings berdasarkan jumlah pembelajar pada 2018

(<https://www.jpf.go.jp/e/project/japanese/survey/result/>)

Berdasarkan data pada table di atas, Indonesia memiliki jumlah pelajar terbesar kedua di dunia yaitu sebanyak 709,479 orang, jumlah lembaga dan jumlah pengajar

meningkat. Sementara di sisi lain, dapat kita lihat bahwa perbandingan persentase jumlah pembelajar Bahasa Jepang mengalami penurunan sebesar 4,8% sedangkan pengajar Bahasa Jepang mengalami kenaikan sebesar 27.6%. sumber masalah dalam pendidikan bahasa Jepang di Indonesia, yaitu rasio antara jumlah pengajar dengan jumlah pembelajar bahasa Jepang. Jika kita melihat hal tersebut, kita bisa menilai bahwa rasio tersebut jauh dari kondisi yang proporsional. Penulis menilai bahwa hal ini merupakan faktor yang banyak mempengaruhi kualitas proses dan hasil kegiatan pendidikan bahasa Jepang di Indonesia. (Setiawan, Artadi, 2018)

Menurut hasil penelitian Setiawan dan Artadi pada tahun 2018, dalam berusaha mengembangkan kemampuan bahasa Jepangnya, 40% dari pengajar lebih cenderung berusaha sendiri dibandingkan melakukan kegiatan bersama pengajar atau pembelajar lain. Hal ini dapat dikaitkan dengan persentase pengajar yang sulit mempertahankan motivasi belajarnya, yaitu sekitar 65%. Dari hasil angket para pengajar juga sangat mengharapkan kehadiran seseorang yang berperan sebagai fasilitator yang bisa mengarahkan mereka untuk mengembangkan kemampuan bahasa Jepangnya. Bukan hanya mengarahkan tapi fasilitator ini diharapkan dapat merespon dan menindaklanjuti hasil dari proses pengembangan kemampuan bahasa Jepang yang mereka lakukan.

Tabel tersebut juga membuktikan bahwa meski peminat atau pembelajar bahasa Jepang di Indonesia mengalami penurunan, jumlah pembelajarnya sendiri sudah cukup banyak, bahkan menjadi yang paling banyak di antara negara Asia Tenggara lainnya dan menjadi nomor 2 di dunia setelah Tiongkok. Hal tersebut tidak lepas dari banyaknya budaya Jepang yang masuk ke Indonesia, seperti anime, manga, musik, fashion dan masih banyak lagi, sehingga menyebabkan banyak orang yang tertarik untuk mempelajari bahasa dan budaya Jepang. Selain anime, manga, musik. Banyak juga orang tertarik akan budaya, tradisi dan sejarah Jepang menjadi daya tarik lain untuk mempelajari bahasa Jepang. Hal ini didukung oleh data hasil survey terkait dengan tujuan pembelajaran Bahasa

Jepang di Dunia, yang dibuat oleh Japan Foundation.

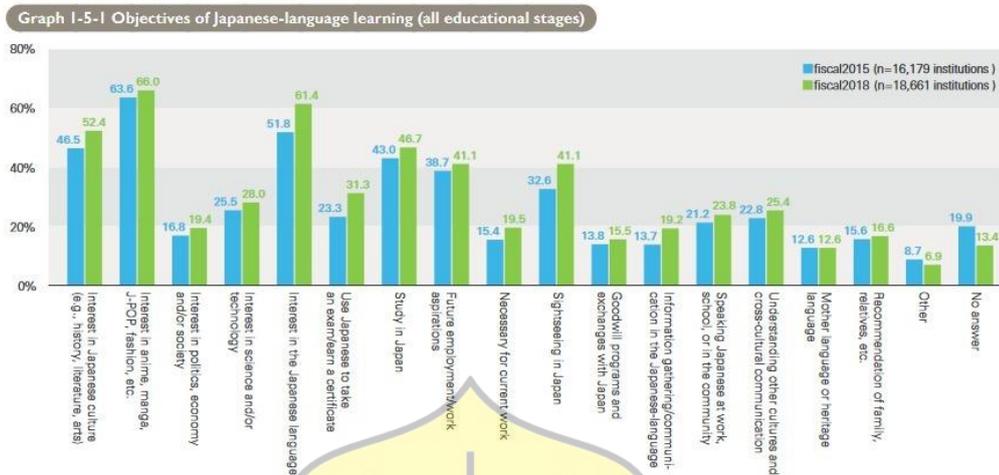


Diagram 1. Tujuan mempelajari Bahasa Jepang
(<https://www.jpj.go.jp/e/project/japanese/survey/result/>)

Berdasarkan data di atas, pada tahun 2018 peminat belajar Bahasa Jepang 66% dikarenakan tertarik dengan anime, manga, musik J-POP, fashion dan lain lain, dan 52% dikarenakan tertarik dengan budaya, sejarah. Hal ini membuktikan bahwa budaya Jepang adalah faktor utama dalam pembelajar Bahasa Jepang.

