# LAPORAN KEGIATAN SAKURA SCIENCE EXCHANGE PROGRAM 2023



# LAPORAN PELAKSANAAN KEGIATAN STUDENT EXCHANGE PROGRAM SAKURA

"Implementation SDGs for Environmental Education Througt Machitanken, Kamshibai and Happyoukai in Junior High School in Bogor City"



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN IPA
PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PAKUAN
2023

### **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas bimbingan dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan perjalanan dan membuat laporan kegiatan Sakura Science Exchange Program dengan tema "Implementation SDGs for Environmental Education Througt Machitanken, Kamshibai and Happyoukai in Junior High School in Bogor City".

Laporan kegiatan ini adalah salah satu bentuk telah selesainya perjalanan kurang lebih 7 hari berada di Kitakyushu, Jepang. Penulis mengetahui banyak hal baru yang dapat dipelajari dan dapat diaplikasikan pada sekolah-sekolah. Pada kesempatan ini penulis selaku delegasi menyampaikan ucapan terima kasih pada seluruh pihak yang membantu dalam mendukung kegiatan demi kelancaran dan keberlangsungannya Sakura Science Exchange.

Penulis berharap semoga laporan kegiatan ini dapat bermanfaat sebagai bentuk apresiasi yang sangat baik terharap program tersebut.

Bogor, 10 Maret 2023

### **DAFTAR ISI**

KATA PENGANTAR iii  DAFTAR ISI iii				
A	Latar Belakang	1		
В	Tujuan Kegiatan	3		
C	Sasaran Kegiatan	3		
D	Manfaat Kegiatan	3		
BAB II	PROGRAM DAN KEGIATAN			
A	Waktu dan Tempat Pelaksanaan	5		
В	Uraian Kegiatan	5		
C	Penutup	33		
I.AMPI	RAN	35		

### BAB I

### **PENDAHULUAN**

### A. Latar Belakang

Sakura Science Program atau juga dikenal dengan nama Sakura Program Exchange in Science merupakan suatu program pertukaran pelajar dan mahasiswa dari beberapa negara berkembang ke Jepang dengan tujuan memperkenalkan dan memberikan pengalaman terkait perkembangan ilmu dan teknologi di Jepang.

Program ini mempromosikan sains dan teknologi yang merupakan mesin kunci untuk mewujudkan masa depan Asia yang cerah. *Sakura Program Exchange in Science* sangat penting untuk meningkatkan pertukaran pemuda Jepang dan Asia yang akan memainkan peran penting dalam bidang sains dan teknologi.

Berdasarkan konsep diatas, dapat diketahui bahwa "Japan-Asia Youth Exchange Program in Science" (Sakura Exchange Program in Science) adalah program untuk meningkatkan pertukaran antara pemuda Asia dan Jepang yang akan memainkan peran penting dalam bidang sains dan teknologi masa depan melalui kolaborasi erat industri-akademisi-pemerintah dengan memfasilitasi kunjungan jangka pendek pemuda Asia yang kompeten ke Jepang. Program ini bertujuan untuk meningkatkan minat pemuda Asia terhadap sains dan teknologi terkemuka Jepang di universitas, lembaga penelitian, dan perusahaan swasta Jepang.

Pendidikan yang berkualitas terdapat dalam salah satu tujuan pembangunan berkelanjutan yang berbunyi "Memastikan pendidikan berkualitas yang adil, inklusif dan dapat memberikan kesempatan belajar seumur hidup pada semua". Sektor pendidikan dianggap mempunyai peran penting dalam mewujudkan 16 tujuan berkelanjutan lainnya. Tujuan pembangunan berkelanjutan dalam pendidikan secara eksplisit mengakui perlunya pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan dan kewarganegaraan global. Pada tahun 2030, semua peserta didik dipastikan memperoleh keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menunjang pembangunan berkelanjutan (Sustainable Development) melalui pendidikan berkelanjutan. Pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan

(education for sustainable development) adalah sebuah elemen integral dari pendidikan berkualitas dan faktor pendukung utama untuk pembangunan berkelanjutan. Salah satu misi UNESCO (2017) terkait dengan implementasi pembelajaran untuk mencapai Sustainable Development Goals (SDGs) yakni mengintegrasikannya pada program-program pendidikan.

Sakura Program Exchange in Science yang akan dilaksanakan pada tanggal 6 – 12 februari 2023 di University of Kitakyushu. Sakura Program Exchange in Science dengan tema Implementation SDGs for Environmental Education Througt Machitanken, Kamshibai and Happyoukai in Junior High School in Bogor City merupakan tema yang di angkat pada penelitian kali ini. Program ini di organisir oleh Professor Yayoi Kodama, Professor Hiroyuki Miyake, Professor Fumitoshi Murae dan Indriyani Rachman, Ph.D merupakan workshop pendidikan lingkungan dan pendidikan pencegahan bencana.

Berikut adalah tiga metode yang akan diterapkan di sekolah-sekolah untuk di teliti tingkat keberhasilannya. Metode menyenangkan dalam proses belajarmengajar yaitu machitanken, kamishibai, dan happyoukai. Machitanken merupakan eksplorasi lingkungan yang dilakukan bersama dengan teman atau guru untuk mengamati lingkungan sekitar, menjelajah sekitar sekolah, menemukan area berbahaya, dan area berpotensi bencana alam, membuat catatan, wawancara masyarakat sekitar dan mapping. Kamishibai adalah teknik bercerita dengan menggabungkan gambar dan mendongeng. Kegiatan kamishibai dilakukan dengan menggunaan kartu kamishibai yang dibuat oleh siswa, Guru menceritakan tentang ligkungan sekitar sekolah, bencana dan penanggulangan bencana serta siswa menceritakan kembali dan membuat cerita. Kegiatan happyoukai dilakukan dengan siswa membuat kamishibai tentang harapan-harapan dan ide, tentang lingkungan sekitar rumah dan sekolah. dan cerita lalu mempresentasikannya di dalam kelas.

### B. Tujuan Kegiatan

Tujuan dari kegiatan Sakura Program Exchange in Science yaitu

- ➤ Memberi kesempatan kepada guru-guru untuk berbagi pengalaman serta meningkatkan keterampilan dalam pendidikan lingkungan dan pendidikan pencegahan bencana di Indonesia.
- ➤ Memberi kesempatan kepada guru-guru untuk berbagi pengalaman dan meningkatkan keterampilan dalam metode *Kamishibai*.
- > Berinteraksi dengan siswa Jepang dan belajar tentang budaya Jepang
- ➤ Memberikan wadah yang *representative*, logis, dan kritis dalam pengembangan pola pikir ilmiah terhadap tantangan *global*.

