

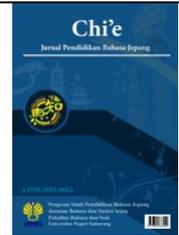


CHIE Vol. 10 (2) (2022)

Chi'e: Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang

Terindeks Sinta 4

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/chie>



Nilai Pendidikan Karakter dalam Mukashibanashi (Sastra Lisan Jepang) online

Noviyanti Aneros^{1*}, Sofyan Sauri², Aceng Kosasih³

Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Pendidikan Bahasa Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

email: aneros.noviyanti@upi.edu^{1*}

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima January 2022
Disetujui August 2022
Dipublikasikan October 2022

Keywords:
Character Building;
Folktale; Literature

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi nilai-nilai karakter yang terkandung dalam mukashibanashi Jepang media online melalui kanal Youtube agar dapat diimplementasikan bersamaan dalam proses pembelajaran. Mukashibanashi adalah dongeng dalam bahasa Jepang dan merupakan salah satu bentuk kebudayaan tradisional berupa cerita fiktif yang disampaikan dari mulut ke mulut. Pengumpulan dan analisis data menggunakan metode deskriptif kualitatif. Sumber data berasal dari web <https://www.youtube.com/channel/UCaCiBKglFZkSYXmIWZBDLgw> cerita rakyat Jepang. Teknik non interaktif digunakan untuk mengumpulkan data yaitu dengan cara menyimak video mukashibanashi dan membuat rangkuman cerita lalu mencatat secara aktif dengan metode analisis isi. Teknik triangulasi data dan triangulasi metode sebagai uji validitas. Teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif. Analisis data dilakukan dengan mengikuti model Miles dan Huberman dan teori Lickona tentang unsur-unsur karakter esensial dan utama yang harus ditanamkan kepada peserta didik. Nilai karakter yang ditemukan ada tujuh yaitu: ketulusan hati, kasih sayang, belas kasih, kerjasama, kegagahberanian, kerja keras, dan kejujuran. Nilai-nilai tersebut dapat digunakan dalam mendidik dan membentuk karakter mahasiswa.

Abstract

This study aims to find values in Japanese mukashibanashi in online media through the Youtube channel, purposing it can be implemented simultaneously in the learning process. Mukashibanashi is a Japanese folk tale. This research is a qualitative descriptive study. The source of the data comes from the web <https://www.youtube.com/channel/UCaCiBKglFZkSYXmIWZBDLgw> of Japanese folklore. The data collection technique used non-interactive techniques by watching and listening to the mukashibanashi video, summarizing the story, and then taking active notes using the content analysis method. Data validity to test the validity of this study using data triangulation techniques and method triangulation. The data analysis technique uses an interactive analysis model. Data analysis was performed using Miles and Huberman models and Lickona's theory (essential and main characters that must be transferred to the students). There are seven characteristics education found, namely: heart praise, compassion, compassion, cooperation, courage, hard work, and honesty. These values can be used in educating and building student character.

© 2022 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Gedung B4 Lantai 2 FBS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 5022
E-mail: chie@unnes.ac.id

E-ISSN 2685-6662

P-ISSN 2252-6250

PENDAHULUAN

Kualitas pendidikan suatu bangsa merupakan hal terpenting bagi keberhasilan suatu bangsa. Hal tersebut juga telah dibuktikan bahwa bangsa-bangsa yang telah menikmati kesejahteraan dan kemakmuran bagi rakyatnya adalah bangsa yang memulai pembangunannya melalui pendidikan (Muhardi, 2004). Jika berbicara tentang pendidikan, maka yang menjadi isu paling penting adalah pendidikan karakter. Pendidikan karakter telah menjadi perhatian berbagai negara dalam rangka mempersiapkan generasi yang berkualitas, bukan hanya untuk kepentingan individu warga negara, tetapi juga untuk warga masyarakat secara keseluruhan.

Masyarakat Indonesia semakin menyadari betapa pentingnya pendidikan karakter setelah mengamati berbagai kejadian yang menggambarkan diorientasi nilai maupun degradasi moral pada saat ini. Dalam kasus penurunan kualitas moral terjadi dalam segala aspek mulai dari tutur kata, cara berpakaian hingga perilaku. Sekitar 75% mahasiswa baik diperguruan tinggi negeri maupun swasta, menggunakan busana yang tidak patut untuk dipakai dalam menuntut ilmu. Para pengajar juga seakan-akan melihatnya sebagai hal yang suatu hal yang tidak baik, pada hal secara yuridis sangat bertentangan dengan aturan akademik.

Cara berkomunikasi dengan pengajar menggunakan bahasa gaul sehingga membuat dosen tersebut merasa tidak nyaman. Faktor Modernisasi dan globalisasi sangat berpengaruh pada degradasi moral pada saat ini (Kompas, 2016). Oleh karena itu, pembangunan karakter ingin mengembalikan paradigma berpikir agar mahasiswa tidak hanya pintar, berpengetahuan, dan unggul, tetapi juga bertanggung jawab dan beretika.

