



PEMANFAATAN SUMBER BELAJAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI PEMBELAJARAN BUDAYA JEPANG

Lispridona Diner ✉

Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

InfoArtikel

Sejarah Artikel :

Diterima 8 November 2013
Disetujui 17 Desember 2013
Dipublikasikan Januari 2014

Kata Kunci:

Sumber belajar,
motivasi belajar,
budaya Jepang

Keywords:

*learning source,
learning motivation,
Japanese culture*

Abstrak

Tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah deskripsi tentang peningkatan motivasi belajar budaya Jepang dan bahasa Jepang setelah pembelajaran bahasa Jepang melalui pemanfaatan sumber belajar. Pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar yang sudah memiliki pengetahuan tentang budaya Jepang dapat termotivasi dalam belajar budaya melalui pembelajaran nihonjijo. Metode yang digunakan adalah metode observasi langsung. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik angket. Angket disebarakan kepada mahasiswa semester 1 yang mengikuti mata kuliah nihonjijosejumlah 58 mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang angkatan 2013. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah (1) belajar budaya Jepang melalui pemanfaatan sumber belajar dapat memotivasi pembelajar bahasa Jepang dalam belajar budaya Jepang, dan (2) dari keempat sumber belajar yang dimanfaatkan ketika pembelajaran nihonjijo, pemanfaatan orang sebagai sumber belajar merupakan sumber belajar yang menjadi motivasi mahasiswa dalam belajar budaya Jepang paling tinggi.

Abstract

This research aimed to describe the increase of increase of motivation of learning Japanese culture and Japanese language after learning Japanese language through the use of learning source. Students of Basic Japanese language having knowledge about Japanese culture could be motivated in learning culture through nihonjijo learning. Method of investigation applied in this research was direct observation method. Technique of collecting data applied was questionnaire technique. The questionnaire was given to first semester students of 2013 batch of Japanese Language Education Study Program of Semarang State University joining nihonjijo course at the amount to 58 students. This resulted that (1) learning Japanese culture through the use of learning source could motivate students of Japanese language in learning Japanese culture, and (2) from those four learning sources used in learning nihonjijo, the use people as learning sources was learning source which became the students' motivation in leaning the supreme Japanese culture.

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa asing sebagai bahasa kedua membutuhkan berbagai macam hal dalam mendukung pembelajaran tersebut, misalnya media, metode dan lain sebagainya. Apabila belajar bahasa asing, kita juga dapat belajar budaya. Bahasa memiliki hubungan yang kuat terhadap budaya masyarakat pemakainya, meskipun bahasa dan budaya merupakan dua hal yang berbeda. Bahasa sangat dipengaruhi oleh budaya, sehingga pada umumnya budaya tercermin pada bahasa yang digunakan oleh pemakainya. Oleh karena itu, bahasa tidak hanya menentukan kebudayaan tetapi juga pola pikir masyarakat setempat. Hal ini berlaku pula pada pembelajar bahasa Jepang, apabila belajar bahasa Jepang secara tidak langsung kita belajar budaya Jepang juga.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang di perguruan tinggi khususnya Universitas Negeri Semarang, pada mata kuliah percakapan (*kaiwa*), mendengarkan (*chokai*), pemahaman bacaan (*dokkai*) dan struktur kalimat (*bunpo*), secara tidak langsung setiap materi berisi budaya Jepang sehingga pengajar pun dapat mengenalkan budaya Jepang melalui mata kuliah tersebut. Misalnya, pada mata kuliah *dokkai* buku *Minna no Nihongo Shokyu I Shokyu de Yomeru Topikku* 25 bab 19 dengan tema *Sumo*. Pada bacaan tersebut pengajar dapat mengenalkan *sumo* sebagai salah satu budaya Jepang yang dilestarikan dan dapat disaksikan hingga saat ini.

