

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini Universitas Negeri Jakarta sedang melaksanakan program Kampus Berdampak, yaitu sebuah inisiatif Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yang bertujuan menciptakan lulusan yang tidak hanya unggul secara akademik, tetapi juga memberikan kontribusi nyata bagi masyarakat, lingkungan, dan pembangunan berkelanjutan. Program ini menekankan keterlibatan aktif mahasiswa dalam kegiatan yang memiliki nilai manfaat langsung bagi komunitas, baik di tingkat lokal, nasional, maupun internasional. Menurut Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi (2024), Kampus Berdampak memfasilitasi mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan kepedulian sosial melalui pembelajaran berbasis proyek dan kolaborasi lintas sektor.

Melalui program yang dirancang dan diimplementasikan secara terstruktur ini, mahasiswa tidak hanya memperoleh pengetahuan di kelas, tetapi juga mendapatkan pengalaman langsung dalam menyelesaikan permasalahan riil di lapangan. Kampus Berdampak memiliki delapan bentuk kegiatan utama, yaitu: pertukaran pelajar, magang/praktik kerja, asistensi mengajar di satuan pendidikan, penelitian/riset, proyek kemanusiaan, kegiatan wirausaha, studi/proyek independen, dan membangun desa/kuliah kerja nyata tematik. Seluruh kegiatan ini diarahkan

untuk menghasilkan dampak sosial, lingkungan, dan ekonomi yang berkelanjutan bagi masyarakat.

Di antara delapan program tersebut, Program Studi (Prodi) Pendidikan Bahasa Jepang UNJ hingga saat ini menerapkan dua program, yaitu asistensi mengajar dan magang/*internship* di luar kampus baik dalam negeri maupun luar negeri. Dalam Peraturan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi No.Per.22/Men/IX/2009 tentang Penyelenggaraan Pemagangan di Dalam Negeri, pemagangan diartikan sebagai bagian dari sistem pelatihan kerja yang diselenggarakan secara terpadu oleh lembaga pelatihan dengan bekerja langsung di bawah bimbingan dan pengawasan instruktur yang berpengalaman di bidang produksi barang dan/atau jasa, dalam rangka menguasai keahlian atau kompetensi tertentu. Berdasarkan peraturan tersebut, magang mahasiswa adalah kegiatan intrakurikuler berupa praktik kerja yang dilaksanakan oleh mahasiswa di lembaga-lembaga relevan.

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang memiliki tingkat peminatan yang sangat masif di Indonesia. Fakta ini didukung oleh data resmi berskala global yang dirilis oleh The Japan Foundation (2023) dalam laporan *Survey on Japanese-Language Education Abroad*, yang menunjukkan bahwa Indonesia secara konsisten menduduki peringkat ketiga di dunia sebagai negara dengan jumlah pembelajar bahasa Jepang terbanyak setelah Tiongkok dan Vietnam, dengan total mencapai lebih dari 746.000 pembelajar yang tersebar di berbagai institusi pendidikan. Tingginya kuantitas pembelajar ini mencerminkan besarnya daya tarik

sosiokultural dan ekonomi Jepang bagi masyarakat Indonesia. Namun, lonjakan angka peminat yang impresif ini sering kali berbenturan dengan kendala riil di lapangan pada tingkat perguruan tinggi, di mana keterampilan berbicara bahasa Jepang secara kontekstual dan pemahaman lintas budaya yang mendalam masih menjadi hambatan utama bagi sebagian mahasiswa. Berdasarkan pengalaman empiris penulis selama berkuliah di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNJ, keterampilan berbahasa dan pengetahuan budaya diperoleh melalui interaksi di kelas dengan dosen maupun teman sebaya, namun masih kurang kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan penutur asli. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berbicara langsung dengan penutur asli bahasa Jepang.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode *experiential learning*, yang menekankan pada pengalaman langsung dan refleksi. Menurut Sudjana (1989), *experiential learning* merupakan metode yang bertumpu pada proses pembelajaran yang melibatkan mahasiswa dalam situasi pengalaman, baik dalam tugas *experiential learning* sehari-hari maupun pengalaman kerja. Kolb (1984) menjelaskan bahwa *Experiential Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang mengedepankan pengalaman langsung sebagai sumber utama pengetahuan. Melalui metode ini, mahasiswa terlibat aktif dalam pengalaman, merefleksikannya, menyimpulkan pembelajaran, dan menerapkannya dalam konteks lain. Dengan demikian, metode ini diharapkan dapat

meningkatkan keterampilan berbahasa Jepang mahasiswa sekaligus memperdalam pemahaman lintas budaya mereka.