### C. Sasaran Kegiatan

Masing-masing anggota *Sakura Exchange Program in Science* yang akan dikirim dari beberapa universitas, yaitu:

No	Nama	Asal Instansi
1	Ismi Ayu Anisa	Universitas Negeri Malang
2	Triska Nuryanti	Universitas Pakuan
3	Baiq Niswatul Khair	Universitas Mataram
4	Hudian Yusfil Hazmi	Universitas Mataram
5	Dian Pertiwi	Universitas Mataram
6	Fariyan Nur Fitriana	Universitas Mataram
7	Lalu Dimas Dicky Iskandar	Universitas Mataram
8	Intan Darmayati	Universitas Mataram
9	Raden Septiaji Putra Utama	Universitas Mataram
10	Dr. Shiane Hanako Sheba, M.KM	Politeknik Al Islam Bandung
11	Neny Widyana, S.Psi., M.Pd., Psikolog	Politeknik Al Islam Bandung

### D. Manfaat

### 1. Bagi Guru

- Memiliki peluang untuk meningkatkan kompetensinya sesuai dengan standar Nasional Pendidikan melalui berbagai kegiatan.
- ➤ Memiliki peluang untuk mempelajari mitigasi bencana
- ➤ Memiliki peluang untuk mengembangkan keterampilan pendidikan lingkungan dan pendidikan pencegahan bencana
- ➤ Menghasilkan Portofolio Sertifikasi Pendidik.

### 2. Bagi Sekolah

Memiliki guru-guru yang profesional dan mampu meningkatkan mutu pendidikan di sekolah sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan serta meningkatnya efektifitas kegiatan belajar.

### 3. Bagi Pemerintah

- Memiliki guru guru yang kompeten, profesional, dan mampu meningkatkan mutu pembelajaran sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan
- ➤ Tertingkatnya mutu layanan pendidikan nasional sesuai dengan standar yang telah ditetapkan.
- > Tertingkatnya mutu Pendidikan Nasional

### **BAB II**

### PROGRAM KEGIATAN

### A. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan Sakura Program Exchange in Science akan dilaksanakan pada:

Tanggal Pelaksanaan : 6 Februari 2023 s/d 12 Februari 2023

Tempat : University of Kitakyushu, Japan.

### B. Uraian Kegiatan

### 1. Kitakyushu Enviroment Museum

Melihat suasana Jepang, khususnya kota Kitakyushu yang nampak terlihat minim polusi udara, menimbulkan pertanyaan mengapa kota ini dapat bersih? Padahal Kitakyushu terkenal dengan sebutan kota industri. Dalam pikiran tentu kita membayangkan bahwa kota industri pasti memiliki dampak negatif terhadap lingkungannya seperti tingkat polusi udara yang tinggi, limbah pabrik yang mengotori sungai maupun laut, dan sebagainya. Kenyataannya, hal tersebut sangat berbeda dengan kondisi dan keadaan di Kitakyushu. Kunjungan kami pada tanggal 7 Februari ke Kitakyushu Enviroment Museum bertujuan untuk mengetahui dan belajar mengenai sejarah terbentuknya langit biru yang cerah serta air laut yang bersih pada kota industri ini.



Gambar 1. Penampakan Laut Kitakyushu Saat Ini

Kitakyushu Enviroment Museum menyajikan kisah masyarakat Kitakyushu yang berjuang keras membuat kotanya menjadi indah, bersih dan layak untuk dikunjungi. Tahun 1901 salah satu pabrik baja dengan nama Nippong Steel pertama kali dibuat. Awalnya pemerintah hanya membangun sebuah pabrik

saja, namun semakin lama semakin banyak pabrik yang berdiri di kota ini. Perkembangan yang terjadi di Kitakyushu membuat kota ini menjadi negara yang kaya, namun banyak limbah-limbah pabrik yang terbuang sehingga menyebabkan terjadinya polusi dan pencemaran lingkungan. Pada tahun 1960, kondisi lingkungan udara di kota Kitakyushu menjadi berasap, kotor dan berdebu. Banyak pabrik yang beroperasi dan membuang limbahnya sembarangan pada Air laut yang menyebabkan Dokai Bay menjadi tercemar hingga dijuluki "Sea of Death". Masyarakat tidak sadar bahkan tidak tahu bahwa hal tersebut merupakan polusi udara. Masyarakat merasa bangga dengan kondisi tersebut. Mereka mengira bahwa semakin mengepul asap pabrik bertanda bahwa mereka kaya dan semakin maju.





Gambar 2. Pembangunan Pabrik Gambar 3. Polusi Udara Akibat Pabrik

Butuh waktu 30 tahun untuk mengembalikan kondisi laut agar menjadi bersih kembali. Orang pertama yang berinisiatif untuk membersihkan polusi udara yang disebabkan oleh pabrik-pabrik tersebut adalah warga Tobata khususnya para ibu-ibu. Mereka mengeluhkan anak-anak mereka yang sering mengalami sakit pernafasan akibat pencemaran dari pabrik. Masyarakat mengumpulkan bukti untuk meyakinkan pemerintah agar dapat turun tangan mengatasi polusi dan pencemaran lingkungan yang terjadi di Kitakyushu. Setelah bukti terkumpul, pemerintah membuat lembaga khusus untuk mengawasi kegiatan industri.





Gambar 4. Peta Kota Kitakyushu

Gambar 5. Ruang Media Belajar Tema Lingkungan

Musium ini juga tidak hanya memaparkan mengenai perjuangan masyarakat Kitakyushu. Kita juga dapat belajar tentang pendidikan lingkungan serta pengelolaan sampah yang baik. Banyak contoh permainan yang kami coba gunakan serta media pembelajaran menarik terkait lingkungan. Beberapa karya seni rupa bertema lingkungan milik anak dari berbagai negara ditampilkan juga di dalam musium. Selain itu, terdapat juga hasil karya yang dibuat oleh siswa dari Kitakyushu dengan memanfaatkan sampah-sampah plastik.

Kota Kitakyushu terkenal dengan kerjasamanya yang baik antara masyarakat, pemerintah dan pelaku pabrik. Meskipun berada di kawasan industri yang kesannya kental dengan polusi udara dan pencemaran lingkungan, namun pada kota Kitakyushu hal ini sama sekali tidak terasa. Udara masih terasa segar, bersih dan sejuk. Langit pun masih nampak biru cerah. Hal ini yang membuat kami sangat kagum akan kemajuan serta keindahan kota ini. Kunjungan kami di Kitakyushu Enviroment Museum sangat bermanfaat. Banyak hal yang dapat kita pelajari terkait cara menjaga lingkungan yang baik.

### 2. Hiagari Sewage Treatment Plant

Rabu, 8 Februari 2023 Team Sakura Science Program melakukan kunjungan ke salah satu Instalasi Pengelolaan Air Limbah (IPAL) yang berada di daerah Kokurakita Ward–Kitakyushu yaitu Hiagari Sewage Treatment Plant. Di daerah Kitakyushu sendiri ada 5 IPAL yang tersebar ditiap distrik. Kunjungan team kali ini dilakukan untuk memberikan pengetahuan kepada peserta trainning

tentang pentingnya air dan bagaimana cara pemerintah jepang dalam mengolah air limbahnya sehingga tidak mencemari lingkungan.