Sastra dapat dijadikan sebagai salah satu media dalam membentuk karakter. Sastra sebagai paradigma menciptakan kembali rasa kehidupan (Suryaman, 2010, hlm.114). Sastra memiliki peran yang penting dalam perkembangan moral, sosial, dan psikologi (Wahyu, 2011). Melalui sastra akan terbentuk masyarakat yang memiliki nilai dan norma-norma sebagai aturan yang perlu diajarkan dalam pendidikan karakter.

Menurut Budiman (2012) karya sastra yang baik bermula dari kesadaran, yang artinya bahwa manusia adalah sosok yang kompleks yang dapat direduksi secara sederhana menjadi alegori moral.

Oleh karena itu, bentuk sastra yang paling tepat digunakan dalam pembentukan karakter mahasiswa yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran adalah sastra lisan berupa cerita rakyat Jepang, yaitu *mukashibanashi* yang terdapat di youtube.

Penelitian mengenai nilai maupun karakter dalam *mukashibanashi* telah dilakukan oleh para ahli. Akan tetapi, kajian mereka tidak mengeksplorasi lebih jauh mengenai nilai maupun karakter khususnya pada *mukashibanashi*. Pemilihan *mukashibanashi* yang terdapat pada kanal youtube dengan alasan pada Revolusi Industri 5.0 yang memprioritaskan digital dalam semua disiplin ilmu, terutama dalam dunia pendidikan yang menekankan pada pendidikan karakter, moral, dan keteladanan.

Jadi, semua konten *mukashibanashi* dalam penelitian ini dapat diakses secara daring sehingga pengajar dan mahasiswa dapat dengan mudah mengaksesnya. Permasalahan penelitian ini memfokuskan pada nilai edukatif karakter yang terkandung dalam *mukashibanashi* yang tayang di youtube.

Adapun tujuan penelitian ini adalah mengeksplorasi nilai-nilai karakter dalam *mukashibanashi* yang ada di kanal youtube Bonbon Academy. Kanal ini merupakan saluran youtube pendidikan resmi yang berisikan lagu, tarian, cerita rakyat dan video mendongeng yang bermanfaat bagi pembelajar, pengajar, orang tua. *Mukashibanashi* yang ditayangkan di BonBon Academy menggunakan bahasa Jepang dasar, terdapat sub title dalam bahasa Jepang dan terdapat juga versi bahasa Inggris sehingga cocok dan mudah dipahami bagi pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar.

Penelitian pendidikan karakter dalam sastra yang dikaitkan pembentukan karakter mahasiswa telah dilakukan oleh para peneliti antara lain: Widyahening, E. T., & Wardhani, N. E. (2016) penelitian ini mengkaji tentang kedudukan dan unsur pendidikan karakter dalam apresiasi sastra melalui analisis dokumen-dokumen karya sastra. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui kegiatan apresiasi sastra sejak dini merupakan fondasi yang kuat dalam membangun suatu bangsa.

Hasanah, U., Arafah, B., & Abbas, H. (2021) menganalisis nilai-nilai pendidikan karakter dari para tokoh dalam novel *The Golden Compass*. Berdasarkan hasil penelitian diketahui terdapat nilai-nilai karakter, yaitu nilai keberadaan dan nilai memberi yang ditunjukkan oleh para tokoh yang ada di dalam novel tersebut.

Sedangkan Hariyanti, T., & Sudjito, S. (2018) mempromosikan pembangunan karakter berkelanjutan melalui literature bagi mahasiswa di Indonesia. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa kesusasteraan masih efektif dalam pembangunan karakter karena karakteristik alaminya, spektrumnya yang luas, dan fungsi yang diperluas secara dinamis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karya sastra dapat dijadikan media pendidikan karakter bagi peserta didik.

Hal ini selaras dengan pendapat Zuchdi (2010) pendidikan karakter yang dikombinasikan dengan pembelajaran berbagai bidang studi dapat memberikan pemelajar pengalaman yang bermakna ketika mereka memahami, mengalami, dan menciptakan melalui proses pembelajaran.

Pada pembelajaran bahasa asing, cerita rakyat dapat dipakai dalam pendidikan nilai dan karakter untuk memperkuat karakter mahasiswa. Cerita rakyat dianggap sebagai materi tidak formal dalam penyusunan materi di perguruan tinggi karena struktur narasi sederhana, pemakaian kalimat dan kosakata sehari-hari, dan isi cerita yang tidak ada kaitan dengan materi formal yang dibahas dan dikerjakan dalam tugas atau ujian (Engliana dkk, 2020).

Kniker berpendapat bahwa nilai merupakan istilah yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan (Firmansyah & Sauri, 2010: 28). Pendidikan sebagai upaya sadar dan terencana dalam mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang berubah ke arah yang lebih baik (Sauri & Budimansyah, 2017).

Pendidikan Karakter adalah suatu usaha yang disengaja untuk membantu seseorang sehingga ia dapat memahami, memperhatikan, dan melakukan nilai-nilai etika yang inti dan diperoleh melalui percampuran antara agama, sastra, adat istiadat, sistem norma, dan seluruh hasil kearifan manusia sepanjang sejarah (Lickona, 2012). Sastra yang dianggap baik dan bertepatan pengembangan karakter memiliki kekuatan untuk untuk mengembangkan, membentuk, dan memperkuat disposisi penting agar dapat diinternalisasikan kepada siswa nilai-nilai etika inti (Almerico, 2014).

