

PENGENALAN BUDAYA JEPANG BAGI SISWA SD GMIM 23 MANADO

Elvie Nitje Piri¹, Ilke Janemralina Moniung², Maya Pinkan Warouw³.

^{1,2,3} Universitas Sam Ratulangi Manado

¹elvienie12@unsrat.ac.id; ²ilkejanemralina@gmail.com; ³mayawarouw@unsrat.ac.id

ABSTRAK

Pendidikan dasar tidak hanya menekankan pencapaian akademik, tetapi juga pembentukan karakter agar siswa menjadi manusia Indonesia yang utuh. Salah satu nilai karakter penting adalah disiplin, yang dapat diperkuat melalui pengenalan budaya bangsa lain yang relevan. Jepang dikenal sebagai bangsa yang menjunjung tinggi disiplin sejak usia dini, sehingga budaya ini dapat dijadikan contoh bagi siswa Indonesia. Kegiatan Program Kemitraan Masyarakat ini dilaksanakan di SD GMIM 23 Manado dengan melibatkan 25 siswa kelas I dan 28 siswa kelas V. Metode kegiatan meliputi penyuluhan, demonstrasi, penggunaan media pembelajaran (PowerPoint dan video), serta praktik origami. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman siswa tentang budaya disiplin, budaya malu, budaya meminta maaf, budaya membuang sampah sesuai jenisnya, dan budaya mengembalikan barang milik orang lain. Selain itu, keterampilan origami terbukti melatih kesabaran, ketekunan, dan kreativitas siswa. Kepala Sekolah dan Guru menyatakan kegiatan ini bermanfaat untuk memperkaya metode pembelajaran karakter. Dengan demikian, kegiatan kemitraan masyarakat ini berhasil memberikan penguatan terhadap program pendidikan karakter sekolah dan membuka peluang pengembangan metode pembelajaran berbasis budaya asing yang kontekstual dan menarik.

Kata Kunci: pendidikan karakter, disiplin, budaya Jepang, origami, siswa sekolah dasar

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan dasar di Indonesia tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai wadah pembentukan karakter agar siswa menjadi manusia Indonesia yang utuh. Salah satu aspek penting dalam pendidikan karakter adalah disiplin, yang mencakup disiplin waktu, kebersihan, tanggung jawab, serta sikap saling menghargai. Namun, dalam praktiknya masih banyak ditemukan siswa yang kurang disiplin, misalnya datang terlambat, tidak menjaga kebersihan, atau kurang bertanggung jawab terhadap barang milik orang lain.

Untuk memperkuat pendidikan karakter, diperlukan pendekatan yang menarik dan kontekstual. Salah satu strategi adalah memperkenalkan budaya bangsa lain yang relevan dengan nilai-nilai Indonesia. Jepang dikenal sebagai bangsa yang menjunjung tinggi disiplin sejak usia dini, baik dalam hal waktu, kebersihan, maupun etika sosial. Budaya disiplin Jepang tidak bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila [1], sehingga dapat dijadikan contoh untuk memotivasi siswa Indonesia. Selain itu, keterampilan melipat kertas (*origami*) [2] yang populer di Jepang dapat digunakan sebagai media pembelajaran kreatif untuk melatih kesabaran, ketekunan, dan daya cipta siswa.

Profil dan Kondisi Khalayak Sasaran

Kegiatan PKM ini dilaksanakan di SD GMIM 23 Nafiri Malalayang, Kota Manado, Sulawesi Utara, sebuah sekolah dasar swasta yang berlokasi di Jl. Sea Komp. Perum Pdk, Kecamatan Malalayang. Sekolah ini memiliki 14 ruang kelas, 2 perpustakaan, namun belum tersedia akses internet. Sekolah ini telah terakreditasi Grade A dengan nilai 96 (BAN-S/M, 2019). Jumlah siswa keseluruhan 250 siswa, dengan 25 siswa kelas I, dan 28 siswa kelas V sebagai

peserta kegiatan PKM. Mayoritas siswa berasal dari keluarga dengan ekonomi menengah ke bawah, sehingga sekolah menjadi wadah penting dalam pembentukan karakter dan peningkatan kualitas hidup.