Hiagari Sewage Treatmen Plant ini terdiri dari beberapa area. Area Pusat Pengunjung, Area Alun-alun Air, dan Area Pusat Bahan Bakat Limbah Lumpur. Ketika masuk ke dalam area IPAL Hiagari, kami langsung diarahkan menuju gedung pusat pengunjung/gedung administrasi. Setelah melihat-lihat lantai 1 yang merupakan laboraturium kualitas air, maka kami melanjutkan kegiatan ke lantai 2 gedung administrasi ini.

Lantai 2 merupakan area musium. Dengan sambutan yang sangat ramah, kemudian kami diajak untuk menonton proses pengolahan air limbah secara visual dalam bentuk film bertema anak-anak di dalam ruang presentasi. Kegiatan menonton film dalam ruang presentasi ini selalu dilakukan tiap kali ada pengujung yang datang. Sebagian besar kunjungan berasal dari sekolah-sekolah dan juga wisatawan asing. Pada lantai ini juga terdapat diorama siklus air yang menarik perhatian kami. Dan satu lagi yang menakjubkan, adanya pameran robot pemeriksa pipa IPAL.

Setelah selesai dilantai 2, kami kemudian diajak untuk melihat teknologi IPAL yang ada di lantai 3. Di lantai ini terdapat ruangan untuk pertemuan, ruangan untuk konferensi serta terdapat area pameran teknologi dan produk perusahaan terkait limbah. Setelah dari lantai 3 kami naik ke atau lantai paling atas gedung administrasi Hiagari Sewage Treatment Plant. Dari atas gedung kami dapat melihat cara kerja IPAL Hiagari, dan sambil mendengarkan penjelasan dari petugas tentang bagaimana cara kerjanya.

Sistem pengolahan air yang kami lihat terdiri dari beberapa tahapan. Air limbah yang terkumpul dari tiap rumah warga dan lainnya akan melewati beberapa kali tahapan dan dengan bantuan dari bakteri tertentu sehingga terolah dengan baik. Air limbah yang tadinya sangat kotor dan tidak layak, nantinya akan kembali ke alam atau akan terbuang ke laut lepas dalam wujud yang jernih dan tidak berbau. Sungguh luar biasa!

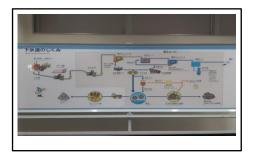
Sambil mendengarkan penjelasan dari petugas IPAL, team mencatat halhal yang dianggap penting, kemudian sambil mengamati yang sekiranya dapat ditiru dan tentu saja dengan modifikasiya terlebih dahulu. Kemudian tak lupa juga mengabadikan hal-hal menarik dan hal-hal yang belum pernah dilihat sebelumnya dalam kamera atau smart phone kami.

Dari kunjungan ini, kami dapat belajar banyak tentang betapa pentingnya air. Betapa pentingnya pengolahan limbah air agar tidak menimbulkan masalah berikutnya. Kesadaran akan hal-hal ini yang perlu ditanamkan sejak dini pada semua orang. Sebagai seorang pendidik kami merasa dapat mengambil andil dalam mengajarkan pendidikan lingkungan di sekolah. Karena melalui pendidikan serta ilmu semua hal dapat dirubah, semua hal dapat diperbaiki.

Kunjungan kami ke tempat ini terasa sangat luar biasa dan mengagumkan. Bagaimana tidak, kami berkesempatan melihat negara jepang mengatasi permasalahan lingkungan yang banyak dialami oleh beberapa negara saat ini dengan baik. Dan satu lagi kalimat yang menakjubkan yang teringat saat menonton di bioskop kecil Hiagari Sewage Treatmen Plant, yaitu "Perbaikan kualitas lingkungan hidup melalui pengolahan air limbah".



Gambar 1. Hiagari Sewage Treatment Plant Office



Gambar 2. Struktur Saluran Pembuangan Limbah



Gambar 3. Instalasi Pengolahan Air Limbah (IPAL) yang tersebar di Kitakyushu



Gambar 4. Tim Program Sakura

### 3. Sonehigashi elementary school

Pada hari Selasa, 7 Februari 2022 kami mendapatkan kesempatan mengunjungi salah satu sekolah dasar di Kitakyushu tepatnya di Sone-higashi School. Adapun tujuan kami dalam kunjungan ini adalah melihat secara langsung kultur atau keseharian siswa selama berada di sekolah. Beberapa hal yang kami amati seperti kegiatan makan bersama siswa di dalam kelas, kegiatan istirahat siswa, kegiatan bersih-bersih kelas, dan beberapa pajangan siswa seperti hasil karya, foto-foto kegiatan, dan pesan perasaan siswa serta alat-alat kebersihan yang terpajang dengan rapi.





Kegiatan berkeliling mengamati sekolah dimulai dengan mengunjungi satu persatu kelas dengan dipandu oleh salah satu Guru sekolah tersebut. Setiap kelas yang kami lewati, para siswa menyapa dengan senyumnya yang menggemaskan dengan ucapan "Kon'nichiwa", bahkan ada yang mencoba menggunakan bahasa Indonesia "selamat siang". Ucapan hangat mereka membuat kami sangat bahagia dan saling menyapa balik. Pada salah satu kelas kami juga diberitahu dan menjumpai siswa yang berasal dari Indonesia.





Pada saat kami berkeliling, para siswa sedang menikmati makan siang bersama dengan ditemani Guru sambil menonton dan mendengarkan kuis yang diputar di depan kelas. Awalnya sebelum covid-19 makan siang ditempatkan secara berkelompok di dalam kelas, namun sejak covid-19 para siswa makan di meja kursi masing-masing. Kegiatan makan siang disiapkan oleh sekolah, namun yang menyajikan para siswa yaitu beberapa perwakilan siswa yang telah diatur jadwalnya masing-masing. Jadi setiap anak mempunyai giliran untuk menyajikan teman kelasnya dengan menggunakan

baju khusus penyaji makanan. Setelah makan siang berakhir, mereka berbaris dengan rapi mengembalikan wadah makanan ke dapur sekolah. Suasana saat di dapur sangatlah tertib, para siswa dengan mandirinya membudayakan mengantre. Sisa makanan yang tidak dimakan karena siswa tidak masuk diletakkan dengan rapi pada tempatnya oleh siswa

Kondisi kelas dan jalan menuju kelas tertata dengan sangat bersih dan rapi. Para siswa mempunyai kain lap masing-masing yang tertata dengan rapi diluar kelas. Kain lap tersebut digunakan siswa untuk membersihkan kelas setiap harinya. Sekolah di Jepang tidak terdapat petugas kebersihan agar menanamkan kesadaran pentingnya kebersihan. Oleh karena itulah tidak terdapat jadwal piket kebersihan, melainkkan semua siswa harus melaksanakan kebersihan tiap harinya. Para siswa benar-benar mempunyai kesadaran yang tinggi terhadap kebersihan sekitarnya, tanpa banyak peringatan, para siswa dapat melaksanakan keberishan dengan baik menggunakan alat masing-masing. Bahkan beberapa fasilitas yang terdapat disekolah seperti aula, toilet dan fasilitas lainnya dibersihkan oleh siswa dengan jadwal piket yang telah ditentukan. Jadi piket kebersihan diberlalukan untuk membersihkan fasilitas diluar kelas.