Namun demikian pembelajaran budaya Jepang di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Unnes diberikan pada mata kuliah khusus yaitu mata kuliah *nihonjijo*. Sebelumnya pembelajaran *nihonjijo* disampaikan berupa metode ceramah, sehingga setelah satu semester hasil yang didapatkan pembelajar hanya memperoleh pengetahuan budaya saja, tanpa memahami materi yang telah disampaikan. Selain itu, motivasi untuk belajar budaya Jepang juga belum terlihat. Pengajar juga hingga saat ini belum memiliki buku pegangan sebagai sumber pembelajaran *nihonjijo*. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, maka pembelajar memanfaatkan sumber belajar untuk meningkatkan motivasi belajar budaya Jepang, karena tanpa sumber belajar yang memadai sulit diwujudkan proses pembelajaran yang mengarah kepada

tercapainya hasil belajar yang optimal. *Association of Educational Communication Technology* (dalam Warsita 2008:209) mengartikan sumber belajar sebagai semua sumber (data, manusia, dan barang) yang dapat dipakai oleh pelajar sebagai suatu sumber tersendiri atau dalam kombinasi untuk memperlancar belajar.

Nihonjijo diajarkan pada semester I. Pada tahap semester awal ini diharapkan pembelajaran budaya dapat memberikan motivasi dalam belajar baik budaya Jepang maupun bahasa Jepang. Materi *nihonjijo* yang diberikan merupakan materi yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari orang Jepang dan merupakan salah satu bekal pembelajar bahasa Jepang dalam berkomunikasi dengan orang Jepang. Mata kuliah *nihonjijo* juga terdapat materi tentang hal-hal apa saja yang disukai oleh orang Jepang atau yang bukan merupakan kebiasaan orang Jepang. Melalui pembelajaran *nihonjijo*, pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar sudah memiliki pengetahuan tentang budaya Jepang dapat termotivasi dalam belajar budaya.

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: apakah setelah pembelajaran bahasa Jepang melalui pemanfaatan sumber belajar dapat meningkatkan motivasi belajar budaya Jepang dan bahasa Jepang?

Ada beberapa teori yang diacu dalam penelitian ini. Teori tersebut meliputi teori sumber belajar, motivasi belajar, teori budaya, dan belajar budaya Jepang. Teori-teori tersebut akan dijelaskan secara ringkas pada bagian berikut.

Mulyasa (2004:48) mendefinisikan bahwa sumber belajar dapat dirumuskan sebagai segala sesuatu yang dapat memberikan kemudahan kepada siswa dalam memperoleh dalam memperoleh sejumlah informasi, pengetahuan, pengalaman dan keterampilan dalam proses belajar mengajar. Begitu pun Warsita (2008:209) mengatakan bahwa sumber belajar adalah semua komponen system instruksional baik yang secara khusus dirancang maupun yang menurut sifatnya dapat dipakai atau dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu menurut Sudjana dan Rivai (2009:76) sumber belajar adalah suatu daya yang bias dimanfaatkan guna

kepentingan proses belajar mengajar baik secara langsung maupun tidak langsung, sebagian atau keseluruhan. Dari pengertian tersebut berarti *sumber belajar* bisa meliputi segala sesuatu yang digunakan untuk memfasilitasi belajar.

Sumber belajar memiliki peranan dalam proses pembelajaran. Menurut Hanif (dalam Karwono, 2007:4) peranan sumber belajar tersebut adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan produktivitas pembelajaran dengan jalan: (a) mempercepat laju belajar dan membantu guru untuk menggunakan waktu secara lebih baik dan (b) mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi, sehingga dapat lebih banyak membina dan mengembangkanairah.
2. Memberikan kemungkinan pembelajaran yang sifatnya lebih individual, dengan cara: (a) mengurangi kontrol guru yang kaku dan tradisional; dan (b) memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkembang sesuai dengan kemampuannya.
3. Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pembelajaran dengan cara: (a) perancangan program pembelajaran yang lebih sistematis; dan (b) pengembangan bahan pengajaran yang dilandasi oleh penelitian.
4. Lebih memantapkan pembelajaran, dengan jalan: (a) meningkatkan kemampuan sumber belajar; (b) penyajian informasi dan bahan secara lebih kongkrit.
5. Memungkinkan belajar secara seketika, yaitu: (a) mengurangi kesenjangan antara pembelajaran yang bersifat verbal dan abstrak dengan realitas yang sifatnya kongkrit; (b) memberikan pengetahuan yang sifatnya langsung.
6. Memungkinkan penyajian pembelajaran yang lebih luas, dengan menyajikan informasi yang mampu menembus batas geografis.