Secara fisik, sekolah memiliki lingkungan yang cukup tertata, namun masih ditemukan masalah kedisiplinan siswa, seperti keterlambatan masuk kelas dan kurangnya kepedulian terhadap kebersihan. Potensi wilayah Malalayang yang religius dan berbudaya gotong royong menjadi modal sosial yang mendukung penguatan pendidikan karakter melalui kegiatan PKM ini.

Berdasarkan latar belakang dan kondisi sekolah tersebut di atas, maka masalah yang dirumuskan adalah:

- (1) Bagaimana meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai karakter disiplin, budaya malu, budaya meminta maaf, budaya membuang sampah sesuai jenisnya, dan budaya mengembalikan barang milik orang lain?
- (2) Bagaimana memperkenalkan budaya disiplin bangsa Jepang sebagai perbandingan yang dapat memotivasi siswa untuk lebih tertarik dan memperhatikan pendidikan karakter?
- (3) Bagaimana memanfaatkan media pembelajaran (power point, video, dan praktik origami) untuk mendukung penyuluhan pendidikan karakter agar lebih efektif dan menarik?

Adapun **tujuan** kegiatan PKM ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai karakter melalui penyuluhan dan praktik, sekaligus memberikan penguatan terhadap program pendidikan karakter sekolah dengan memperkenalkan budaya disiplin bangsa Jepang. Selain itu, kegiatan ini bertujuan melatih keterampilan siswa melalui praktik origami sebagai sarana pembentukan kesabaran, kreativitas, dan ketekunan, membantu guru memperkaya metode pembelajaran pendidikan karakter dengan media interaktif, serta mendorong terbentuknya perilaku siswa yang lebih disiplin, bertanggung jawab, dan berbudaya dalam kehidupan sehari-hari.

Kajian Literatur

Pendidikan karakter telah menjadi fokus utama dalam sistem pendidikan nasional Indonesia, sebagaimana tertuang dalam Kurikulum 2013 yang menekankan integrasi nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran [3], [4]. Mulyadi [5] menekankan bahwa pendidikan di Jepang menanamkan disiplin sejak dini, sehingga membentuk masyarakat yang tertib dan produktif, dan bahwa budaya malu di Jepang berfungsi sebagai kontrol sosial yang efektif dalam mencegah perilaku menyimpang. Selain itu, penelitian Lailan [6] menegaskan pentingnya media pembelajaran dalam merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa agar proses belajar lebih efektif. Djamarah [7]; Arifudin et.al [8] juga menekankan bahwa media berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Origami sebagai seni melipat kertas terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan kesabaran siswa [9]. Upaya serupa telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, misalnya program pendidikan karakter berbasis budaya lokal di sekolah dasar [10], serta pengenalan budaya asing sebagai strategi pembelajaran interaktif [11]. Kegiatan PKM ini merupakan hilirisasi dari penelitian-penelitian tersebut, dengan fokus pada penerapan budaya disiplin Jepang sebagai penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar.

METODE

Lokasi dan Sasaran Kegiatan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dilaksanakan di Sekolah Dasar GMIM 23 Nafiri Malalayang, Kota Manado, Sulawesi Utara, dengan jarak kurang lebih 3 km dari Kampus Universitas Sam Ratulangi. Sekolah ini dipilih karena merupakan salah satu sekolah swasta yang menampung siswa dari keluarga dengan kondisi ekonomi menengah ke bawah.

Khalayak sasaran kegiatan adalah 25 siswa kelas I dan 28 siswa kelas V, yang dipilih berdasarkan minat dan rekomendasi sekolah. Selain itu, guru mata pelajaran Pancasila dan guru kesenian turut terlibat sebagai mitra pelaksana dan pendamping selama program berlangsung.