Secara etimologi, kata karakter berasal dari akar kata bahasa Latin yang berarti "dipahat". Karakter ibarat memahat atau mengukir, memberikan sentuhan agar objek yang diukir menjadi sebuah mahakarya yang memiliki nilai lebih dan ciri khas (Rutland, 2009, hlm.1).

Secara terminologis, karakter adalah suatu disposisi batin yang dapat diandalkan untuk menanggapi situasi dengan cara yang menurut

moral itu baik. Karakter yang terasa demikian memiliki tiga bagian yang saling berhubungan: pengetahuan moral, perasaan moral, dan perilaku moral (Lickona, 2012: 51).

Sedangkan Gaffar (2010) berpendapat sebuah proses transformasi nilai-nilai kehidupan untuk ditumbuhkembangkan dalam kepribadian seseorang sehingga menjadi satu dalam perilaku kehidupan orang itu. Dalam definisi tersebut ada tiga ide pikiran penting, yaitu: 1) proses transformasi nilai-nilai, 2) ditumbuhkembangkan dalam kepribadian, dan 3) menjadi satu dalam perilaku.

Mukashibanashi adalah cerita rakyat Jepang yang biasanya diceritakan kepada anak-anak (Matsumura, 1986) dan ditulis sejak tahun 700-an (Seki, 1966). Cerita rakyat Jepang terdiri dari dongeng dan juga fabel, lelucon, dan beberapa legenda. Definisi cerita rakyat Jepang tidak terlalu terikat, karena banyak caranya misalnya dengan penyampaian secara lisan dan ada juga yang menceritakan kembali suatu peristiwa sejarah. (Seki, 1966).

METODE

Metode yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Data yang digunakan berupa deskripsi narasi dan frasa kualitatif. Nilai karakter dideskripsikan berdasarkan kutipan narasi yang ada dalam *mukashibanashi*. Pemanfaatan karya sastra dalam hal ini dongeng rakyat Jepang atau disebut *mukashibanashi* adalah untuk kepentingan penyampaian nilai-nilai agar dapat membentuk karakter diluar kurikulum (*hidden curriculum*). Penelitian ini menggunakan pendekatan objektif. Sumber data berasal dari kanal Youtube Bonbon Academy, URL:

<https://www.youtube.com/watch?v=hlm-RqVknfE>(Urashimataro),

https://www.youtube.com/watch?v=3k75rkB61Bk&list=PL1DnK3_eexijBUgFRq9Vlc1mW3gQv6gPf(Momotaro)

https://www.youtube.com/watch?v=3kzcFgS9BFU&list=PL1DnK3_eexijBUgFRq9Vlc1mW3gQv6gPf&index=17(Kasajizo)

https://www.youtube.com/watch?v=dJ-v-pQsAX0&list=PL1DnK3_eexijBUgFRq9Vlc1mW3gQv6gPf&index=16(Issunboushi).

Bonbon Academy adalah saluran resmi YouTube pendidikan yang penuh dengan video "menarik dan informatif" dalam bahasa Jepang dan beberapa video terdapat subtitle dalam bahasa Inggris yang cocok untuk guru taman kanak-kanak, pengajar, orang tua, dan belajar di rumah. Banyak konten pembelajaran seperti cerita rakyat, nyanyian bahasa Jepang dan Inggris, origami, pendidikan intelektual, dan lain-lain.

Alasan memilih empat judul *mukashibanashi* ini karena durasi tayangnya yang tidak terlalu panjang, yaitu sekitar sembilan hingga sepuluh menit dan harapannya hasil analisa dari penelitian ini dapat diimplementasikan dalam pembelajaran tanpa harus dimasukkan ke dalam kurikulum dengan kata lain *hidden curriculum*.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik noninteraktif dengan menyimak intensif pada *mukashibanashi* dan simak catat secara aktif dengan metode analisis isi. Validitas data untuk menguji validitas penelitian ini menggunakan teknik triangulasi data dan triangulasi metode.

Teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif. Analisis data dilakukan dengan mengikuti model Miles dan Huberman (1994), yaitu: (1) melakukan identifikasi *mukashibanashi* sebagai objek penelitian, (2) melakukan reduksi data, (3) menyajikan data, (4) menginterpretasikan data yang diperoleh sesuai teori, dan (5) menyusun simpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Sinopsis *Mukashibanashi*

Nilai pendidikan karakter yang ditemukan dalam empat *mukashibanashi* ini beragam. Judul *mukashibanashi* tersebut adalah *Urashimataro*, *Momotaro*, *Kasajizo*, dan *Issunboushi*. Berikut adalah sinopsi dari *mukashibanashi*:

1. *Urashimataro*

Urashimataro yang dalam tulisan selanjutnya ini disingkat UR. Video ini menceritakan seorang nelayan muda bernama

Urashimataro. Suatu hari *Urashimataro* tidak beruntung karena tidak mendapatkan ikan dari laut dan akhirnya kembali ke pantai. Di tengah perjalanan, ia mendengar suara segerombolan anak yang sedang berteriak. Lalu ia menghampiri ke arah suara tersebut. Saat itulah ia melihat kalau anak-anak tersebut sedang menyiksa seekor kura-kura. Melihat hal itu tersebut, tentu saja membuat *Urashimataro* merasa sangat kasihan pada hewan reptil berkaki empat tersebut. Seperti biasanya, ia pun berusaha untuk menyelamatkan dan merawat hewan malang itu hingga sembuh.