Pada beberapa sudut lorong depan kelas terdapat juga hal-hal yang menarik yang memudahkan siswa dalam beraktivitas. Seperti tempat mencuci tangan siswa yang dilengkapi dengan sabun, sehingga siswa tidak susah mencari air jika ingin mencucui tangan. Tempat menaruh perlemgkapan sekolah dan lap kain yang tersusun rapi berdasarkan nomor siswa. Rak buku yang memudahkan siswa ketika ingin membaca, bahkan setiap minggunya siswa harus menyelesaikan satu buku bacaan. Pajangan foto-foto siswa ketika melaksanakan kegiatan di dalam dan luar sekolah. Selain pajangan foto terdapat juga hasil tulisan siswa yang terpanjang mengenai perasaan atau pesan dan kesan selama berada disekolah. Adapula kotak kebahagiaan tempat siswa dapat menuliskan perasaan atau pesan dan kesan untuk seseorang.



Sekolah ini juga menerapkan pembelajaran SDGs (Sustainable Development Goals) bagi anakanak. Beberapa hal yang menarik yang diterapkan disekolah ini yaitu pengamatan/penelitian yang harus dilakukan oleh setiap anak ketika liburan musim panas. Salah satu penelitian yang menarik yaitu meneliti hewan khas Kabutogani atau Keping Tapal

Kuda. Seperti meneliti perkembangannya, cara berkembangbiak, dan sebagainya. Disekolah ini juga terdapat aquarium untuk membudidayakan hewan khas tersebut. Selain itu terdapat juga hasil karya siswa yang dibuat dari barang berkas seperti tas dan kota kebahagiaan dari kardus, mantel dari plastik, dsb.





Setelah jam makan selesai, siswa diberikan istirahat bermain. Kami diberikan kesempatan menyaksikan para siswa bermain di tengah lapangan. Para siswa bermain dengan riang gembira namun tetap tertib saling menjaga satu sama lain. Setelah jam istirahat selesai, para siswa kembali ke kelas dengan tertib dan

disiplin sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Menjelang jam pelajaran dimulai lagi, semua siswa melaksanakan bersih-bersih kelas dan fasilitas sekolah lainnya. Kami kemudian beranjak melihat anak-anak membersihkan aula sekolah dengan baik dan teratur.



Menjelang pulang, kami berkesempatan bertemu dengan Kepala Sekolah untuk bertanya jawab terkait sistem pendidikan disekolah. Sebelum bertanya jawab kami disguhkan teh dalam botol khas Jepang dan origami yang dibuat oleh anak-anak dengan bentuk bentuk Kabutogani hewan khas daerah tersebut. Salah satu yang menjadi pokok pembicaraan adalah fator penyebab para siswa dapat hidup mandiri, tertib, disiplin, terutama kesadaran akan menjaga lingkungan agar tetap bersih. Kepala Sekolah mengatakan bahwa

para siswa dapat berperilaku seperti itu dimulai dari keluarga. Pendidikan keluarga yang baik selalu membiasakan anak-anaknya untuk mencintai kebersihan lingkungan, hidup mandiri, tertib dan disiplin dalam beraktivitas. Pada dasarnya pendidikan keluarga yang baik itulah yang dapat menumbuhkan kesadaran anak-anak. Sekolah kemudian tetap membimbing anak-anak dengan memberikan contoh yang baik dalam kesehariannya. Sistem pendidikan atau kurikulum di semua sekolah di Jepang pun sama. Kami sungguh terkesan dengan pola pendidikan di Jepang mulai dari pendidikan keluarga samapai pendidikan di sekolah. Walaupun anak-anak sekolah mulai dari jam 08.00 sampai dengan jam 16.00, mereka tetap bahagia dan menikmat kegiatan selama disekolah.



Kami sangat bersyukur dan bahagia mengunjungi sekolah ini karena dapat belajar banyak hal terutama tentang kedisiplinan, ketertiban, dan ketekunan para Guru dan siswa. Selain itu hangatnya sapaan dari para siswa membuat kami merasa sangat nyaman dan akrab dengan mereka. Namun sedihnya kami tidak dapat mengambil foto dengan anak-anak pada momen berkesan ini demi menjaga privasi sekolah khusunya anak-anak. Tapi wajah ramah dari mereka akan membuat momen ini lebih dapat tersimpan dalam memoi otak jangka panjang. Selain itu sayangnya kami juga tidak bisa melihat secara langsung proses kegiatan belajar mengajar siswa dan Guru. Namun dari pemaparan penjelasan yang disampaikan kami benar-benar terkesan dengan sistem pendidikan yang diberlakukan di Jepang.

### 4. Mapping Berkesan di Mojiko Retro

Pada hari kedua Sakura Program, setelah sebelumnya kami mengunjungi beberapa destinasi yang sangat menarik dan mengesankan seperti kunjungan ke Kitakyushu Environment Museum yang menyajikan sejarah perkembangan kota Kitaskyushu dalam menangani masalah lingkungannya hingga kini menjadi kota yang hampir dapat mengelola 99% sampah dari penduduknya. Dilanjutkan destinasi kedua, kami mengunjungi Sone-higashi Elementary School, salah satu sekolah dasar yang sangat *concern* dalam pelaksanaan SDGs. Dan destinasi terakhir yang kami kunjungi hari itu, sekaligus merupakan tempat dimana kami akan melakukan proyek *mapping* yaitu Mojiko Retro.

Mojiko Retro merupakan suatu lingkungan yang sebagian besar arsitektur bangunannya bergaya eropa. Bangunan-bangunannya kokoh, menjulang tinggi, jendela berukuran besar, fasad dengan banyak detail, dan pintu utama yang megah. Pertama kali kami datang di Mojiko Retro, kami langsung dibawa untuk mengunjungi Kanmon Strait Museum. Kanmon Strait Museum merupakan museum megah yang interior di bagian dalamnya seakan berada disebuah kapal besar. Di dalamnya terdapat benda-benda bersejarah yang menjelaskan sejarah dari Kanmon Strait, dan terdapat pula replika dari proses pembangunan Kanmon

Strait saat itu. Pada museum tersebut kami dapat melihat *landsacape* selat kanmon pada dek observasi yang terdapat di lantai atas. Disana, Anak-anak dapat berpartisipasi dalam aktivitas seperti simulator berlayar kapal dan mengoperasikan derek kontainer yang memberikan mereka pengalaman langsung layaknya para pelaut.



Gambar 1. Kanmon Strait Museum tampak depan

Selanjutnya, kami melanjutkan perjalanan dengan berjalan kaki dari Kanmon Strait Museum menuju Mojiko Station. Jarak dari museum menuju Mojiko Station kurang lebih sejauh 750 meter. Sepanjang perjalanan kami disuguhkan dengan bangunan-bangunan perkantoran yang megah dan bergaya eropa, serta pohon-pohon Sakura yang belum mekar. Selain itu disisi lain, sejauh mata memandang kami disuguhkan dengan birunya selat Kanmon atau Kanmon Strait yang menawan. Terlihat pula beberapa kapal laut yang bersandar di dermaga. Setelah berjalan kurang lebih 10 menit, sedikit lebih lama karena kami berhenti sejenak untuk mengabadikan momen yang mungkin tidak akan terulang kembali.