Tahapan Pelaksanaan

Program PKM berlangsung selama **dua bulan** dengan tahapan sebagai berikut:

- 1) **Persiapan Program**
 - a. Identifikasi kebutuhan sekolah dan siswa melalui pra-survei.
 - b. Penyusunan dan penyediaan materi pelatihan pendidikan karakter.
 - c. Koordinasi dengan pihak sekolah dan guru mata pelajaran Pancasila.
- 2) **Pelaksanaan Program**
 - a. **Penyuluhan:** Materi tentang budaya disiplin, budaya malu, budaya meminta maaf, budaya membuang sampah sesuai jenisnya, dan budaya mengembalikan barang milik orang lain.
 - b. **Demonstrasi:** Pengenalan budaya disiplin bangsa Jepang sebagai perbandingan dengan budaya Indonesia.
 - c. **Praktik Origami:** Melatih kesabaran, ketekunan, dan kreativitas siswa melalui seni melipat kertas.
 - d. **Media Pembelajaran:** PowerPoint dan video digunakan untuk memperjelas materi, merangsang minat, serta memudahkan pemahaman siswa [6], [8].
- 3) **Pendampingan dan Evaluasi**
 - a. Guru mata pelajaran/wali kelas mendampingi siswa selama kegiatan.
 - b. Evaluasi dilakukan melalui observasi, wawancara, dan tes sederhana untuk mengukur pemahaman siswa.
- 4) **Alat Ukur dan Evaluasi Keberhasilan**

Keberhasilan kegiatan PKM diukur dengan pendekatan **deskriptif** (observasi langsung) dan **kualitatif** (analisis sikap dan perilaku siswa).

 - (1) **Perubahan Sikap**
 - Indikator: Penurunan jumlah siswa yang terlambat masuk kelas, peningkatan kedisiplinan dalam apel pagi, serta kebiasaan membuang sampah sesuai jenisnya.
 - Alat ukur: Catatan harian guru dan observasi tim PKM.
 - (2) **Perubahan Sosial Budaya**
 - Indikator: Siswa menunjukkan sikap saling memaafkan, mengembalikan barang milik orang lain, serta menumbuhkan budaya malu terhadap perilaku yang tidak pantas.
 - Alat ukur: Wawancara dengan guru dan siswa, serta pengamatan perilaku di kelas dan lingkungan sekolah.
 - (3) **Perubahan Keterampilan**
 - Indikator: Siswa mampu membuat minimal dua bentuk origami sederhana dengan baik.
 - Alat ukur: Penilaian hasil karya origami siswa dan keterlibatan aktif dalam praktik.
 - (4) **Dampak terhadap Guru dan Sekolah**
 - Indikator: Guru dapat menggunakan materi dan media pembelajaran yang disediakan sebagai bahan ajar lanjutan.
 - Alat ukur: Umpan balik dari guru dan kepala sekolah mengenai kebermanfaatan kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan PKM dilaksanakan di SD GMIM 23 Manado dengan melibatkan 25 siswa kelas I dan 28 siswa kelas V sebagai peserta utama. Guru mata pelajaran Pancasila dan guru kesenian turut mendampingi sebagai mitra pelaksana. Program berlangsung selama dua bulan dengan metode penyuluhan, demonstrasi, dan praktik origami.

Materi yang diberikan meliputi:

- Budaya disiplin (antri, tepat waktu, kebersihan).
- Budaya malu melakukan perbuatan buruk.
- Budaya meminta maaf dan saling menghargai.
- Budaya membuang sampah sesuai jenisnya.
- Budaya mengembalikan barang milik orang lain.
- Keterampilan melipat kertas (origami) sebagai media pembelajaran kreatif.

Media pembelajaran berupa Power Point dan video digunakan untuk memperjelas materi, sementara praktik origami dilakukan secara langsung untuk melatih kesabaran, ketekunan, dan kreativitas siswa.