Merujuk pada penelitian Kolb, dalam CEIA (*Cooperative Education and Internship Association*) (2015), *Internship* atau Magang adalah bentuk pendidikan pengalaman yang mengintegrasikan pengetahuan dan teori yang dipelajari di kelas dengan aplikasi praktis dan pengembangan keterampilan dalam lingkungan kerja profesional. Menurut Eyler, dalam Simons (2012), magang dan praktikum adalah contoh paling umum dari implementasi *experiential learning*, dimana siswa diminta untuk menerapkan pengalaman “dunia nyata” ke dalam konten akademis dan menggunakan pengetahuan ini untuk membuat keputusan yang tepat mengenai jalur karir mereka.

Simons (2012) pada penelitiannya yang berjudul “*Lessons Learned from Experiential Learning: What Do Students Learn from a Practicum/Internship?*” melakukan studi multi-metode tentang hasil pembelajaran siswa yang terdaftar pada program magang. Data kualitatif mereka mengungkapkan bahwa semua supervisor lapangan dan semua siswa berpendapat bahwa magang membantu siswa memperoleh pemahaman mendalam tentang konten akademik.

Sederhananya, *experiential learning* adalah proses belajar dan memperoleh pengetahuan dengan mengamati dan mempraktikkan dalam realitas sosial dimana pembelajar akan menganalisis, meringkas dan mengonsolidasikan pengetahuan mereka sendiri. Selain itu, karena belajar melalui pengalaman, pembelajar memiliki kesempatan untuk "mencoba"

dan "salah". Dengan demikian, pembelajar tidak hanya memperoleh pengetahuan tetapi juga pengalaman kehidupan nyata yang berharga.

Metode ini seringkali dibandingkan dengan *contextual learning* atau metode kontekstual. Perbedaan mendasar antara *experiential learning* dengan pembelajaran kontekstual adalah pada pendekatan pembelajarannya. Pembelajaran kontekstual lebih menekankan pada penerapan konsep-konsep yang dipelajari dalam situasi kehidupan nyata, sedangkan *experiential learning* lebih menekankan pada pengalaman langsung mahasiswa dalam memahami konsep-konsep tersebut. Program-program *experiential learning* dengan jalur yang fleksibel diharapkan akan dapat memfasilitasi mahasiswa mengembangkan potensinya sesuai dengan *passion* dan bakatnya.

Dalam mempelajari bahasa asing khususnya bahasa Jepang, siswa tidak hanya mempelajari bahasa tetapi juga mempelajari budaya. Budaya adalah suatu keseluruhan kompleks yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, keilmuan, hukum, adat istiadat, dan kemampuan lain, serta kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat. Keterkaitan bahasa dan budaya adalah hal yang penting untuk mempelajari bahasa asing. Pemahaman terhadap budaya dari bahasa yang dipelajari berperan penting dalam menentukan keberhasilan penyampaian pesan serta terjadinya komunikasi yang lancar antara penutur dan lawan bicara. Hal ini membuktikan bahwa bahasa tidak hanya bersifat struktural tetapi juga komunikatif dan sosial. Untuk itu penelitian, pengetahuan dan pemahaman terhadap budaya Jepang bagi orang Indonesia

atau sebaliknya, sangat dibutuhkan untuk memperlancar komunikasi sekaligus meminimalisasi kesalahpahaman yang mungkin selama ini terjadi. Sekaligus hal ini juga ikut memelihara keberlangsungan hubungan antara Jepang dan Indonesia dalam segala bidang.