Kesan pertama saat kami melihat bagian depan bangunan Mojiko Station yaitu perasaan kagum dengan kemegahan bangunannya yang seakan-akan kami sedang berada di Eropa. Mojiko Station merupakan bangunan 2 lantai yang dibangun dengan gaya *Renaissance* dengan nilai sejarah tinggi karena merupakan salah satu bangunan tertua di Kyushu. Mojiko Station pertama kali dibangun pada tahun 1914 dan menjadi wilayah pertama yang dilewati jalur kereta di wilayah

pulau Kyushu pada tahun 1900-an. Saat kami memasuki stasiun yang didominasi oleh warna coklat ini, kami banyak menemukan hal-hal unik di dalamnya, mulai dari lorong bawah tanah yang dulu dapat menembus sampai bagian selat Kanmon yang sekarang sudah ditutup. Kemudian terdapat *family mart* yang mungkin banyak ditemui diseluruh penjuru Jepang, namun bangunan *family mart* ini berbeda karena warna yang digunakan menyesuaikan kesan *vintage* stasiun yaitu warna coklat. *Finding machine* yang terdapat disana pun juga berwarna coklat *vintage*. Selain itu interior yang menghiasi di dalam stasiun juga semakin menambah kesan gaya eropa.



Gambar 2. Mojiko Station yang megah

Selanjutnya kami berhenti di salah satu sisi stasiun untuk melakukan tugas *Mapping Machitanken*. Sembari para *sensei* menyiapkan alat yang akan kami gunakan saat *Mapping*, kami diberikan waktu untuk observasi awal dengan mengamati hal-hal yang unik bagi kami. Yang pertama menjadi perhatian kami adalah kamar mandi stasiun. Ketika kami akan memasuki kamar mandi tersebut, terdapat pot air mancur yang cukup besar berada di tengah pintu masuk kamar mandi. Selain itu terdapat we jongkong khas Jepang yang di museumkan di bagian depan kamar mandi tersebut. Walaupun bangunan bernuansa *vintage* namun fasilitas di dalamnya sudah sangat canggih dan juga terdapat *urinoir* khusus untuk anjing/hewan peliharaan yang belum pernah kami temui di Indonesia.

Setelah semua siap, kami berkumpul kembali untuk dibagi menjadi beberapa kelompok jelajah yang terdiri dari 2 orang. Kami juga dibagikan *map* atau peta Mojiko Retro sebagai penunjuk arah daerah yang akan kami lalui. Saat

Mapping setiap kelompok ditemani oleh satu sensei untuk membantu kami dalam menjelaskan hal-hal unik yang mungkin kami akan temui disepanjang perjalanan mapping kami. Kami diberikan waktu kurang lebih 1 jam untuk menentukan titiktitik tempat yang bernuansa khas Jepang, tempat unik yang baru kami temui dan bermuatan SDGs pada peta yang telah dibagikan. Kami juga diminta untuk menuliskan keterangan pada setiap titik-titik tempat tersebut pada selembar kertas transparan yang telah dibagikan sebelumnya.



Gambar 3. Guide Map of Mojiko Retro Town yang digunakan saat mapping

Setiap kelompok jelajah mulai berangkat untuk menyusuri setiap bagian Mojiko Retro menggunakan guide of map. Kami banyak menemui bangunan-bangunan bersejarah saat jelajah, seperti Kyushu Railway History Museum (Museum Kereta Kyushu) yang menyimpan banyak sejarah tentang kereta di dalamnya, Sankiro (Restoran kayu bernuansa khas Jepang), Former Moji Mitsui Club (bangunan yang pernah menjadi rumah singgah Albert Einstein dan istrinya saat berkunjung ke Jepang pada tahun 1922), Mojiko Retro Observation Room (Bangunan tertinggi yang ada di Mojiko Retro), Dalian Friendship Memorial (Bangunan replika di Dalian, China, yang dibangun untuk memperingati hubungan antara Kitakyushu dengan Dalian), Moji Telecommunication Museum, Port House (Bangunan yang menjual hasil laut sekitar, souvenir, dan sebagainya).

Saat jelajah *mapping*, kami juga menyusuri *Sukaemachi Gintengai* yang berarti area perbelanjaan. Pada area tersebut kami melihat nuansa Jepang dan

Eropa berkolaborasi. Di sepanjang Area banyak terdapat toko yang menjual berbagai macam barang atau jasa. Terdapat pula hal unik berupa satu area untuk anjing dan hewan peliharaan lain dapat bermain disana pada jam tertentu yang belum pernah kami temui fasilitas tersebut sebelumnya. Namun, banyak toko yang tutup pada area tersebut karena mortalitas penduduknya dan tidak ada yang meneruskan usaha tersebut. Di ujung perjalanan, sebelum kami kembali untuk berkumpul setelah jelajah *mapping*, kami menemukan Gedung serbaguna yang terdapat banyak aktivitas kelas harian didalamnya seperti kelas Yoga, kelas agrikultur, dan lain-lain.



Gambar 4. Sukaemachi Gintengai yang terlihat sepi

Selama kami melakukan *mapping* banyak hal baru yang kami pelajari, seperti pada sepanjang trotoar yang kami lalui terdapat *guiding block/*jalan pemandu bagi para disabilitas yang tidak dapat melihat. Pada setiap bangunan juga terdapat AED yang dapat digunakan sewaktu-waktu dalam kondisi mendesak. Selanjutnya, pada setiap *traffic light* area Mojiko Retro dilengkapi dengan *voice announcer* yang dapat membantu para disabilitas untuk menyeberangi jalan. Terdapat pula telepon umum koin yang sudah tidak dapat lagi kami jumpai di Indonesia. Penataan parkir disana juga sangat rapi dan teratur. Penataan bangunan juga sangat *iconic* mengangkat konsep tertentu yang dapat menjadi daya tarik bagi para wisatawan untuk datang ke area tersebut.

Dari kegiatan *mapping* yang telah kami lakukan, kami menjadi mengerti kondisi dan potensi yang terdapat pada Mojiko Retro Town. Kami dapat

memetakan tempat-tempat disana berdasarkan jenisnya, mulai dari tempat benuansa khas Jepang, tempat unik yang baru kami temui disana, dan tempat-tempat yang memperhatikan SDGs didalamnya. Hal-hal berharga tersebut dapat kami terapkan di negara kami, Indonesia untuk perkembangan berkelanjutan yang baik kedepannya.