Dapat disimpulkan bahwa peranan sumber belajar adalah sebagai jembatan

pembelajar dalam memperoleh pengetahuan (belajar) dan mentransmisi rangsangan atau informasi kepada pembelajar (ungkapan transmisi dalam konteks ini mempunyai dimensi banyak dan dapat dikaitkan dengan pertanyaan-pertanyaan “apa, siapa, di mana dan bagaimana”. Pertanyaan tersebut bermanfaat sebagai alat bantu mengorganisasi dimensi sumber belajar.

Menurut Warsita (2008:212) sumber belajar dapat dibedakan menjadi dua berdasarkan tipe atau asal-usulnya:

1. Sumber belajar yang dirancang (*learning resources by design*), yaitu sumber belajar yang secara khusus atau sengaja dirancang atau dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Contohnya, buku pelajaran, modul, program VCD pembelajaran, program audio pembelajaran, transparansi, CAI (*Computer Asisted Instruction*), *programmed instruction* dan lain-lain.
2. Sumber belajar yang sudah tersedia dan tinggal dimanfaatkan (*learning resources by utilization*), yaitu sumber belajar yang secara tidak khusus dirancang atau dikembangkan untuk pembelajaran, tetapi dapat dipilih dan dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Contohnya: surat kabar, siaran televisi, pasar, sawah, pabrik, museum, kebun binatang, terminal, pejabat pemerintah, tenaga ahli, pemuka agama, olahragawan dan lain-lain.

Sementara itu, kata *motivasi* berasal dari bahasa Latin yaitu *movere*, yang berarti bergerak (*move*). Motivasi menjelaskan apa yang membuat orang melakukan sesuatu, membuat mereka tetap melakukannya, dan membantu mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas. Motivasi belajar adalah proses yang memberi semangat belajar, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama (Suprijono, 2009:163). Siswa yang memiliki motivasi belajar akan bergantung pada apakah aktivitas tersebut memiliki isi yang menarik atau proses yang menyenangkan. Intinya, motivasi belajar melibatkan tujuan-tujuan belajar dan strategi yang berkaitan dalam mencapai tujuan belajar tersebut

(Brophy, 2004).

Menurut Sardiman (2008:92-95) ada beberapa contoh dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah. Beberapa bentuk dan cara motivasi tersebut diantaranya (a) memberi angka; (b) hadiah; (c) saingan atau kompetisi; (d) *ego-involvement*; (e) member ulangan; (f) mengetahui hasil; (g) pujian; (h) hukuman; (i) hasrat untuk belajar; (j) minat; (k) tujuan yang diakui.

Ada beberapa ciri pembelajar yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi. Ini dapat dikenali melalui proses belajar mengajar di kelas sebagaimana dikemukakan Brown dalam Muzzamilah (2012:12) sebagai berikut:

1. Tertarik kepada guru, artinya tidak membenci atau bersikap acuh tak acuh
2. Tertarik pada mata pelajaran yang diajarkan
3. Mempunyai antusias yang tinggi serta mengendalikan perhatiannya kepada guru
4. Ingin selalu bergabung dalam kelompok kelas
5. Ingin identitasnya diakui oleh orang lain
6. Tindakan, kebiasaan dan moralnya selalu dalam control diri
7. Selalu mengingat pelajaran dan mempelajarinya kembali
8. Selalu terkontrol oleh lingkungannya

Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta yaitu *buddhayah* yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia.