Kadowaki dalam Yuniarsih, dkk (2022) mengatakan bahwa budaya Jepang dapat disampaikan oleh guru melalui metode ceramah, akan lebih dapat dipahami jika menggunakan media gambar. Selanjutnya dikatakan bahwa untuk menyampaikan budaya kepada peserta didik sangat efektif jika melalui film atau drama yang mereproduksi suasana komunikasi sebenarnya. Selain itu, pembelajaran pemahaman lintas budaya bisa dengan dua cara yaitu, pembelajaran kognitif, dan pembelajaran berdasarkan pengalaman. *Experiential Learning* adalah metode untuk menyimulasikan atau benar-benar mengalami adegan yang dijumpai dalam kehidupan sosial yang sebenarnya. Untuk memahami budaya yang berbeda tidak bisa secara sepihak, melainkan harus mampu menyesuaikan dengan situasi.

Dalam kajian komunikasi antarbudaya yang dirumuskan oleh Edward T. Hall (1976), karakteristik budaya komunikasi masyarakat di dunia dapat dikelompokkan menjadi dua kategori utama, yaitu *Low-Context Culture* (Budaya Konteks Rendah) dan *High-Context Culture* (Budaya Konteks Tinggi). Masyarakat dengan budaya konteks tinggi cenderung tidak menyampaikan pesan secara eksplisit atau terus terang. Sebaliknya, makna dari sebuah pesan justru tersimpan rapat di dalam konteks fisik, norma sosial, isyarat nonverbal, serta hubungan emosional antar-individu yang terlibat.

Secara teoretis, baik Indonesia maupun Jepang diklasifikasikan sebagai negara yang menganut *High-Context Culture* yang sangat kuat (Samovar dkk., 2017). Masyarakat Indonesia—terutama dalam budaya Jawa dan beberapa suku lainnya—sangat menghindari konfrontasi langsung, menjunjung tinggi kesopanan, dan sering kali menggunakan gaya komunikasi tersirat (seperti konsep *ewuh pakewuh* atau sindiran halus) demi menjaga perasaan lawan bicara. Di sisi lain, Jepang dikenal sebagai salah satu representasi tertinggi dari *High-Context Culture* di dunia melalui konsep sosiokultural *honne* (perasaan/keinginan asli yang disembunyikan) dan *tatemae* (perilaku/ucapan yang ditampilkan di depan umum demi keharmonisan kelompok atau *wa*).

Namun, kesamaan klasifikasi sebagai sesama penganut budaya konteks tinggi ini tidak serta merta membuat mahasiswa Indonesia dapat secara otomatis memahami kode-kode budaya di dunia kerja Jepang. Paradoks komunikasi ini muncul karena manifestasi, akar filosofis, dan struktur hierarki operasional dari konteks tinggi di Jepang jauh lebih *rigid*, terlembagakan, dan multitafsir dibandingkan dengan budaya konteks tinggi di Indonesia. Mahasiswa Indonesia sering kali terjebak dalam bias kultural; mereka mengira bahwa kemampuan membaca situasi (*kuuki wo yomu*) di Indonesia sama dengan di Jepang, padahal dalam dunia profesional Jepang, kegagalan menangkap *tatemae* dapat dianggap sebagai bentuk ketidakprofesionalan yang fatal.

Kondisi ini diperparah oleh adanya kesenjangan (*gap*) dalam dunia pendidikan tinggi formal. Pembelajaran bahasa Jepang di ruang kelas