Indikator Keberhasilan

Keberhasilan kegiatan diukur melalui observasi, wawancara, dan evaluasi sederhana. Hasil yang dicapai antara lain:

1) Perubahan Sikap dan Perilaku

- Siswa kelas I mulai menunjukkan kebiasaan antri saat masuk kelas dan saat menerima giliran.
- Siswa kelas V lebih disiplin dalam mengikuti apel pagi dan menjaga kebersihan kelas.
- Terjadi peningkatan kebiasaan membuang sampah sesuai jenisnya.



Gambar 1a. Demonstrasi budaya antri oleh siswa Jepang



Gambar 1b Demonstrasi antri siswa SD GMIM 23 Manado

2) Pemahaman Nilai Karakter

- Sebanyak 70% siswa kelas V (20 orang) mampu menjawab pertanyaan evaluasi tentang budaya disiplin, budaya malu, dan budaya meminta maaf.
- Siswa dapat menjelaskan kembali pentingnya mengembalikan barang milik orang lain.

3) Keterampilan Origami

- Siswa kelas I mampu membuat bentuk origami sederhana (misalnya burung dan kapal).
- Siswa kelas V mampu membuat bentuk origami yang lebih kompleks (misalnya bunga dan kotak).



Gambar 4a Kegiatan Origami siswa SD Jepang



Gambar 4b Kegiatan Origami siswa SD GMIM 23 Manado

4) Dukungan Guru dan Sekolah

- Kepala Sekolah dan Guru menyatakan kegiatan PKM membantu memperkaya metode pembelajaran karakter.
- Materi dan media pembelajaran dapat digunakan kembali oleh guru sebagai bahan ajar.

Keunggulan dan Kelemahan Luaran

1) Keunggulan:

- Materi budaya Jepang relevan dengan nilai karakter bangsa Indonesia sehingga mudah diterima siswa.
- Praktik origami menjadi media kreatif yang menarik minat siswa dan melatih keterampilan motorik halus.
- Kegiatan memperkuat program pendidikan karakter yang sudah ada di sekolah.

2) Kelemahan:

- Keterbatasan fasilitas sekolah, terutama akses internet, membuat penggunaan media pembelajaran digital kurang optimal.
- Perbedaan tingkat pemahaman antara siswa kelas I dan kelas V memerlukan penyesuaian metode penyampaian.

3) Tingkat Kesulitan dan Peluang Pengembangan

(1) Tingkat Kesulitan:

- Menyesuaikan materi dengan perbedaan usia dan kemampuan siswa.
- Membiasakan siswa untuk konsisten menerapkan budaya disiplin dalam kehidupan sehari-hari.

(2) Peluang Pengembangan:

- Kegiatan dapat diperluas ke kelas lain di SD GMIM 23 Manado maupun sekolah mitra lainnya.

- Origami dapat dikembangkan menjadi modul pembelajaran kreatif berbasis karakter.
- Budaya disiplin Jepang dapat dipadukan dengan budaya lokal (misalnya budaya gotong royong) untuk memperkuat identitas siswa.

PEMBAHASAN

Kegiatan PKM di SD GMIM 23 Manado menunjukkan adanya perubahan sikap dan perilaku siswa, khususnya dalam hal disiplin, kebersihan, dan keterampilan sosial. Temuan ini sejalan dengan kajian Mulyadi [12] yang menekankan bahwa pendidikan di Jepang menanamkan disiplin sejak dini, sehingga membentuk masyarakat yang tertib dan produktif. Pengenalan budaya Jepang dalam kegiatan ini terbukti mampu menarik minat siswa dan memperkuat program pendidikan karakter yang sudah ada di sekolah.

Budaya malu yang diperkenalkan kepada siswa juga relevan dengan penelitian Sznycer et al [13] , yang menunjukkan bahwa budaya malu di Jepang berfungsi sebagai kontrol sosial efektif untuk mencegah perilaku menyimpang. Dalam konteks SD GMIM 23, siswa mulai menunjukkan sikap tidak berani melakukan tindakan yang memalukan, seperti mengambil barang milik orang lain, dan lebih terbuka untuk meminta maaf.