Definisi budaya berikut merupakan definisi menurut beberapa ahli. Richard Brisling (1990:11) mendefinisikan kebudayaan sebagai mengacu pada cita-cita bersama secara luas, nilai, pembentukan dan penggunaan kategori, asumsi tentang kehidupan, dan kegiatan *goal-directed* yang menjadi sadar tidak sadar diterima sebagai "benar" dan "benar" oleh orang-orang yang mengidentifikasi diri mereka sebagai anggota masyarakat. Nostrand (dalam Babu dan Kuttia, 1996:23) mendefinisikan budaya sebagai sikap dan kepercayaan, cara berpikir, berperilaku, dan mengingat bersama oleh anggota komunitas tersebut. Sementara itu, menurut Koentjoroningrat (1993:180), kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia

dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik dari manusia dengan belajar. Ki Hajar Dewantara (1994:132) menyatakan bahwa kebudayaan berarti buah budi manusia adalah hasil perjuangan manusia terhadap dua pengaruh kuat, yakni zaman dan alam yang merupakan bukti kejayaan hidup manusia untuk mengatasi berbagai rintangan dan kesukaran didalam hidup dan penghidupannya guna mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang pada lahirnya bersifat tertib dan damai.

E・タイラー(1832-1917)文化あるいは文明とは、そのひろい民族誌学上の意味で理解されているところでは、社会の成員としての人間 (man) によって獲得された知識、信条、芸術、法、道徳、慣習や、他のいろいろな能力や習性 (*habits*) を含む複雑な総体である。
<http://www.cscd.osaka-u.ac.jp/user/rosaldo/def-cul.html>.

Berdasarkan definisi tentang budaya yang dikemukakan oleh beberapa ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa budaya adalah sebuah kebiasaan diciptakan atau dilakukan oleh masyarakat setempat secara turun temurun.

Pembelajaran budaya Jepang dilaksanakan pada semester 1 sebanyak 2 sks. Pembelajaran ini disebut mata kuliah *nihonjijo*. Pembelajaran ini dibagi menjadi 2 bagian yaitu 70% teori dan 30% adalah praktik. Mata kuliah *nihonjijo* bertujuan agar mahasiswa memperoleh pengetahuan tentang negara Jepang, adat istiadat Jepang, dan kebudayaan Jepang.

Menurut Hideo (2002:16), hubungan *nihonjijo* dan pendidikan bahasa Jepang adalah 日本事情は、国境で区切られた単一な文化という文化観が揺り動かされる場、そして、人間が文化を創造する主体として生きていくための、文化を見る目を培う場として取り上げられていくだろうと考えられる。こうした視点、これまでの日本語教育がもたらえなかったものであり、日本事情の新しい展開によってこれからの日本語教育に新しい可能性をもたらすだろう。

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah metode observasi langsung. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik angket. Angket disebarkan kepada mahasiswa semester 1 yang mengikuti mata kuliah *nihonjijo* sejumlah 58 mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang angkatan 2013. Angket berisi 5 pernyataan dan 4 pilihan

jawaban tertutup yaitu SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju dan STS = Sangat Tidak Setuju.

Hasil pengumpulan data melalui angket yang disebarakan kepada mahasiswa semester 1 yang mengikuti mata kuliah *Nihonjijo* sejumlah 58 orang adalah sebagai berikut:

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Angket

No.	Pernyataan	Jawaban Responden (orang%)			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya membuat ringkasan dari materi kuliah yang diberikan.	10/17.2	40/83.3	6/10.3	4/6.8
2.	Dapat mempraktekkan <i>yukata</i> , <i>shodou</i> dan cara makan dengna mudah setelah melihat video	11/18.9	41/70.6	4/6.8	2/1.1
3.	Saya mengajukan pertanyaan sewaktu mengikuti proses belajar mengajar	52/89.6	6/10.3	-	-
4.	Menjadi percaya diri ketika berkomunikasi dengan orang Jepang	11/18.9	41/70.6	6/10.3	-
5.	Saya mendengarkan dosen dengan baik pada saat menjelaskan MK <i>nihonjijo</i> melalui sumber belajar (media, orang Jepang, <i>power point</i> dan praktek) yang digunakan	50/86.2	8/13.7	-	-
6.	Pada pembelajaran ini ada hal-hal yang merangsang rasa ingin tahu saya.	33/56.8	20/34.4	5/8.6	-
7.	Isi pembelajaran ini memberi kesan bahwa isinya bermanfaat untuk diketahui.	40/68.9	18/31	-	-
8.	Saya berani dan merasa bebas dalam mengemukakan pendapat sewaktu mengikuti proses belajar mengajar	35/60.3	19/32.7	2/3.4	2/3.4
9.	Saya mencoba mencari informasi budaya Jepang tanpa disuruh dosen	-	30/51.7	20/34.4	8/13.7
10.	Belajar budaya Jepang membuat saya tertarik belajar MK bahasa Jepang yang lainnya (seperti <i>bunpo</i> , <i>kaiwa</i> , <i>dokkai</i>)	43/74.1	15/25.8	-	-

Pembahasan

Sumber belajar yang dimanfaatkan oleh pengajar akan dijelaskan pada pembahasan di bawah ini.

1. Pemanfaatan Sumber Belajar Internet dan *Power Point*

Sumber belajar internet ini digunakan oleh pengajar sebagai salah satu sumber referensi materi untuk disampaikan kepada mahasiswa. Selain itu gambar-gambar dari internet juga digunakan sebagai materi yang

disampaikan pada mata kuliah *nihonjijo*.

Pada pertemuan pertama pengajar menyampaikan materi tentang letak geografis Negara Jepang dengan menggunakan media *power point* serta gambar peta yang bersumber dari internet. Hal ini bertujuan agar mahasiswa mampu memahami letak Negara Jepang tersebut dengan jelas dan tepat

Pertemuan ke-2, pengajar menyampaikan materi tentang musim-musim di Jepang dengan menggunakan gambar yang

bersumber dari internet juga. Selain gambar musim yang diperlihatkan, gambar kegiatan atau kebiasaan orang Jepang pada setiap musim pun ditampilkan pada saat proses pembelajaran ini. Diharapkan setelah menerima materi ini, mahasiswa memahami musim-musim apa saja yang ada di Jepang. Selain itu mahasiswa dapat mengenal kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan oleh orang Jepang pada setiap musim. Berdasarkan hasil angket di atas, maka sebagian besar mahasiswa yang mengikuti pembelajaran *nihonjijo*, melalui pemanfaatan sumber belajar mahasiswa memiliki motivasi dalam proses memperoleh pengetahuan budaya Jepang. Hal ini ditunjukkan dengan pernyataan no 1. 50 mahasiswa (86.2%) membuat ringkasan dari materi kuliah yang diberikan. Mahasiswa dapat mempraktekkan salah satu pakaian tradisional Jepang yaitu *yukata*, dapat latihan seni menulis *kanji (shodou)*, memahami cara makan orang Jepang beserta aturan-aturan pada saat makan dengan orang Jepang. Hal tersebut dapat dilihat pada jawaban mahasiswa terhadap pernyataan no.2 yaitu jumlah mahasiswa yang menjawab sangat setuju dan setuju 52 orang (89.6%).

2. Pemanfaatan Orang sebagai Sumber Belajar

Sumber belajar orang yang dimanfaatkan adalah orang Jepang, dimana pembelajaran tentang “apa yang disukai oleh orang Jepang dan apa yang tidak disukai oleh orang Jepang”. Pada pembelajar ini mahasiswa belajar langsung dari orang Jepang, pada saat pengajar menampilkan drama singkat yang dilakoni oleh orang Jepang, kemudian mahasiswa menangkap pesan dari drama tersebut.