Langit mulai gelap dan waktu menunjukkan bahwa perjalanan *mapping* kami harus selesai, dengan membawa hasil catatan dari tempat-tempat yang telah kami temui selama perjalanan. Tujuan akhir kami yaitu berkumpul kembali dengan kelompok jelajah lain di *Mojiko Retro Cruise*, disana kami dapat menikmati semilir angin Kanmon Strait saat musim dingin di malam hari. Disana terdapat pula toko-toko yang menjual berbagai macam makanan, minuman serta oleh-oleh. Selain itu, di area *Mojiko Retro Cruise* terdapat *Kaikyo Plaza* yang menjual berbagai macam *souvenir*, produk laut lokal, dan bermacam-macam barang yang cocok menjadi cinderamata bagi para wisatawan. Namun, sayangnya waktu itu kami tidak dapat menemukan *Rickshaws* atau alat transportasi ringan beroda dua yang dirancang untuk membawa satu atau dua penumpang dengan tenaga manusia khas Jepang.

Pada akhirnya, Mojiko Retro Town memberikan kenangan dan kesan tersendiri bagi kami dengan segala *experience* yang kami dapatkan disana. Mulai dari melihat *landscape* selat Kanmon dari atas Kanmon Strait Museum, mengunjungi stasiun kereta tertua di Kitakyushu, *Mapping* di area Mojiko Retro Town yang menawan, dan diakhiri dengan menyantap masakan khas India di dekat dermaga Kanmon Strait yang dingin. Semua pengalaman tersebut tidak akan pernah terlupakan bagi kami. Lebih-lebih ilmu dan pengetahuan baru yang kami dapatkan selama *mapping* tersebut yang suatu saat kami dapat terapkan di Indonesia. Semoga kami mendapatkan kesempatan lain untuk belajar dan mengeksplor kembali "Mojiko Retro Town" yang berkesan.



Gambar 5. Peserta Sakura Program berfotoria di depan Mojiko Station

### 5. Pembuatan Mapping

Setelah berkeliling di daerah Mojiko, kami di bimbing oleh Miyake Sensei untuk membuat mapping pada tanggal 9 – 10 Februari 2023. Tujuan pembuatan mapping yaitu untuk menggambar apa yang kita lihat secara menarik serta menceritakan kembali gambar tersebut sesuai dengan jalan cerita. Pada pembuatan mapping yang kami lakukan, di bagi menjadi dua kelompok besar. Masing-masing kelompok di terdiri dari 5-6 orang. Sebelumnya, ketika kami mapping di Mojiko terdapat tiga tema yang harus kita cari. Hijau yaitu *sustainable*, merah yaitu bangunan khas budaya Jepang dan biru yaitu sesuatu yang unik.





Gambar 1. Proses Pembuatan Mapping Dua Kelompok

Terdapat banyak sekali hal baru yang kami lihat sehingga ketika membuat mapping berlangsung sangat interaktif dan menyenangkan. Terlebih pada wana hijau yaitu *sustainable*, Mojiko merupakan daerah yang sudah menerapkan point-

point dari SDGs. Mulai dari toilet yang dapat mengakomodasi difabel, tempat parkir khusus untuk sepeda, tempat khusus untuk hewan di dalam market, serta terdapat *defibrillator eksternal* otomatis (AED) di setiap sekolah atau tempet pembelajaran di luar sekolah.

Pada tema bangunan khas Jepang yang di beri tanda warna "merah", kami melihat banyak sekali bangunan dengan design yang khas seperti Former Moji Customs Buildings, Mojiko Retro Observation Room, dan Dalian Friendship Memorial. Pada tema "unik" yang di beri warna biru, salah satunya yakni kami melihat terdapat Idemitsu Museum of Arts Moji yang berisi lukisan, keramik & lainnya.

Langkah-langkah yang dilakukan ketika membuat mapping yakni, melihat jalur yang telah kami lewati pada peta Mojiko. Pertama, kami membuat jalur pada map tersebut. Setelah itu, dilanjut dengan menggambar serta mewarnai gedunggedung yang terdapat di sepanjang jalan Mojiko. Ketika mapping telah selesai, kami memberikan *notes* yang berisi deskripsi dari fasilitas dan bangunan tersebut berdasarkan tiga warna yang telah di tentukan. *Mapping* yang telah kami buat di presentasikan pada tanggal 11 Februari 2023 di University of Kitakyushu.





Gambar 2. Presentasi Mapping Mojiko

Dari pembelajaran ini, kami dapat mengetahui bahwa salah satu budaya masyarakat Jepang yakni berjalan kaki. Budaya berjalan kaki di Jepang tidak hanya dilakukan oleh orang dewasa, melainkan anak-anak Sekolah Dasar. Dalam hal ini, kami diajak untuk mengamati dan mencermati lingkungan sekitar. Kami di ajak berjalan kaki menyusuri jalanan di Mojiko, mencermati bangunan-bangunan yang ada, fasilitas serta benda-benda yang kami lihat serta menulisnya di dalam notes. Setelah mengamati lingkungan sekitar, kami membuat mapping yang menarik untuk dipresentasikan atau diceritakan kembali kepada *audience*. Ketika membuat mapping, kami menulis notes berdasarkan tiga tema yang telah di tentukan. Dari hal ini, kami mengetahui perbedaan apa saja yang terdapat di daerah Mojiko dengan Indonesia. Mojiko merupakan salah satu daerah yang telah memprioritaskan *point-point* SDGs. Pada setiap tempat atau fasilitasnya, memiliki beberapa penjelasan terkait SDGs.

Belajar lingkungan sekitar merupakan hal yang perlu dilakukan untuk meningkatkan *awareness* kita. Hal-hal unik yang kita temukan di sekitar lingkungan, kita tulis dalam *notes* yang sudah disediakan serta dilanjut dengan pembuatan *mapping*. Pembuatan *mapping* yang telah kami lakukan sangatlah menyenangkan. Dari hal ini, kami bisa mengamati lingkungan sekitar serta melihat fasilitas dan bangunan unik yang belum pernah kami lihat sebelumnya. Kami mempresentasikan hasil mapping kami dengan improvisasi menambah atau mengurangi bahkan mengubah pemilihan kata sesuai kebutuhan. Metode ini dapat meningkatkan kemampuan berbicara khususnya dalam menyampaikan pesan pada proses pembelajaran.

### 6. Pembelajaran Kebencanaan

Melalui pendidikan kebencanaan diharapkan kita dapat mengetahui cara negara jepang memandang bencana alam, menyiapkan tas darurat beserta isinya, belajar apa yang akan terjadi di rumah ketika gempa bumi melalui simulasi rumah mainan, belajar mengetahui dan mencari lokasi pengungsian yang tepat saat terjadi bencana atau keadaan darurat serta belajar memasak di tempat mengungsi.