Selain itu, praktik origami sebagai media pembelajaran kreatif terbukti efektif. Hal ini sejalan dengan kajian Islomovna [9] yang menyebutkan bahwa origami dapat meningkatkan kemampuan berpikir, kesabaran, dan kreativitas. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa kelas I mampu membuat bentuk sederhana, sementara siswa kelas V mampu menghasilkan bentuk yang lebih kompleks. Temuan ini memperkuat penelitian Arifudin [8] yang menekankan pentingnya media pembelajaran dalam merangsang pikiran dan minat siswa, serta Djamarah [7] yang menyatakan bahwa media berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Lebih jauh, hasil kegiatan ini juga konsisten dengan penelitian Mulyadi [5] yang meneliti model pendidikan karakter dalam masyarakat Jepang. Mulyadi menekankan bahwa keberhasilan Jepang membangun karakter bangsa tidak hanya melalui pendidikan formal, tetapi juga melalui pendidikan non-formal di keluarga dan masyarakat. Nilai-nilai seperti disiplin, kerja keras, kesederhanaan, dan tanggung jawab sosial ditanamkan secara sistematis sejak dini. Dalam konteks PKM ini, pengenalan budaya disiplin Jepang kepada siswa SD GMIM 23 Manado menjadi bentuk hilirisasi dari temuan Mulyadi, yaitu bahwa karakter unggul dapat dibentuk melalui praktik nyata, pembiasaan, dan keteladanan.

Jika dibandingkan dengan penelitian lokal, kegiatan ini sejalan dengan Cahyani [10] yang mengembangkan pendidikan karakter berbasis budaya lokal di sekolah dasar. Bedanya, kegiatan PKM ini menggunakan budaya asing (Jepang) sebagai perbandingan, sehingga siswa lebih tertarik dan termotivasi. Hal ini juga mendukung temuan Nurul et al [11] yang menunjukkan bahwa pengenalan budaya asing dapat menjadi strategi pembelajaran interaktif untuk memperkuat karakter siswa.

Dengan demikian, kegiatan PKM ini tidak hanya memberikan dampak jangka pendek berupa peningkatan disiplin dan keterampilan siswa, tetapi juga berpotensi memberikan dampak jangka panjang dalam pembentukan karakter yang berintegritas dan berbudi luhur, sebagaimana ditunjukkan dalam penelitian Mulyadi [5]

KESIMPULAN

Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) di SD GMIM 23 Manado dengan fokus pengenalan budaya Jepang telah memberikan dampak positif terhadap pembentukan karakter siswa. Melalui penyuluhan, demonstrasi, dan praktik origami, siswa kelas I dan V menunjukkan peningkatan pemahaman serta perubahan perilaku dalam hal disiplin, kebersihan, budaya malu, budaya meminta maaf, dan budaya mengembalikan barang

milik orang lain.

Hasil kegiatan ini sejalan dengan kajian pustaka yang menekankan pentingnya pendidikan karakter sejak dini serta relevan dengan penelitian terdahulu yang menegaskan efektivitas media pembelajaran kreatif dalam meningkatkan minat dan keterampilan siswa. Dengan demikian, kegiatan PKM ini tidak hanya memperkuat program pendidikan karakter yang sudah ada di sekolah, tetapi juga membuka peluang pengembangan metode pembelajaran berbasis budaya asing yang kontekstual dan menarik.

Secara jangka pendek, kegiatan ini berhasil meningkatkan kedisiplinan siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah. Secara jangka panjang, kegiatan ini diharapkan dapat membentuk pribadi siswa yang berintegritas, berbudi luhur, dan mampu menginternalisasi nilai-nilai karakter dalam kehidupan bermasyarakat.