Kepercayaan diri mahasiswa dalam berkomunikasi dengan orang Jepang meningkat, karena mereka sudah mengetahui kebiasaan-kebiasaan orang Jepang misalnya pada saat makan, berbelanja dan apa yang tidak disukai oleh orang Jepang serta yang tidak disukai oleh orang Jepang. Hal ini menjadi bekal/mempermudah mahasiswa dalam berkomunikasi dengan orang Jepang. Kepercayaan diri dari mahasiswa ini dapat terlihat ketika pada suatu pertemuan, pengajar menghadirkan orang Jepang di kelas, mahasiswa aktif bertanya dalam bahasa Jepang. Pernyataan tersebut terdapat pada no. 4, mahasiswa yang menjawab sangat setuju dan setuju adalah 52 orang (89.6%). Pemanfaatan

sumber belajar ini juga meningkatkan motivasi mahasiswa pada saat belajar mata kuliah *nihonjijo*. Mahasiswa antusias ketika mengikuti perkuliahan di kelas, dapat terlihat sebagian dari mereka aktif bertanya dan ingin tahu tentang budaya Jepang. Hal tersebut juga didukung oleh jawaban mahasiswa pada angket no. 5 yaitu seluruh mahasiswa menjawab sangat setuju dan setuju. Dan didukung juga pada Pernyataan no. 6 dengan jawaban mahasiswa sebagian besar menjawab sangat setuju dan setuju yaitu 53 orang (91.3%).

3. Pemanfaatan Sumber Belajar Video

Sumber belajar yang dimanfaatkan adalah video yang digunakan adalah DVD *Erin ga Chosen*. Media DVD *Erin ga Chosen* vol 1 *dai 3 ka'yattemiyou'* 「*makizushi*」 dan *dai 8 ka'yattemiyou'* 「*zarusoba o taberu*」 pertemuan ke-4 (mengetahui makanan Jepang) dan ke-15 (praktek memasak makanan Jepang). Pembelajaran ini bertujuan agar mahasiswa dapat melihat langsung cara membuat *makizushi* yang merupakan salah satu makanan tradisional Jepang yang terkenal. Mahasiswa juga dapat melihat langsung cara orang Jepang makan *zarusoba* (jenis mie kuah Jepang), dimana jika orang Jepang makan mie memiliki kebiasaan mengeluarkan suara ketika menghirup kuah mie.

Dai 3 ka 'mitemiyou' 「*ie*」 pertemuan ke-5 (mengetahui rumah Jepang). Mahasiswa dapat melihat bagaimana dan apa saja yang terdapat dalam rumah orang Jepang. Seperti: *genkan*, *washitsu*, *tatami* dan lain sebagainya. Melalui materi ini mahasiswa dapat memahami kebiasaan orang Jepang yaitu meskipun orang Jepang yang tinggal di *apartment*, salah satu ruangan di tempat tinggal orang Jepang pasti memiliki *washitsu* (ruang tradisional), di dalam ruang tersebut terdapat *tatami* (sejenis tikar)

Dai 4 ka 'kore wa nani' pertemuan ke-5 (mengetahui *supermarket (konbini)*). Pembelajaran ini bertujuan untuk mengetahui apa saja yang terdapat di dalam supermarket beserta istilah-istilahnya. Melalui video mahasiswa dapat mengetahui salah satu kebiasaan orang Jepang pada saat setelah berbelanja yaitu tempat memasukkan struk belanja yang tidak digunakan ke dalam sebuah tempat yang disebut *re-shito ire*.