perguruan tinggi umumnya masih didominasi oleh pendekatan yang bersifat *low-context delivery*, di mana fokus utama berpusat pada penguasaan linguistik struktural, seperti tata bahasa (*bunpou*), kosakata (*goi*), dan persiapan ujian kompetensi (JLPT). Mahasiswa diajarkan apa yang diucapkan secara tekstual, namun jarang dibekali kemampuan untuk menginterpretasikan apa yang tidak diucapkan secara kontekstual. Akibatnya, ketika mahasiswa diterjunkan langsung ke dunia industri melalui program magang, mereka mengalami benturan budaya yang signifikan akibat ketidakmampuan membaca makna tersirat dari *honne-tatema* yang dilontarkan oleh rekan kerja maupun atasan orang Jepang.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah jembatan pedagogis yang mampu mengubah pengetahuan teoretis menjadi kompetensi praktis. Metode yang dinilai paling efektif untuk memecahkan masalah ini adalah melalui pendekatan *experiential learning* (Pembelajaran Berbasis Pengalaman) melalui program magang langsung di ekosistem kerja Jepang. Melalui model pembelajaran sirkular David A. Kolb, mahasiswa tidak hanya memahami teori, tetapi diwajibkan mengalami langsung (*concrete experience*) benturan budaya tersebut, melakukan observasi reflektif, membangun konseptualisasi baru mengenai komunikasi, hingga melakukan eksperimen aktif berupa modifikasi perilaku komunikasi yang adaptif di lapangan.

Berdasarkan hasil penyebaran angket terhadap mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang yang telah mengikuti program magang, diperoleh data dari 28 responden bahwa pengalaman magang mahasiswa

terbagi ke dalam dua kategori, yaitu magang di perusahaan Jepang yang berlokasi di Indonesia sebesar 46,4% dan magang langsung ke Jepang sebesar 53,6%. Hasil angket juga menunjukkan bahwa budaya kerja Jepang yang paling dominan dirasakan oleh mahasiswa adalah konsep *honne-tatema*, yang disebutkan oleh sekitar 78,6% responden. Selain itu, konsep hierarki dalam hubungan kerja (*jouge kankei*) muncul pada 39,3% responden, diikuti oleh konsep *uchi-soto* sebesar 35,7%, serta *shuudan shugi* sebesar 25%. Beberapa responden juga mengidentifikasi praktik budaya kerja lain seperti *hourensou*, *kaizen*, dan *nemawashi*, meskipun dengan frekuensi yang lebih rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa secara nyata mengalami berbagai aspek budaya Jepang selama kegiatan magang, baik yang berkaitan dengan komunikasi interpersonal, struktur organisasi, maupun nilai kolektivitas. Hal ini memperkuat bahwa pengalaman langsung melalui magang sebagai bentuk *experiential learning* memiliki peran signifikan dalam membentuk pemahaman lintas budaya mahasiswa, yang tidak dapat diperoleh secara optimal melalui pembelajaran di kelas saja.

Selain itu, untuk memperkuat urgensi penelitian, maka peneliti secara khusus mengerucutkan angket kedua kepada pemegang Jepang memetakan persepsi awal dan kecenderungan sikap mahasiswa terhadap pengalaman magang mereka. Hasil pengolahan data skor rata-rata (*mean*) per variabel dalam angket dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Ringkasan Hasil Angket Pra-Wawancara Mahasiswa Magang

No	Indikator Variabel Penelitian	Rata-rata Skor (Mean)	Kategori Interpretasi
A	Variabel <i>Experiential Learning</i>	4.61	Sangat Tinggi
1	Mengalami langsung perbedaan budaya selama kegiatan magang	4.70	Sangat Tinggi
2	Menghadapi situasi komunikasi yang berbeda dengan kebiasaan asal	4.50	Sangat Tinggi
3	Menyadari adanya perbedaan cara berkomunikasi antarbudaya	4.60	Sangat Tinggi
4	Memahami bahwa budaya Jepang memiliki karakteristik komunikasi unik	4.70	Sangat Tinggi
5	Memahami makna di balik komunikasi tidak langsung orang Jepang	4.50	Sangat Tinggi
6	Menyesuaikan cara berbicara saat berinteraksi dengan orang Jepang	4.80	Sangat Tinggi
7	Mencoba menggunakan komunikasi halus dan tidak langsung di lapangan	4.50	Sangat Tinggi
B	Variabel Pemahaman Lintas Budaya	4.48	Sangat Tinggi
8	Menjadi lebih terbuka terhadap perbedaan budaya setelah magang	4.50	Sangat Tinggi
9	Menghargai cara komunikasi yang berbeda dari budaya asal	4.60	Sangat Tinggi
10	Memahami dampak perbedaan budaya terhadap pola komunikasi	4.80	Sangat Tinggi
11	Mampu menyesuaikan diri dengan cara komunikasi budaya Jepang	4.20	Sangat Tinggi
12	Merasa lebih mudah memahami perspektif orang dari budaya Jepang	4.30	Sangat Tinggi
C	Variabel Konsep <i>Honne-Tatemaie</i>	4.46	Sangat Tinggi
13	Mengetahui konsep <i>honne</i> dan <i>tatemaie</i> dalam budaya Jepang	4.80	Sangat Tinggi
14	Memahami bahwa tidak semua ucapan disampaikan secara langsung	4.60	Sangat Tinggi
15	Dapat mengenali situasi komunikasi yang mengandung <i>honne-tatemaie</i>	4.40	Sangat Tinggi
16	Mampu menafsirkan maksud yang sebenarnya (makna tersirat)	4.00	Tinggi
17	Mencoba menyesuaikan cara komunikasi dengan konsep <i>honne-tatemaie</i>	4.50	Sangat Tinggi
D	Variabel Evaluasi Pembelajaran	4.80	Sangat Tinggi
18	Magang memberikan pemahaman praktis yang melengkapi teori kelas	4.80	Sangat Tinggi