Hal ini didukung oleh pendapat dari Effendi (2011) bahwa Jepang adalah salah satu negara yang sukses dalam menggunakan diplomasi publik untuk mempromosikan kebijakan luar negeri mereka. Hampir setiap negara didunia sekarang ini sangat mengenal berbagai karakter budaya baik tradisional maupun budaya pop Jepang. Mereka dalam konteks ini dapat mempelajari Jepang tidak hanya menggunakan Pendidikan formal seperti melalui sekolah maupun pameran, namun juga dapat melalui membaca manga, anime dan lainnya. Sehingga dapat kita pahami bahwa beberapa negara di dunia, demam akan budaya Jepang banyak didominasi oleh kalangan muda.

Pemerintah Jepang menangkap fenomena ini untuk mendukung peran warganya dalam diplomasi publik. Kementerian Luar Negeri Jepang telah secara proaktif mengikuti dan menyelenggarakan promosi pertukaran budaya dengan

menggunakan budaya tradisional maupun juga budaya pop Jepang seperti penyelenggaraan Internasional Manga Award. (Effendi, 2011)

Program kerja tersebut disebut *Cool Japan, Cool Japan* pada mulanya adalah bagian dari kampanye *soft power* Jepang. Tahun 2004 PM Junichiro Koizumi mulai mengakui pentingnya kampanye *soft power* Jepang secara global. Tahun 2004 tersebut, divisi pertukaran budaya dan divisi *public relations* eksternal digabungkan dalam Departemen Diplomasi Publik. *MOFA* memprioritaskan pengenalan subkultur populer seperti *manga, anime, J-pop, dan mode*. Langkah ini berbeda bidang persebaran budaya Jepang sebelumnya yang lebih banyak mempromosikan subkultur tradisional seperti seni merangkai bunga (*ikebana*), upacara minum teh (*chanoyu*), drama *Noh*, opera klasik *kabuki*, dan lain-lain. Jepang bergeser dari mempromosikan budaya tradisional ke budaya populer. Tujuannya adalah untuk membentuk image baik Jepang di mata dunia. (Yudoprakoso, Virgianita, 2013)

Semenjak tahun 2000-an budaya populer Jepang telah menyebar luas, terutama di kalangan muda, yaitu pelajar dan mahasiswa. Telah banyak acara-acara yang mengangkat kebudayaan populer Jepang di Indonesia, terutama di kota-kota besar, seperti Jakarta dan Bandung. Acara-acara kebudayaan Jepang ini pada awalnya dilakukan dengan sangat sederhana oleh kelompok-kelompok anak muda yang mengidentifikasi sendiri sebagai komunitas pecinta dan pemakai budaya Jepang. Komunitas-komunitas ini berkumpul dan saling sharing satu sama lainnya, mereka menjadikan produk-produk budaya populer Jepang sebagai bagian dari hidup mereka. (Amalina, 2015)

Salah satu budaya Jepang yang mulai digemari oleh pembelajar Bahasa Jepang adalah *Karuta*. *Karuta* adalah permainan kartu Jepang yang berumur 1000 tahun (Bull, 1996). Menurut banyak orang Jepang, *Karuta* adalah kartu yang memiliki kesan permainan anak-anak. Tetapi tulisan yang digunakan di kartu dengan frasa ini banyak yang dalam bentuk 7-5 suku kata yang merupakan ritme yang dikembangkan dalam puisi Jepang. (Taynton dan Yamada, 2012)

Taynton dan Yamada (2012:407) menjelaskan bahwa permainan *Karuta* mengutamakan kecepatan, kompetisi dan motivasi siswa untuk bermain, sementara siswa juga belajar bersama tentang puisi klasik, peribahasa dan budaya Jepang.

Oleh karena itu, permainan *Karuta* bisa menambah ketertarikan untuk belajar Bahasa Jepang, dapat meningkatkan penguasaan kosakata baru dan dapat menambah wawasan mengenai kebudayaan Jepang baik tulisan jaman dahulu, puisi dan lain-lain.

Karuta tidak hanya dimainkan oleh masyarakat Jepang yang tinggal di Jepang saja, tetapi *Karuta* ini sudah dimainkan juga oleh orang asing di banyak negara. *Karuta* dikenal banyak negara melalui anime yang berjudul “*Chihayafuru*” yang menceritakan seorang anak perempuan yang menyukai *karuta* khususnya *Hyakunin Isshu* atau *Kyogi Karuta*. Dengan terkenalnya anime tersebut, membuat *karuta* menjadi terkenal dan banyak orang di berbagai negara juga ingin mempelajari permainan *karuta*.