Keesokan harinya kura-kura tersebut sembuh, *Urashimataro* meletakkan kura-kura itu ke dalam air laut dan menyaksikan ketika hewan itu berenang menjauh. Setelah beberapa hari, seperti biasa *Urashimataro* pergi melaut menggunakan kapalnya. Tiba-tiba terdengar namanya dipanggil beberapa kali. Suara itu terdengar begitu jelas dari dalam laut. Betapa terkejutnya *Urashimataro* ketika pandangannya terarah ke salah satu sisi perahu dan menemukan seekor kura-kura terlihat berenang mengelilingi perahunya. Lalu kura-kura berkata, "Saya adalah utusan dari kura-kura yang Anda selamatkan beberapa hari yang lalu. Sebagai rasa terima kasih, saya akan mengajak Anda pergi ke istana raja naga yang ada di dasar laut".

Akhirnya *Urashimataro* naik ke atas punggung kura-kura dan pergi ke istana tersebut. Setibanya di istana, seorang putri raja yang cantik bernama Otohime menyambut *Urashimataro*. Sebenarnya putri ini adalah jelmaan kura-kura yang diselamatkan oleh *Urashimataro*. Setelah itu *Urashimataro* bertemu dengan raja. Sebagai rasa terima kasih raja menawarkan *Urashimataro* untuk tinggal beberapa saat dan bersenang-senang di kerajaannya. Selama tinggal di kerajaan tersebut, setiap hari selalu ada kegembiraan dan keajaiban baru yang ditemui oleh sang nelayan. Seluruh kebahagiaan tersebut membuatnya melupakan segalanya. termasuk rumahnya di Jepang dan kedua orang tuanya sendiri.

Tanpa terasa, sudah tiga hari lamanya ia tinggal di kerajaan bawah laut itu tanpa memikirkan segala hal yang sudah ia tinggalkan

di negerinya. Hingga akhirnya sang nelayan pun tersadar dan kembali teringat akan kedua orang tua dan rumahnya yang ada di Jepang. Ia pun menyadari bahwa sebenarnya tanah yang indah dan istana Raja Laut itu bukanlah miliknya yang bisa ia nikmati begitu saja dengan cuma-cuma. Sang Putri Otohime berusaha menahan Urashimataro tetapi tidak bisa. Lalu sebagai hadiah, Putri memberikan sebuah kotak yaitu Tamate-Bako atau Kotak Tangan Permata. Putri Otohime berkata, “Di dalamnya terdapat sesuatu yang sangat berharga.

Namun, kau tidak boleh membuka kotak itu apa pun yang terjadi. Kalau kau membukanya, sesuatu yang mengerikan akan terjadi padamu”. Sesampainya di darat Urashimataro berpapasan dengan orang-orang yang tak dikenal. Akhirnya ia berada di depan rumah orang tuanya. Akan tetapi tidak ada seorangpun tinggal di rumah itu. Pada saat ia kebingungan, datanglah seorang pria dan berkata bahwa sudah lama sekali tidak ada yang menempati rumah tersebut.

Ternyata ketika beberapa hari ia berada di istana bawah laut, sama dengan satu abad di darat. Karena kesedihan yang mendalam akhirnya ia membuka kotak pemberian Putri Otohime. Di dalamnya, ia menemukan gumpalan awan. Mendadak, awan itu melayang dan berputar-putar di sekitar kepalanya sesaat sebelum terbang ke langit layaknya uap.

Urashimataro yang awalnya masih terlihat layaknya pemuda kuat dan tampan berusia dua puluhan tahun itu pun mendadak berubah menjadi sangat tua. Tak hanya wajahnya terlihat berkerut, rambutnya pun memutih, dan punggungnya langsung membungkuk layaknya orang yang bertambah usianya. Hingga akhirnya tak diketahui keberadaannya.

2. Momotaro

Momotaro yang dalam tulisan selanjutnya ini disingkat MT. Video ini menceritakan sepasang kakek nenek yang hidup di suatu tempat pada jaman dahulu kala. Setiap hari, kakek ke hutan mengumpulkan kayu bakar, sedangkan

nenek ke sungai mencuci. Ketika nenek sedang mencuci, dari hulu sungai hanyutlah *momo* (buah peach) yang besar. Lalu nenek memungut *momo* itu dan membawanya pulang. Setelah kakek tiba di rumah, nenek menceritakan kejadian yang dialaminya ketika sedang berada di sungai. Ketika nenek akan membelah *momo* tersebut, tiba-tiba *momo* tersebut membelah sendiri dan dari dalamnya keluar anak laki-laki yang lucu. Begitu keluar anak laki-laki itu langsung menangis. Nenek dan kakek bermaksud untuk membesarkan anak laki-laki tersebut dan diberi nama Momotaro.