Secara umum, data angket menunjukkan nilai akumulasi persetujuan yang sangat tinggi di setiap indikator. Mahasiswa secara bulat memvalidasi bahwa program magang menghadapkan mereka pada realitas budaya yang berbeda dan menuntut transformasi perilaku komunikasi. Untuk mengeksplorasi secara mendalam dinamika psikologis, bentuk benturan budaya, serta strategi penyesuaian yang dilakukan mahasiswa secara individual, maka analisis dilanjutkan melalui temuan tematik hasil wawancara.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji “Peran *Experiential Learning* Melalui Program Magang Dalam Membentuk Pemahaman Lintas Budaya (Penelitian Terhadap Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang)”. Judul ini didasari oleh tiga pertimbangan utama. Pertama, pemahaman lintas budaya merupakan komponen penting dalam penguasaan bahasa Jepang yang belum sepenuhnya terakomodasi dalam pembelajaran konvensional. Kedua, program magang sebagai bentuk *experiential learning* memberikan kesempatan unik bagi mahasiswa untuk mengalami langsung praktik budaya dalam konteks autentik. Ketiga, masih terbatasnya studi empiris yang secara khusus mengkaji dampak pengalaman lapangan terhadap perkembangan kompetensi lintas budaya mahasiswa bahasa Jepang di Indonesia, khususnya dalam konteks Kampus Berdampak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan yang disampaikan dalam latar belakang, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini adalah :

1. “Bagaimana peran *experiential learning* melalui pengalaman magang dalam membentuk pemahaman lintas budaya mahasiswa terhadap konsep *honne-tatema*?”
2. Bagaimana pergeseran sensitivitas lintas budaya mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang jika ditinjau melalui kerangka *Developmental Model of Intercultural Sensitivity* (DMIS) oleh Milton J. Bennett?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui peran *experiential learning* melalui program magang terhadap pembentukan pemahaman lintas budaya mahasiswa terhadap konsep *honne-tatema*.
2. Untuk mengetahui pergeseran sensitivitas lintas budaya mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang jika ditinjau melalui kerangka *Developmental Model of Intercultural Sensitivity* (DMIS) oleh Milton J. Bennett.

1.4 Batasan Penelitian

Batasan masalah dalam penelitian ini ditetapkan agar penelitian lebih terarah dan tidak meluas. Penelitian ini difokuskan pada peran *experiential learning* melalui kegiatan magang dalam pembentukan pemahaman lintas

budaya khususnya pada fenomena *honne-tatema* mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang.

Pemahaman lintas budaya dalam penelitian ini dibatasi pada kemampuan mahasiswa dalam mengenali, memahami, dan menyesuaikan diri terhadap nilai, norma, serta pola komunikasi dalam budaya Jepang selama kegiatan magang. Secara khusus, penelitian ini juga menyoroti aspek komunikasi budaya Jepang yang berkaitan dengan konsep *honne-tatema*, yaitu perbedaan antara ekspresi perasaan yang sebenarnya dengan ekspresi yang ditampilkan dalam interaksi sosial.