Hal yang paling penting untuk dipahami adalah bahwa setiap musim selalu mempunyai potensi untuk terjadi bencana, untuk itu kita perlu belajar dan mempersiapkan diri dan keluarga untuk selalu tanggap dan siap siaga

mempersiapkn segala sesuatunya. Berikut adalah kegiatan yang telah kami lakukan selama pembelajaran kebencanaan :

- 1. Kita mempelajari bagaimana cara orang jepang memandang bencana alam.
- 2. Belajar tentang tas darurat yang perlu disiapkan sebelum bencana terjadi.
- 3. Mempelajari apa yang terjadi di rumah selama gempa bumi.
- **4.** Mencari tempat mengungsi jika terjadi keadaan darurat.
- 5. Belajar memasak di tempat mengungsi ketika terjadi bencana.
- 6. Kita mempelajari bagaimana cara orang jepang memandang bencana alam.

Negara jepang memiliki 4 musim dan setiap musimnya memiliki potensi untuk terjadi bencana, maka jepang mengedukasi setiap warna negara untuk mereka belajar praktik kebencanaan dari sejak dini, memberikan tanda-tanda jalur evakuasi sekaligus tempat pengungsian, memberikan akses telepon gratis saat keadaan darurat dan membuat produk makanan yang masa kadaluarsanya cukup lama untuk dapat dikonsumsi oleh warga saat di tempat pengungsian.

Belajar tentang tas darurat yang perlu disiapkan sebelum bencana terjadi. Tas darurat atau yang dikenal dengan *Emergency bag* sangat perlu untuk disiapkan, adapun dari ketentuan pemerintah menjabarkan hal yang perlu untuk di isi dalam *emergency bag* adalah Air, Gawai, Casan Gawai, Koran, Kertas Tisu, Korek Api, *Emergency Food*, Jaket, Baju, Kotak Obat, Peralatan Mandi, Dompet, Handuk, Senter, Masker, Koin, Sanitizer, Plastik, Radio dan Tisu Toilet. Isi dari *Emergency bag* sebenarnya bisa disesuaikan dengan kebutuhan dan hasil musyawarah keluarga.

Mempelajari apa yang terjadi di rumah selama gempa bumi. Hal ini dilakukan dengan cara melakukan simulasi gempa bumi menggunakan rumah mainan dan kita selanjutnya melihat manakan yang sekiranya berbahaya saat gempa berlangsung.

Mencari tempat mengungsi jika terjadi keadaan darurat. Siswa belajar tentang tempat yang berbahaya di sekitar sekolah dasar dan tempat-tempat dimana mereka dapat mengungsi dengan membuat peta, belajar tentang pencegahan bencana di kelas saat pendidikan jasmani dan upaya lainnya.

Belajar memasak di tempat mengungsi ketika terjadi bencana. Kegiatan yang kita lakukan pada saat belajar memasak ini adalah kita menyiapkan bahan-bahan masakan, menyiapkan api pembakaran dan memasak kare jepang yang lezat.

Belajar tantang kebencanaan ini sangatlah penting karena kita akan banyak belajar tentang bagaimana cara orang jepang memandang bencana alam, tas darurat atau *emergency bag* yang perlu disiapkan sebelum bencana terjadi, mempelajari apa yang terjadi di rumah selama gempa bumi, mencari tempat mengungsi jika terjadi keadaan darurat dan belajar memasak di tempat mengungsi ketika terjadi bencana.

Mengingat bencana alam saat ini tidak ada yang tahu kapan kedatangannya, untuk itu kita semua sangat perlu untuk belajar tantang kebencanaan ini.





Belajar Kebencanaan yang di isi oleh Murae Sensei

Suasana kelas saat pembelajaran kebencanaan



Simulas Gempa menggunakan rumah-rumahan



Belajar memasak di tempat bencana



Memasak nasi dan kare jepang



Memasak Nasi dan Kare

Belajar membuat api untuk memasak



Saatnya santap malam yang lezat

### 7. Penjelasan dan Pembuatan Kamishibai

Negara Jepang memiliki alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan berupa cerita bergambar yang dinamakan *Kamishibai*. Kegiatan *Kamishibai* dilakukan pada hari Jum'at, 10 Februari 2023 bersama *Team Sakura Science Program*. Kegiatan ini bertujuan untuk mengenal ciri khas atau kebudayaan Jepang dalam menyampaikan pesan kepada masyarakat melalui media gambar dan mengetahui langkah-langkah pembuatan *Kamishibai* yang baik dan menarik.





Kamishibai diciptakan pada tahun 1930 dan dapat dilakukan secara face to face, memiliki pesan yang sangat kuat di dalam cerita yang disajikan, serta menggunakan gambar yang simple, akan tetapi kita harus memilih cerita atau gambar sesuai kebutuhan. Selain itu, kami juga melihat cara membacakan cerita dalam Kamishibai seperti intonasi dan nada bicara yang khas. Penggunaan Kamishibai seringkali di jadikan media pembelajaran sehingga guru dapat membuat Kamishibai sendiri.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam membuat *Kamishibai* adalah menentukan jalan cerita yang runtut dengan membuat sketsa terlebih dahulu dan judul cerita. Media untuk membuat *Khamishibai* adalah kertas, kertas yang digunakan merupakan kertas cerita bergambar dan memiliki teks dibagian belakang. Cara penulisan teks pada kertas tidak berurutan dengan gambar yang dibuat, akan tetapi cerita pada gambar pertama akan di tulis pada kertas di gambar kedua, cerita pada gambar ke dua di tulis pada kertas di gambar ke tiga, begitu seterusnya. Setelah selesai membuat *Kamishibai*, kami bergantian menceritakan *Kamishibai* buatan sendiri. Media selanjutnya berupa papan yang terbuat dari

kayu untuk meletakkan *Kamishibai* di dalamnya, setelah itu untuk mengganti cerita selanjutnya gambar di ambil dari kiri ke kanan dan di pindahkan ke belakang.





Dengan adanya *Kamishibai* kami mengetahui bahwa penyampaian pesan yang menarik dapat dilakukan dengan cara membuat gambar cerita yang disampaikan oleh pembaca seperti seorang dalang dimana pembaca bisa mengubah intonasi suara seperti suara anak perempuan atau laki-laki, bahkan suara orang dewasa. Pembawa cerita juga dapat mengubah ekspresi wajah yang sedih, gembira, hingga menegangkan untuk menciptakan nuansa yang dapat membawa pendengar terlibat ke dalam cerita, sehingga pendengar tidak merasa bosan. Tidak hanya itu kami juga mempelajari bagaimana membuat alur cerita dan gambar yang menarik untuk di sampaikan sehingga memiliki pesan moral kepada pendengar khususnya anak-anak di sekolah.



Kegiatan ini sangat penting bagi kami yang berprofesi sebagai seorang guru bagaimana cara agar menciptakan suasana kelas yang menyenangkan bagi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu dapat dilakukan adalah yang penyampaian materi pembelajaran

dengan cara menyajikan *Kamisibai* ini. Kami juga sangat beruntung dan senang selama mengikuti kegiatan ini karena dapat meningkatkan kemampuan dalam bercerita serta membuat gambar menarik dan dapat menuangkan ide-ide selama

proses pembuatan *Kamishibai* agar informasi atau pesan dapat tersampaikan dengan baik.