Salah satunya di Indonesia khususnya di Jakarta dan Surabaya, ada satu kelompok organisasi yang berisi sekelompok anak muda Indonesia yang sedang belajar Bahasa dan Kebudayaan Jepang di Universitas Darma Persada maupun di Universitas lainnya di Jakarta yang mencintai kebudayaan Jepang dan ingin memainkan kartu tradisional Jepang. Organisasi ini disebut dengan Ogura Karuta Club.

Ogura Karuta Club merupakan komunitas kejepeangan yang berfokus pada permainan dan penyebaran budaya Jepang yaitu *Kyogi Karuta* di Indonesia. Ogura Karuta Club atau disingkat Okakura berdiri sejak 3 November 2017. Ogura karuta Club memiliki 3 cabang, salah satunya di Universitas Darma Persada yang sekarang sudah menjadi club sendiri khusus mahasiswa Universitas Darma Persada, tetapi juga berperan sebagai cabang Ogura Karuta Club yang sama-sama memiliki tujuan untuk memajukan *Karuta* di Indonesia. Namun menurut Rivan ketua dari Okakura cabang Universitas Darma Persada, peminat pembelajar Bahasa Jepang terhadap *Hyakunin Isshu* atau *Kyogi Karuta* selalu meningkat dari tahun ke tahun sebelumnya. Akan tetapi, peningkatan peminat tersebut masih sangat jauh dari jumlah keseluruhan pembelajar Bahasa Jepang setidaknya di Universitas Darma Persada.

Karuta masih berkembang di Indonesia, oleh karena itu penelitian mengenai *Karuta* di Indonesia sendiri masih terbilang minim. Setelah melakukan review

terhadap penelitian sebelumnya, ada 3 yang membahas tentang *Karuta*. Ketiga penelitian tersebut adalah “Pengaruh penggunaan media permainan Dokoni Karuta terhadap penguasaan kosakata Bahasa Jepang bab 6 buku nihongo Kirakira siswa kelas X SMAN 1 Puri Mojokerto tahun ajaran 2017/2018” oleh Siti Nur Afifah dan Dr. Urip Zaenal Fanani, M.Pd. pada tahun 2018, “Hiragana Goi Karuta sebagai media pembelajaran kosakata dasar Bahasa Jepang” oleh Maulluddul Haq pada tahun 2019, dan “Karuta dan Pelestariannya” oleh Melly Lolyta pada tahun 2021 Namun, masih belum ada kajian mengenai *Hyakunin isshu Karuta* atau *Kyogi Karuta* terhadap pembelajaran Bahasa Jepang itu sendiri.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka penulis ini mengkaji lebih jauh tentang pengaruh permainan *Karuta* terhadap pembelajaran Bahasa Jepang bagi mahasiswa prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasi bahwa:

- 1) Jumlah pembelajar Bahasa Jepang di Indonesia mengalami penurunan sedangkan jumlah pengajar Bahasa Jepang mengalami kenaikan mengakibatkan rasio antara jumlah pengajar dan jumlah pembelajar tidak seimbang.
- 2) Peminat *Karuta* selalu meningkat di setiap tahunnya, akan tetapi dibandingkan jumlah pembelajar Bahasa Jepang masih cukup sedikit peminatnya.
- 3) *Hyakunin isshu Karuta* atau *Kyogi Karuta* masih berkembang di Indonesia, oleh karena itu penelitian mengenai pengaruh *Hyakunin isshu Karuta* atau *Kyogi Karuta* terhadap proses pembelajaran Bahasa Jepang masih minim.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penulis membatasi penelitian ini pada Pengaruh permainan *Karuta Hyakunin Isshu* atau *Kyogi Karuta* terhadap

pembelajaran Bahasa Jepang bagi mahasiswa prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang dan membatasi responden khusus pada mahasiswa Bahasa dan Kebudayaan Jepang yang bermain *Karuta*. Penelitian ini membahas tentang proses mahasiswa dalam belajar Bahasa Jepang dengan menggunakan *Hyakunin Isshu* atau *Kyogi Karuta*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, penulis merumuskan masalah dengan mengajukan pertanyaan sebagai berikut:

- 1) Apa pengaruh permainan *Karuta* dalam pembelajaran Bahasa Jepang bagi mahasiswa Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang?
- 2) Bagaimana kemampuan Bahasa Jepang responden yang pernah bermain *Karuta* menurut sudut pandang dosen penasihat akademis nya?

1.5 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

- 1) Mengetahui pengaruh permainan *Karuta* terhadap pembelajaran Bahasa Jepang bagi mahasiswa prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang.
- 2) Mengetahui kemampuan Bahasa Jepang responden yang pernah bermain *Karuta*

1.6 Landasan Teori

Agar mempermudah dalam proses penelitian terutama dalam tahapan analisis maka diperlukan konsep/teori dari variabel penelitian, yaitu:

1. Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.