Selain itu, penelitian ini dibatasi pada pengalaman mahasiswa yang sedang mengikuti magang, dan mahasiswa atau alumni yang pernah mengikuti magang dalam kurun waktu 6 bulan - 1 tahun.

1.5 Manfaat Penelitian

Berikut beberapa manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoretis

1.5.1.1 Kontribusi pada Teori Pendidikan Bahasa

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap teori pendidikan bahasa dengan menggambarkan bagaimana magang dapat berperan dalam membentuk pemahaman lintas budaya mahasiswa magang dalam konteks pendidikan bahasa Jepang. Hal ini dapat membantu mengembangkan pemahaman lebih dalam tentang cara-cara efektif untuk mengintegrasikan metode

pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman lintas budaya.

1.5.1.2 Pengembangan Model Pembelajaran

Penelitian ini dapat berpotensi memberikan dasar untuk pengembangan model atau pendekatan pembelajaran baru yang berfokus pada pemahaman lintas budaya. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembangan panduan atau metode pembelajaran yang memadukan elemen-elemen *experiential learning* untuk meningkatkan pemahaman lintas budaya dalam konteks pendidikan bahasa.

1.5.2 Manfaat Praktis

1.5.2.1 Bagi Pengajar

Bagi pengajar, penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu gambaran tentang penerapan model *experiential learning* dalam pembelajaran Bahasa Jepang, dan dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan pemahaman lintas budaya Jepang sehingga menciptakan hasil belajar yang baik pada mahasiswa.

1.5.2.2 Bagi Mahasiswa

Diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman lintas budaya Jepang, serta memahami aspek penggunaan kebahasaan secara baik. Selain itu, mahasiswa diharapkan mampu berpikir kritis, komunikatif, dan siap terjun langsung ke lapangan dengan penggunaan model *experiential learning*. Sehingga diharapkan

mampu meminimalisir kesalahpahaman atau konflik ketika berinteraksi dengan orang Jepang.

1.5.2.3 Bagi Universitas

Diharapkan penelitian ini akan dapat memperkaya kekayaan intelektual berupa hasil karya ilmiah yang dimiliki Universitas Negeri Jakarta dan dapat digunakan sebagai referensi untuk melaksanakan penelitian yang relevan terutama tentang penerapan model *experiential learning*.

1.5.2.4 Bagi Program Studi

Diharapkan hasil penelitian ini dapat berguna sebagai referensi dalam mata kuliah keterampilan yang ada di dalam prodi seperti, *Kaiwa*, dan *Gaido* karena berhubungan dengan penerapan *experiential learning* dan pemahaman lintas budaya.

1.6 Keaslian Penelitian

Penelitian ini memiliki keaslian yang dapat dibuktikan melalui perbandingan dengan penelitian-penelitian terdahulu yang relevan, baik dari segi teori yang digunakan, metode penelitian, maupun hasil yang diperoleh.

Penelitian pertama dilakukan oleh Djamaluddin, Lasan, dan Atmoko (2018) dengan judul “Penerapan *Experiential Learning* dalam Meningkatkan Kompetensi Multikultural Mahasiswa.” Penelitian ini menggunakan landasan teori *experiential learning* dari Kolb (1984) yang menekankan proses pembelajaran melalui pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi, dan eksperimen aktif.

Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif, dengan instrumen berupa angket untuk mengukur kompetensi multikultural mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *experiential learning* secara signifikan mampu meningkatkan keterbukaan, empati, serta kemampuan komunikasi antarbudaya mahasiswa. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena tidak secara spesifik mengkaji konteks pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Jepang, serta tidak melibatkan pengalaman langsung di lapangan seperti kegiatan magang sebagai bagian dari proses *experiential learning*.