Kakek dan nenek memberi Momotaro bubur, ikan dan merawatnya dengan hati-hati. Kalau Momotaro diberi semangkuk nasi, dia akan makan semangkuk. Kalau Momotaro diberi dua mangkuk nasi, Momotaro akan makan dua mangkuk. Tak terasa Momotaro tumbuh jadi besar. Lalu, kalau dia diajari berhitung satu, maka dia dapat menghitung sampai sepuluh. Akibatnya Momotaro jadi terkenal. Selain itu, tenaganya makin lama makin kuat, dan tanpa disadari tak seorangpun anak-anak di sekitarnya dapat menyaingi kemampuan Momotaro. Pintar, kuat dan berbakat. Momotaro jadi anak yang hebat. Karena Momotaro sangat lucu, kakek dan nenek makin gembira membesarkannya. Suatu hari, Momotaro menghadap kakek dan nenek, duduk di depan kakek dan nenek dan memohon sambil berkata, “Kakek, nenek. Karena aku sudah besar aku mau pergi ke pulau hantu untuk menaklukkan hantu yang suka merampas barang manusia. Tolong buat bekal *kibi dango* (sejenis kue mochi yang berisi kacang) paling enak di Jepang.”. Kakek dan nenek serentak berkata, “Kau masih kecil. Bagaimana pun juga kau masih kecil. Untuk apa kau ke pulau hantu, menangkap para hantu itu?”

Walaupun sudah dilarang, Momotaro tak peduli. Sebagai bekal diperjalanan Nenek membuatkan *kibi dango* dan memberikan ikat kepala *hachimaki*, celana lebar hakama dan pedang pendek yang baru. Pada saat akan meninggalkan desa seekor anjing terus-menerus menyalak mengikuti Momotaro.

Setelah Momotaro mengungkapkan keinginannya untuk pergi pulau hantu, anjing itupun ikut menemaninya asalkan Momotaro memberikan sebuah *kibi dango* dan menjadi anak buahnya. Tak lama kemudian, burung gagak bekoak-koak mendekati Momotaro. Sama dengan anjing, akhirnya burung gagakpun menjadi anak buahnya. Lalu ada seekor monyet, dan monyet menjadi anak buahnya. Momotaro jadi jendral, anjing jadi pembawa bendera, monyet jadi pembawa pedang. Mereka melanjutkan perjalanan ke pulau hantu.

Sampailah Momotaro dan ketiga anak buahnya di depan gerbang yang hitam dan besar di pulau hantu. Burung gagak terbang ke dalam untuk melihat situasi di dalam. Lalu monyet menyelinap ke dalam untuk membuka gerbang. Setelah pintu gerbang terbuka Momotaro bertempur dengan hantu-hantu. Anjing, monyet dan burung gagak menjadi kuat karena sudah memakan kibi dango. Akhirnya hantupun dapat dikalahkan. Jendral hantu meminta diampuni dan berjanji tidak akan berbuat jahat lagi.

Momotaro mengampuni hantu-hantu itu. Sebagai upeti jendral hantu memberikan barang-barang rampasan yang ada di gudang ke Momotaro. Momotaro menaikkan barang-barang itu ke atas gerobaknya dan menyuruh anjing, monyet dan burung gagak menariknya untuk dibawa pulang agar nanti bisa dibagikan kepada orang-orang yang ada di desanya.

3. Kasajizo

Kasajizo yang dalam tulisan selanjutnya ini disingkat KJ. Video ini menceritakan tentang pasangan tua yang miskin, batu ajaib dan patung Jizo. Patung *Jizo* adalah patung malaikat dalam agama Budha. Sepasang kakek dan nenek ini tinggal di pedalaman gunung yang terpencil di mana banyak salju turun. Meskipun besok adalah hari tahun baru, mereka tidak memiliki beras untuk membuat mochi. Akhirnya sang nenek meminta suaminya untuk menjual baju-baju kimononya ke kota agar nanti uangnya dapat dibelikan beras.

Di perjalanan menuju ke kota kakek melihat tujuh buah patung *Jizo* yang kepalanya tertutup dengan salju. Ketika melihat hal tersebut lalu kakek menyapu dengan tangannya salju yang ada di kepala patung-patung tersebut agar patung-patung tidak kedinginan. Sebelum meninggalkan tempat itu sang Kakek membungkuk badannya sebagai penghormatan kepada patung *Jizo*. Di kota, kakek merasa sedih dan putus asa karena dagangan kakek sama sekali tidak laku hingga sore hari. Di situ kebetulan lewat seorang kakek penjual topi bambu yang kurang bersemangat karena kecewa, karena dagangannya juga yang tidak laku. Kakek penjual topi bambu menawarkan dagangannya ke kakek penjual kimono.

Akhirnya mereka sepakat untuk barter dagangan mereka. Dalam perjalanan pulang, sang Kakek melihat patung-patung *Jizo* yang tertutup oleh salju dan merasa kasihan. Lalu kakek mengibas-ngibaskan salju di atas kepala para patung *Jizo* dan memakaikan topi bambu satu persatu. Akan tetapi ada satu patung kecil yang belum memakai topi dan sang Kakek memakaikan topinya kepada patung *Jizo* yang kecil. Malam itu kakek berkisah tentang peristiwa hari ini kepada istrinya. Ia juga bercerita tentang bagaimana ia memakaikan topi bambu kepada patung *Jizo*.