Menurut W.J.S Poewadarmita, pengaruh adalah suatu daya yang ada dalam sesuatu yang sifatnya dapat memberi perubahan kepada sifatnya dapat memberi perubahan kepada yang lain

Menurut Badudu (2001), pengaruh adalah daya yang menyebabkan sesuatu terjadi, dalam arti sesuatu yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain dengan kata lain pengaruh merupakan penyebab sesuatu terjadi atau dapat mengubah sesuatu hal ke dalam bentuk yang kita inginkan.

Pengaruh dibagi menjadi dua, ada yang positif, ada pula yang negatif. Bila seseorang memberi pengaruh positif kepada masyarakat, ia bisa mengajak mereka untuk menuruti apa yang ia inginkan. Namun bila pengaruh seseorang kepada masyarakat adalah negatif, maka masyarakat justru akan menjauhi dan tidak lagi menghargainya.

Berdasarkan uraian di atas penulis menyimpulkan bahwa pengaruh adalah sesuatu hal yang terjadi muncul ketika suatu benda atau suatu orang memberikan perubahan terhadap disekitarnya.

2. Karuta

Karuta adalah permainan kartu tradisional Jepang. Disaat wasit mulai membaca puisi (yomifuda), para pemain mencari kartu yang bersangkutan (torifuda) dengan cepat.

3. Pembelajar Bahasa Jepang

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kelima, pembelajar adalah orang yang membelajarkan. Sedangkan membelajarkan adalah menjadikan bahan atau kegiatan belajar.

Berdasarkan uraian di atas penulis menyimpulkan bahwa pembelajar adalah orang yang membelajarkan suatu bahan atau kegiatan belajar. Jika disesuaikan dengan tema penelitian maka pembelajar

adalah orang yang membelajarkan suatu bahan Bahasa Jepang. Pembelajar yang dimaksud oleh penulis adalah orang-orang yang belajar Bahasa Jepang di tingkat Universitas.

4. Budaya

Menurut E.B Tylor (1871) yang di kutip dari Wiranata (2011) kebudayaan adalah keseluruhan yang kompleks, yang di dalamnya terkandung ilmu pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan yang lain serta kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat. Sedangkan menurut R. Linton (1947) yang di kutip dari Wiranata (2011) kebudayaan adalah konfigurasi tingkah laku yang dipelajari dan hasil tingkah laku, yang unsur pembentukannya didukung dan diteruskan oleh anggota masyarakat tertentu.

Berdasarkan uraian di atas penulis menyimpulkan kebudayaan adalah keseluruhan yang kompleks yang berupa sistem gagasan, hasil karya, dan tingkah laku sebagai anggota masyarakat.

1.7 Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan kepada masyarakat tingkat Universitas di Jakarta. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kepustakaan, dan kuesioner, di mana penulis memperoleh data dari berbagai macam Pustaka berupa publikasi online dan cetak yang relevan dengan tema penelitian ini, menyebarkan kuesioner secara daring dan melakukan wawancara dengan beberapa dosen Penasihat Akademik para responden untuk mengetahui sudut pandang yang lebih objektif mengenai kemampuan Bahasa Jepang para responden. Populasi adalah mahasiswa pembelajar Bahasa Jepang tingkat universitas di Jakarta dengan sample yang ditentukan adalah mahasiswa yang telah mengikuti kegiatan *Karuta*. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk meneliti dan menemukan informasi sebanyak-banyaknya.

1.8 Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis

Penelitian ini bertujuan untuk menambah wawasan dan lebih mendalami pembelajaran kebudayaan Jepang, khususnya yang berkaitan dengan tema penelitian.

2. Bagi pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti-peneliti lain sebagai referensi untuk pengembangan penelitian selanjutnya. Selain itu, dapat juga menambah wawasan mengenai budaya Jepang, khususnya *Karuta*.

3. Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan bacaan dan menambah bahan keustakaan di Universitas Darma Persada.

1.9 Sistematika penulisan

Bab I, merupakan pendahuluan yang terdiri dari: Latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, landasan teori, metode penelitian serta sistematika penulisan.

Bab II, merupakan paparan tentang pengaruh budaya terhadap pembelajaran Bahasa asing, denifisi, sejarah, jenis *Karuta*, *Kyogi Karuta* dan membahas juga perkembangan budaya *Karuta* di Indonesia.

Bab III, merupakan pembahasan dan analisis tentang Pengaruh permainan *Karuta* terhadap pembelajar Bahasa Jepang bagi mahasiswa prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang.

Bab IV, simpulan