Penelitian kedua dilakukan oleh Miftahussifa (2012) dengan judul “Efektivitas Model *Experiential Learning* dalam Pembelajaran Sakubun Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang.” Penelitian ini juga menggunakan teori *experiential learning* dari Kolb (1984) sebagai landasan utama dalam pembelajaran berbasis pengalaman. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif eksperimen, dengan fokus pada peningkatan kemampuan menulis (*sakubun*) mahasiswa melalui penerapan *experiential learning* di dalam kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *experiential learning* efektif dalam meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan ide, organisasi tulisan, serta struktur bahasa Jepang. Meskipun demikian, penelitian ini hanya berfokus pada aspek keterampilan bahasa (*cognitive*), dan belum menyentuh aspek

pemahaman lintas budaya, interaksi sosial antarbudaya, serta pengalaman nyata di luar kelas.

Jika dibandingkan dengan kedua penelitian tersebut, penelitian ini menggunakan landasan teori yang lebih komprehensif, yaitu tidak hanya *experiential learning* dari Kolb (1984) sebagai teori utama, tetapi juga mengintegrasikannya dengan teori *Developmental Model of Intercultural Sensitivity* (DMIS) oleh Bennett (1993) serta teori kompetensi komunikasi lintas budaya dari Chen dan Starosta (2000). Penggunaan ketiga teori ini memungkinkan penelitian untuk tidak hanya melihat proses pembelajaran berbasis pengalaman, tetapi juga menganalisis perkembangan sensitivitas budaya, kesadaran budaya, serta keterampilan komunikasi antarbudaya mahasiswa secara lebih mendalam.

Dari segi metode, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, yang berbeda dengan kedua penelitian terdahulu yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggali secara mendalam pengalaman subjektif mahasiswa dalam menjalani proses *experiential learning* melalui magang, termasuk persepsi, refleksi, serta dinamika adaptasi budaya yang mereka alami. Metode studi kasus juga memberikan keunggulan dalam memahami fenomena secara kontekstual, khususnya dalam

menjawab pertanyaan “bagaimana” dan “mengapa” pengalaman magang dapat membentuk pemahaman lintas budaya mahasiswa.

Selain itu, perbedaan mendasar juga terletak pada konteks penelitian. Jika penelitian sebelumnya berfokus pada pembelajaran di dalam kelas, maka penelitian ini menempatkan program magang sebagai bentuk nyata dari *experiential learning*. Magang dipandang sebagai sarana yang memungkinkan mahasiswa mengalami secara langsung interaksi lintas budaya dalam lingkungan kerja yang merepresentasikan budaya Jepang. Hal ini sejalan dengan konsep *experiential learning* yang menekankan bahwa pengetahuan terbentuk melalui transformasi pengalaman nyata.

Dari segi hasil yang diharapkan, penelitian ini tidak hanya berfokus pada peningkatan aspek kognitif, tetapi juga mencakup dimensi afektif (sikap, empati, keterbukaan budaya) dan psikomotorik (kemampuan beradaptasi dan berkomunikasi secara nyata) dalam konteks lintas budaya. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi yang lebih luas dibandingkan penelitian sebelumnya, karena mampu menggambarkan proses pembelajaran secara holistik, mulai dari pengalaman konkret hingga perubahan perilaku dalam interaksi budaya.

Dengan demikian, keaslian penelitian ini terletak pada beberapa aspek utama, yaitu:

1. Penggunaan teori yang terintegrasi, yakni *experiential learning* (Kolb), DMIS (Bennett), dan kompetensi komunikasi lintas budaya (Chen & Starosta).
2. Pendekatan metodologis yang berbeda, yaitu kualitatif dengan metode studi kasus.
3. Konteks penelitian yang lebih aplikatif, yaitu pengalaman magang sebagai implementasi langsung *experiential learning*.
4. Cakupan analisis yang lebih komprehensif dalam pemahaman lintas budaya khususnya pada fenomena *honne* dan *tatemae*.

Karena itu, penelitian ini tidak hanya melengkapi penelitian terdahulu, tetapi juga menawarkan kontribusi baru dalam pengembangan kajian *experiential learning* dalam pendidikan bahasa Jepang, khususnya dalam konteks pembelajaran berbasis pengalaman nyata melalui program magang lintas budaya.