Sang istri memuji tindakan sang Kakek sambil tersenyum manis. Ketika kakek nenek sedang tidur terdengar suara langkah orang berjalan dan ternyata patung *Jizo* dan berhenti di depan rumah kakek nenek. Patung-patung *Jizo* itu menumpuk barang-barang yang dibawanya di depan rumah suami-istri tersebut. Mereka datang membawa hadiah sebagai rasa terima kasih atas topi bambu. Setelah kue mochi, sayur-sayuran, buah-buahan, ikan, baju, dan lain-lain. Sepasang kakek dan nenek akhirnya dapat menyambut tahun baru dengan suka cita. Dan mereka berdua hidup bahagia berkat hadiah ungkapan terima kasih patung *Jizo* atas topi bambu.

4. Issunboushi

Issunboushi dalam penelitian ini disingkat IN. Video ini menceritakan sepasang kakek

nenek yang belum dikaruniai anak dan setiap hari berdoa ke kuil agar dewa memberikan kepada mereka anak. Setelah beberapa waktu, tidak disangka lahirlah seorang bayi kecil berukuran sebesar jempol tangan. Dan diberi nama "Issunboushi".

Tahun berganti tetapi tubuh Issunboushi tak kunjung tinggi. Suatu hari Issunboushi berkata kepada kakek dan nenek agar diizinkan pergi ke kota untuk melihat dunia dan belajar banyak hal. Si kakek kemudian membuatkan satu buah jarum yang seukuran dengan Issunboushi sebagai pedang untuknya. Kemudian ketika sampai dikota ia mengunjungi sebuah istana yang paling bagus disana. Pembantu istana mempertemukan Issunboushi dengan Raja. Raja sangat senang dengan Issunboushi dan menunjuknya sebagai pengawal putri raja. Suatu hari, Issunboushi yang sudah dekat dengan tuan putri dari istana tadi pergi mengunjungi kuil bersama-sama. Ketika perjalanan pulang mereka di hadang oleh dua siluman. Issunboushi bertarung dengan siluman demi menjaga putri raja. Siluman menganggap enteng Issunboushi karen tubuhnya yang kecil sekali.

Lalu Issunboushi masuk ke dalam tubuh siluman dan menusuk-nusuk dengan pedangnya bagian dalam perut siluman. Setelah itu, silumanpun kesakitan. Kemudian kedua siluman tadi kabur sambil menangis. Setelah kedua siluman tadi pergi jatuh sebuah palu yang lupa dibawa oleh mereka. Ternyata palu ajaib yang dapat mengabulkan semua permintaan. Putri raja bertanya kepada Issunboushi apa keinginannya. Issunboushi ingin menjadi tinggi lalu dipukulkan palu tersebut dan akhirnya Issunboushi perlahan-lahan menjadi tinggi. Akhirnya Issunboushi menikah dengan tuan putri dan hidup bahagia.

B. Pembahasan

Pendidikan karakter ini lebih mudah diajarkan ketika pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka. Pembelajaran secara tatap muka pendidikan karakter terhadap mahasiswa mungkin lebih maksimal, tetapi secara daring hal itu tentu pembelajarannya mungkin lebih

maksimal, tetapi secara daring hal itu tentu tetap bisa dilakukan. Para dosen dapat menyelipkan video tentang kejujuran, belas kasih, keberanian, kerjasama, dan kerja keras ketika pembelajaran berlangsung. Keempat mukashibanashi dianalisis berdasarkan teori Lickona mengenai tujuh unsur-unsur karakter esensial dan utama yang harus ditanamkan kepada peserta didik, yaitu 1) Ketulusan hati atau kejujuran (*honesty*); 2) Belas kasih (*compassion*); 3. Kegagahberanian (*courage*); 4. Kasih sayang (*kindness*); 5) Kontrol diri (*self-control*); 6) Kerja sama (*cooperation*); dan 7) Kerja keras (*deligence or hard work*). *Mukashibanashi* di atas memiliki berbagai jenis pendidikan karakter yaitu: ketulusan hati, kasih sayang, belas kasih, kerjasama, kegagahberanian, kerja keras, dan kejujuran. Secara lengkap dapat dilihat dalam tabel 1.1. di bawah ini.

Tabel 1.1. Pendidikan Karakter Mukashibanashi

No	Judul	Singkatan	Karakter
1.	<i>Urashimataro</i>	UR	Belas Kasih, Kontrol Diri
2.	<i>Momotaro</i>	MT	Kasih Sayang, Kerjasama, Belas Kasih, dan Kegagahberanian
3.	<i>Kasajizo</i>	KJ	Belas Kasih, Kejujuran,
4.	<i>Issunboushi</i>	IN	Kerja Keras, Kegagahberanian

Selanjutnya pembahasan lengkap dapat dilihat di bawah ini.

1. Belas Kasih

Penanaman karakter berdasarkan belas kasih memiliki arti bahwa adanya rasa kepedulian yang muncul karena ungkapan emosi seseorang yang muncul karena adanya dorongan dalam hati. Begitu pula tokoh pada video mukashibanashi lakukan, seperti dalam data (1) sampai dengan (6) di bawah ini.