Dai 5 ka 'yattemiyou' 「*shodou*」 pertemuan ke-12 (praktek *shodou* (seni menulis

kanji)). Mahasiswa dapat melihat, memahami apa saja alat yang digunakan pada saat *shodou* dan mempraktekkan *shodou*. Seperti *bunchin* (pemberat kertas berbentuk balok yang terbuat dari besi), *hanshi* (kertas tipis dan menyerap tinta yang digunakan khusus untuk *shodou*) dan lain sebagainya.

Dai 8 ka 'mitemiyou' 「iroirona inshokuten」 pertemuan ke-5 (mengetahui jenis-jenis tempat makan di Jepang). Mahasiswa dapat melihat jenis-jenis *inshokuten* (tempat makan di Jepang yaitu *kaitenzushi* (tempat jual sushi) dan *tachiguisoba mise* (tempat jualan *soba*) tapi cara makan di tempat makan ini adalah berdiri. Mahasiswa melihat langsung bagaimana cara membeli makanan di Jepang melalui *shokken* (mesin penjual tiket makanan), dapat juga melihat secara langsung bagaimana orang Jepang makan, dan kebiasaan orang ketika makan di tempat makan.

Erin ga Chosen vol 2 dai 11 ka 'yattemiyou' 「yukata o kiru」 pertemuan ke-6 (mengetahui pakaian tradisional Jepang) dan ke-13 (praktek memakai *yukata*). Pada pembelajaran tersebut mahasiswa dapat melihat langsung dan mempraktekkan cara memakai *yukata*. Mahasiswa juga dapat mengetahui istilah yang terdapat pada perlengkapan *yukataseperti obi, koshihimo* dan lain sebagainya.

Dai 13 ka 'mitemiyou' 「densha no nrikata」 pertemuan ke-7 (mengetahui jenis-jenis angkutan umum di Jepang). Mahasiswa dapat melihat langsung cara membeli tiket kereta api, cara masuk stasiun dan cara naik kereta api di Jepang.

Erin ga Chosen vol 2 dai 19 ka 'mitemiyou' 「koukousei no arubaito」 pertemuan ke-10 (mengetahui kehidupan anak sekolah di Jepang). Mahasiswa dapat mengetahui bahwa salah satu budaya anak sekolah di Jepang khususnya SMA yaitu bekerja paruh waktu (*arubaito*) sehingga memiliki kemandirian secara keuangan sejak dini.

Melalui sumber belajar tersebut mahasiswa termotivasi belajar budaya Jepang, karena melalui DVD mahasiswa dapat melihat langsung budaya dan kebiasaan yang dilakukan oleh orang Jepang. Selain itu mahasiswa juga termotivasi belajar bahasa Jepang, karena melalui DVD *Erin ga chosen* terdapat bahasa Jepang yang telah mereka pelajari. Isi dari sumber belajar DVD *Erin ga chosen* bermanfaat

karena berhubungan dengan pembelajaran bahasa Jepang, semua mahasiswa menjawab pernyataan no. 7 ini dengan jawaban sangat setuju dan setuju. Sedangkan pernyataan no. 9, hanya 30 orang (51.7%) yang mencari informasi budaya Jepang tanpa disuruh dosen. Mahasiswa menjadi termotivasi belajar bahasa Jepang setelah mempelajari budaya Jepang, pernyataan no. 10 dijawab oleh semua mahasiswa yaitu jawaban sangat setuju dan setuju. Sumber belajar ini juga memotivasi mahasiswa agar aktif dalam pembelajaran budaya Jepang, karena melalui DVD mahasiswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi ketika melihat gambar ataupun bahasa Jepang yang kurang dipahami. Ini ditunjukkan pada pernyataan no 3. yaitu semua mahasiswa mengajukan pertanyaan sewaktu mengikuti proses belajar mengajar *nihonjijo*

4. Pemanfaatan Sumber Belajar melalui Pengalaman

Sumber belajar kelompok ini diterapkan pada pertemuan ke 12-15, yaitu pada saat mempraktekkan *shodo*, memakai *yukata, origami* dan memasak makanan Jepang.