Saran

(1) Untuk Sekolah dan Guru

- Perlu melanjutkan program penguatan pendidikan karakter dengan memanfaatkan materi dan media pembelajaran yang telah disediakan dalam kegiatan PKM.
- Guru dapat mengintegrasikan praktik origami dan budaya disiplin Jepang ke dalam pembelajaran Pancasila maupun kegiatan ekstrakurikuler.

(2) Untuk Siswa

- Siswa diharapkan terus membiasakan diri menerapkan budaya disiplin, kebersihan, dan sikap saling menghargai, baik di sekolah maupun di rumah.
- Siswa dapat mengembangkan keterampilan origami sebagai sarana melatih kreativitas dan kesabaran.

(3) Untuk Pengembangan PKM Selanjutnya

- Kegiatan serupa dapat diperluas ke kelas lain di SD GMIM 23 Manado maupun sekolah mitra lainnya.
- Perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk mengukur dampak jangka panjang terhadap perubahan karakter siswa.
- Budaya disiplin Jepang dapat dipadukan dengan budaya lokal (misalnya budaya gotong royong) agar lebih kontekstual dan sesuai dengan identitas budaya Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. O. Lestari and H. Kurnia, "Peran Pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter," *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, vol. 5, no. 1, p. 25, Feb. 2022, doi: 10.12928/citizenship.v5i2.23179.
- [2] U. Yulduz Islomovna, "The Role of Origami in Japanese Culture," *Spanish Journal of Innovation and Integrity*, 2025, [Online]. Available: <http://sjii.indexedresearch.org>
- [3] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Panduan Pengembangan Pendidikan Karakter melalui Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAKEM) di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar, 2012.
- [4] Gurium Habil, "Analisis Kebijakan Kurikulum 2013," *Jurnal Penelitian Nusantara Menulis*, vol. 1, pp. 178–88, Jul. 2025, doi: <https://doi.org/10.59435/menulis.v1i7.522>.

- [5] B. Mulyadi, "MODEL PENDIDIKAN KARAKTER DALAM MASYARAKAT JEPANG," 2014. [Online]. Available: <http://yardapoteker.wordpress.com/?s>
- [6] A. Lailan, "URGENSI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI," 2023.
- [7] S. Bahri. Djamarah, *Guru dan anak didik dalam interaksi edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta, 2000.
- [8] O. Arifudin *et al.*, *MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*. Bandung: Widina Bhakti Persada, 2021. [Online]. Available: www.penerbitwidina.com
- [9] U. Y. Islomovna, "The Role of Origami in japanese Culture," *Spanish Journal of Innovation and Integrity*, 2025, [Online]. Available: <http://sjii.indexedresearch.org>
- [10] E. Putri, N. Cahyani, A. Dwinata, N. Adlina, and S. Pujiono, "ESENSI PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS BUDAYA DI SEKOLAH DASAR."
- [11] A. Nurul Atiqah, N. Widiyanto, S. D. Tinggi Pariwisata Ambarrukmo Yogyakarta Program Studi, and P. S. Studi, "PENGENALAN BUDAYA JEPANG SECARA INTERAKTIF MELALUI PEMBELAJARAN BAHASA DAN PARIWISATA," *Prosiding Seminar Sastra Budaya dan Bahasa (SEBAYA)*, vol. 3, pp. 40–47, Jul. 2023, Accessed: Dec. 03, 2025. [Online]. Available: <https://e-journal.unmas.ac.id/index.php/sebaya/article/view/6958>
- [12] B. Mulyadi, "Early childhood character education in japan," in *E3S Web of Conferences*, EDP Sciences, Nov. 2020. doi: 10.1051/e3sconf/202020207063.
- [13] D. T. Sznycer, K. R. ndrew W.; Sato, L. T. Cosmides, and D. T. Sznycer, "Cross-cultural differences and similarities in proneness to shame: An a daptat." Accessed: Dec. 03, 2025. [Online]. Available: <https://repository.kulib.kyoto-u.ac.jp/server/api/core/bitstreams/de9259b6-7db2-4e3e-b778-219dc113ce80/content>