(1) Ketika Urashimataro melihat kura-kura yang malang diganggu oleh segerombolan anak

nakal membuat ia merasa sangat kasihan pada hewan reptil berkaki empat tersebut. Seperti biasanya, ia pun berusaha untuk menyelamatkan dan merawat hewan malang itu hingga sembuh (UR).

(2). Sebagai bekal diperjalanan Nenek membuat kibi dango dan memberikan ikat kepala hachimaki. celana lebar hakama dan pedang pendek yang baru (MT).

(3) Ketika sang Kakek menyapu dengan tangannya salju yang ada di kepala patung-patung tersebut agar patung-patung tidak kedingin (KJ).

(4) Di situ kebetulan lewat seorang kakek penjual topi bambu yang kurang bersemangat karena kecewa, karena dagangannya juga yang tidak laku. Kakek penjual topi bambu menawarkan dagangannya ke kakek penjual kimono. Akhirnya mereka sepakat untuk barter dagangan mereka (KJ).

(5). Akan tetapi ada satu patung kecil yang belum memakai topi dan sang Kakek memakaikan topinya kepada patung Jizo yang kecil (KJ)

(6) Si kakek kemudian membuat satu buah jarum yang seukuran dengan Issunboushi sebagai pedang untuknya (IN)

2. Kontrol Diri

Kontrol diri atau *self-control* adalah kemampuan atau kecakapan seseorang dalam mengendalikan tingkah laku dengan cara menahan, menekan, mengatur atau mengarahkan dorongan keinginan dengan berbagai pertimbangan agar pengambilan keputusan yang salah dapat dihindari. Semakin tinggi tingkat kontrol diri seseorang, maka semakin kuat pengendalian tingkah laku yang bertentangan dengan norma sosial sehingga membawa seseorang ke perilaku yang positif. Kontrol diri diperlukan guna membantu individu dalam mengatasi kemampuannya yang terbatas dan mengatasi berbagai hal yang merugikan, yang mungkin terjadi yang berasal dari luar. Begitu pula tokoh pada video mukashibanashi lakukan, seperti pada data di bawah ini.

(7) Segerombolan anak yang mengganggu kura-kura yang lemah (UR)

(8) Karena kesedihan yang mendalam akhirnya ia membuka kotak pemberian Putri Otohime (KJ).

3. Kasih Sayang

Karakter kasih sayang tercipta dari hati yang sensitif dan jiwa yang lembut. Hatinya sangat peka terhadap perasaan yang dikehendaki oleh orang lain dan kelembutan jiwanya sebagai penggerak untuk memberikan sesuatu yang dimilikinya kepada orang lain. Selain itu memaafkan kesalahan orang lain, menolong orang atau makhluk hidup mendapat musibah atau kesulitan, membantu orang atau makhluk hidup yang lemah, menghibur orang yang sedih merupakan wujud dari karakter kasih sayang. Begitu pula tokoh pada video mukashibanashi lakukan, seperti pada data di bawah ini.

(9) Kakek dan nenek memberi Momotaro bubur, ikan dan merawatnya dengan hati-hati (MT).

(10) Sebagai bekal diperjalan Nenek membuat kibi dango dan memberikan ikat kepala hachimaki. celana lebar hakama dan pedang pendek yang baru (MT)

4. Kerjasama

Mengaplikasikan unsur karakter berdasarkan kerjasama memiliki arti bahwa sebuah usaha penanaman nilai karakter pada anak dilakukan oleh berbagai pihak tidak hanya satu pihak saja hal ini dilakukan agar saling bahu membahu untuk mencapai tujuan. Kerja sama adalah kesediaan berkontribusi pada kelompok yang bekerja bersama secara berurutan untuk mencapai tujuan dan tugas bersama. Kerja sama termasuk berbagi pendapat, informasi, dan sumber daya; membentuk ikatan; dan mengakui tanggung jawab pribadi dan usaha kelompok. Melalui video ini mahasiswa dapat memahami dan belajar bagaimana mempertahankan hubungan interpersonal yang positif dan interdependensi, pribadi tanggung jawab, dan bekerja sama dengan orang lain dalam kelompok ditunjukkan pada penggalan cerita di bawah ini.

(11) Momotaro jadi jenderal, anjing jadi pembawa bendera, monyet jadi pembawa pedang (MT).

(12) Pembagian tugas ketika Momotaro akan menghadang siluman, seperti burung gagak yang terbang ke dalam istana dan melihat kondisi, dan monyet yang menyelip lalu membukakan pintu gerbang (MT).

5. Kegagahberanian

Penanaman karakter berdasarkan kegagahberanian memiliki arti bahwa seseorang dalam menanamkan nilai-nilai karakter berupaya untuk gigih dan juga berani dalam mengaplikasikan pendidikan karakter ataupun mengambil suatu keputusan ditunjukkan pada penggalan cerita di bawah ini.

(13) Ketika perjalanan pulang mereka di hadang oleh dua siluman. Issunboushi bertarung dengan siluman demi menjaga putri raja (IN).