Pada saat mempraktekkan *shodo* (seni menulis *kanji*). Masing-masing kelompok melaporkan cara menulis *kanji (kaki kata)* yang telah dipilih sebelumnya sebagai *shodo*. Setelah itu latihan bersama-sama di kelas.

Setiap mahasiswa di masing-masing kelompok memiliki kesempatan memakaikan *yukata* kepada temannya dan dipakaikan oleh temannya.

Masing-masing kelompok memilih bentuk *origami* yang disukai, kemudian dipraktekkan di depan kelas. Setelah itu, diikuti oleh kelompok lain.

Masing-masing kelompok memasak makanan Jepang di rumah/kost. Setelah itu, hasil makanan tersebut dibawa ke kelas dan dilaporkan bumbu apa saja yang digunakan dan cara memasaknya. Kemudian makanan itu dimakan bersama-sama dengan cara Jepang misalnya makan menggunakan sumpit, ketika makan makanan yang berkuah; mahasiswa berlatih menggunakan mangkok sup sambil berbincang-bincang menggunakan bahasa Jepang

Pada 4 pertemuan terakhir ini, mahasiswa langsung mempraktekkan dan memiliki pengalaman yang berhubungan

dengan budaya orang Jepang.

Sumber belajar tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa seperti ditunjukkan pada pernyataan no 2. yaitu 52 mahasiswa (89.6%) dapat mempraktekkan salah satu pakaian tradisional Jepang yaitu *yukata*, dapat latihan seni menulis *kanji(shodou)*, memahami cara makan orang Jepang beserta aturan-aturan pada saat makan dengan orang Jepang.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa belajar budaya Jepang melalui pemanfaatan sumber belajar dapat memotivasi pembelajar bahasa Jepang dalam belajar budaya Jepang. Dari keempat sumber belajar yang dimanfaatkan ketika pembelajaran *nihonjijo*, pemanfaatan orang sebagai sumber belajar merupakan sumber belajar yang menjadi motivasi mahasiswa dalam belajar budaya Jepang paling tinggi.

Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian di atas, maka terdapat beberapa saran baik bagi pengajar, pembelajar maupun pihak-pihak terkait. Berikut ini adalah saran dari hasil penelitian ini: 1) peningkatan kelengkapan dari sarana dan prasarana untuk fasilitas belajar dan mengajar. 2) pemanfaatan sumber belajar ini dapat dilakukan bukan hanya pada belajar budaya Jepang, tetapi dalam belajar pembelajaran yang lain juga dapat dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Agus Suprijono. 2009. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Jakarta: Erlangga

Brisling, Richard. 1990. *Translation, Application and Research*. New York: Oxpord University Press.

Dewantara, Ki Hajar. 1994. *Kebudayaan*. Yogyakarta: Penerbit Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa

Hideo, Hosokawa. 2002. *Nihongo Kyouiku to*

Nihonjijo. Akashi shoten

Karwono. 2007. *Pemanfaatan Sumber Belajar dalam Upaya Peningkatan Kualitas dan Hasil Pembelajaran*. Metro.

Koentjaraningrat. 1993. *Kebudayaan, Mentalitet, dan Pembangunan*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Mulyasa, E. 2004. *Manajemen Berbasis Sekolah: Konsep, Strategi dan Implementasi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya

Muzzamilah. 2012. *Motivasi belajar: Pengertian, Ciri-Ciri dan Upaya*. Online, (<http://muzzam.wordpress.com/2012/05/18/motivasi-belajar-pengertian-ciri-ciri-upaya/>), diakses 3 Maret 2014

Sardiman, A M. 2008. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers

Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo

Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Babu, V. dan Kuttia, K. (1996), "Cultural Continuity in Development", *Traditional Dwelling and Settlement, Journal*, Vol 96 / IASTE 96-96, University of California at Berkeley, Berkeley.

<http://www.cscd.osaka-u.ac.jp/user/rosaldo/def-cul.html> diakses 4 Januari 2014