(14) Issunboushi masuk ke dalam tubuh siluman dan menusuk-nusuk dengan pedangnya bagian dalam perut siluman. Dan siluman pun kesakitan. (IN).

6. Kerja Keras

Mengaplikasikan unsur karakter berdasarkan kerjasama memiliki arti bahwa sebuah usaha penanaman nilai karakter pada anak dilakukan oleh berbagai pihak tidak hanya satu pihak saja hal ini dilakukan agar saling bahu membahu untuk mencapai tujuan yang diharapkan bersama ditunjukkan pada penggalan cerita di bawah ini.

(15)sepasang kakek nenek yang belum dikaruniai anak dan setiap hari berdoa ke kuil agar dewa memberikan kepada mereka anak (IN).

7. Kejujuran

Jujur berarti lurus hati, tidak berbohong, tidak curang. Jujur merupakan nilai penting yang harus dimiliki setiap orang. Jujur tidak hanya diucapkan, tetapi juga harus tercermin dalam perilaku sehari-hari ditunjukkan pada penggalan cerita di bawah ini.

(16) Malam itu kakek berkisah tentang peristiwa hari ini kepada istrinya. Ia juga bercerita tentang bagaimana ia memakaikan topi bambu kepada patung Jizo (KJ).

SIMPULAN

Pendidikan karakter karakter yang ditemukan dalam keempat mukashibanashi ini beragam. Judul mukashibanashi tersebut adalah *Urashimataro, Momotaro, Kasajizo* dan *Issunboushi*. Pendidikan karakter yang ditemukan ada tujuh yaitu: belas kasih, kontrol diri, kasih sayang, kerjasama, kegagahberanian, kerja keras dan kejujuran. Para dosen dapat menggunakan *mukashibanashi* untuk mengembangkan karakter lulusan perguruan tinggi lewat kegiatan menonton video mukashibanashi di youtube bersama-sama sebelum memulai perkuliahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Almerico, G. M. (2014). Building Character through Literacy with Children's Literature. *Research in Higher Education Journal*, 26.
- Budiman, M. (2012). Meninjau kembali hubungan antara sastra dan budi pekerti. *Jurnal Pendidikan Karakter*
- Engliana, E., Dwiastuty, N., Miranti, I., & Nurjanah, N. (2020). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Cerita Rakyat Pada Pelajaran Bahasa Inggris di Perguruan Tinggi. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1).
- Firmansyah & Sauri. (2010). *Meretas Pendidikan Nilai*. Bandung: CV Arfino Raya.
- Gaffar, M. F. (2010). Pendidikan Karakter Berbasis Islam. *Makalah Workshop Pendidikan Karakter Berbasis Agama*, Yogyakarta.
- Hariyanti, T., & Sudjito, S. (2018). Sustained character building through literature for college students in Indonesia. *Jurnal Dinamika Hukum*, 18(1), 109-122.
- Hasanah, U., Arafah, B., & Abbas, H. (2021). The Values of Character Education in Pullman's The Golden Compass. *Multicultural Education*, 7(1).
- Lickona, T. (2012). *Educating For Character : Mendidik untuk Membentuk Karakter*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Matsumura, A., Yamaguchi (1986). *Kokugo Jiten*. Tokyo: Akira Bunsha
- Miles, M. B., Huberman, A. M. (1994). *An Expanded Sourcebook: Qualitative Data Analysis*. London: Sage Publications.
- Muhardi, M. (2004). Kontribusi pendidikan dalam meningkatkan kualitas bangsa Indonesia.

Mimbar: *Jurnal Sosial dan Pembangunan*, 20(4), 478-492.

- Sauri, S., & Budimansyah, D. (2017). Nilai Kearifan Lokal Pesantren Dalam Upaya Pembinaan Karakter Santri. *Nizham Journal of Islamic Studies*, 2(2), 21–50. Retrieved from <http://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/nizham/article/view/859>. Seki, K. (1966). Types of Japanese Folktales. *Asian Folklore Studies* 25.
- Suryaman, M. (2010). Pendidikan karakter melalui pembelajaran sastra. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(3).
- Wahyu. (2011). Masalah dan Usaha Membangun Karakter Bangsa. *Jurnal Komunitas*, 3(1), 138–149.
- Widyahening, E. T., & Wardhani, N. E. (2016). Literary works and character education. *International Journal of Language and Literature*, 4(1), 176-180.
- Zuchdi, Darmiati. (2010). *Pendidikan Karakter Dengan Pendekatan Komprehensif*, UNY Pres, Yogyakarta.

Website:

<https://www.kompasiana.com/minnie/56e8dca845afb070b350130/degradasi-moral-mahasiswa>

<https://www.youtube.com/watch?v=hlm-RqVknfE>

https://www.youtube.com/watch?v=3k75rkB61Bk&list=PL1DnK3_eexijBUGFRq9Vlc1mW3gQv6gPf

https://www.youtube.com/watch?v=3kzcFgS9BFU&list=PL1DnK3_eexijBUGFRq9Vlc1mW3gQv6gPf&index=17

https://www.youtube.com/watch?v=dJ-v-pQsaX0&list=PL1DnK3_eexijBUGFRq9Vlc1mW3gQv6gPf&index=16