### 8. Presentasi Kamishibai Di Kitakyushu University

Presentasi Kamishibai dilakukan di Kitakyushu University tepatnya di salah satu ruangan di Gedung Perpustakaan pada hari Sabtu, tanggal 11 Februari 2023. Pada kesempatan ini, 9 orang peserta mempresentasikan *Kamishibai* "*Disaster Management*" yang telah kami buat pada kegiatan sebelumnya. Tujuan dari presentasi ini adalah untuk menyampaikan pesan yang termuat dalam Kamishibai dan merasakan efektivitas *Kamishibai* itu sendiri. Adapun saya mempresentasikan *Kamishibai* yang berjudul "Rasa Syukur di Tengah Bencana" sedangkan peserta yang lain memperesentasikan *Kamishibai* yang berjudul "Ayo dik!", "Kekuatan Hutan", "Pengetahuanmu Menolongmu", "Bahaya Suara Hujan", "*Emergency Bag*", "Saat Hujan Datang", "Jangan Panik", dan "Jaga aku, Jika Kamu Ingin Aku Ada".



Gambar 1. Presentasi Kamishibai oleh salah satu peserta

Membuat sekaligus mempresentasikan Kamishibai ini adalah pengalaman pertama kami semua. Oleh karena itu, tak dapat dipungkiri moment ini terasa sangat mendebarkan, membuat *nervous*, tapi sekaligus *excited* dalam waktu bersamaan. Terlebih lagi kami mepresentasikan ini di depan Izumi sensei yang merupakan salah satu ahli Kamishibai di Kitakyushu. Selain itu presentasi kami

juga disaksikan oleh Miyake Sensei, Kodama Sensei, Bu Indriyani serta dosen dan mahasiswa di Kitakyushu University.

Ternyata ketegangan kami terbayar manis. Menurut Izumi Sensei dan mahasiswa Kitakyushu University kami membuat dan mempresentasi Kamishibai yang dibuat pertama kali dan dalam tempo waktu yang singkat ini dengan sangat baik. Setiap gambar yang termuat mampu menyampaikan isi cerita dan kejadian yang dimaksud, penggunaan warna yang detail, komposisi dan gradasi warna sangat baik, serta didukung oleh intonasi, mimik wajah dan gerak tubuh yang selaras membuat presentasi semakin hidup. Sensei dan mahasiswi yang menyimak dapat memahami isi cerita dalam *Kamishibai* walaupun tidak mengerti Baahasa yang digunakan (Bahasa Indonesia). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Kamishibai* bisa berlaku secara *universal* apabila dibuat dengan kaidah-kaidah yang tepat.



Gambar 2. Foto peserta dengan Izumi Sensei setelah Mempresentasikan Kamishibai

Saya pikir ungkapan lama "satu gambar dapat menjelaskan lebih baik dari seribu kata" benar adanya. Melalui *Kamishibai* seseorang dapat menceritakan dan belajar banyak hal dengan cara yang mudah, menarik, dan menyenangkan. Bagi saya yang tidak suka menggambar karena merasa menggambar sangat sulit dan saya tidak bisa melakukannya dengan baik, *Kamishibai* bisa menjadi "obatnya". Dengan mempresentasikan *Kamishibai* yang telah berhasil saya buat dan orang-

orang mampu menikmatinya membuat saya merasa menggambar itu tidak semenakutkan yang saya kira. Oleh karena itu, *Kamishibai* ini sangat baik untuk digunakan dimana saja dan dapat dinikmati oleh siapa saja (segala usia).

### 9. Mencari Kata

Jum'at, 10 Februari pukul 6 pagi waktu Jepang. Kami berkumpul di halaman depan Genkai Seinen untuk melaksanakan sebuah permainan sederhana. Permainannya berupa teka-teki mencari kata dalam Bahasa Jepang di setiap lokasi yang sudah ditentukan oleh pembuat permainan. Tujuannya adalah nanti setiap kata yang ditemukan akan ditulis dan akan menjadi sebuah kalimat utuh yang berhubungan dengan SDG's.



Gambar 1. Tim Penjelajah Mencari Kata

Pertama seluruh peserta mendapatkan alat tulis berupa papan, pensil dan selembar kertas. Kertas tersebut berisikan kolom-kolom bernomor yang nantinya akan kita isi setiap kolomnya sesuai dengan kata yang kami akan temukan. Kami berjalan menuju gerbang Genkai Seinen dan mulai menyusuri jalan yang sudah ditentukan. Kami akan menyusuri jalan sejauh 3,5 km dengan berjalan kaki sambil tetap waspada dengan sekeliling kami untuk menemukan papan bernomor yang sudah diberikan kata dan tergantung di pohon-pohon yang akan kami lewati.



Gambar 4. Lembar Kerja

Perjalanan kami dimulai dari gerbang Genkai Seinen menuju arah barat hingga menemukan pertigaan jalan. Saat itu kami belum menemukan satu petunjuk pun padahal kami sudah berusaha melihat setiap pohon yang kami lalui. Setelahnya kami berbelok ke kiri menuju arah selatan. Di sebelah kiri terdapat danau yang tidak terlalu besar yang di sekelilingnya ditanami oleh pepohonan yang cukup rindang. Kami berjalan dan menemukan petunjuk pertama kami tepat di tepi danau kira-kira 20 meter dari pertigaan. Petunjuk itu berupa papan biru yang bertulisan angka tiga dalam tulisan angka internasional dan juga berisi sebuah kata dalam bahasa jepang. Kami menuliskan kata tersebut di kolom yang sudah disediakan, di kertas yang sudah kami bawa. Penemuan petunjuk kata pertama itu membuat kami semakin bersemangat menemukan petunjuk lainnya. Kami terus mengikuti jalan hingga sampai di sebuah bendungan yang membendung danau ini. Kami diminta untuk berjalan mengikuti jalan yang terdapat pada bagian atas bendungan menuju arah timur.

Kami saat itu sudah menemukan 7 petunjuk kata dari target 21 kata yang harus ditemukan. Tidak ada pepohonan sejauh 200 meter perjalanan di atas bendungan itu. Namun pemandangan yang disajikan di atas bendungan itu sungguh indah membuat kami berhenti sejenak menikmati indahnya danau dan desa yang ada di bawah bendungan itu. Kami mengambil gambar sekeliling dan mengabadikan diri kami bersama dengan kamera ponsel kami saat itu. Tak terasa kami sudah berada di ujung bendungan dan menemukan persimpangan kembali. Di dekatnya ada taman kecil yang memiliki pohon dan ternyata ada petunjuk

disana. Petunjuk ke delapan yang bernomor 11 dan bertulisan huruf jepang yang kami tidak mengerti artinya.





Gambar 3. Perjalanan Mencari Kata

Dari persimpangan tersebut, kami berbelok ke kiri menuju arah utara. Kami berjalan di atas jembatan yang membagi danau menjadi dua bagian. Di tengah danau tersebut terdapat bukit dan kuil kecil, di dekat kuil tersebut terdapat pepohonan yang menjadi tempat kami menemukan beberapa petunjuk kata. Kuilnya sangat indah karena dikelilingi pemandangan danau yang cantik, kami berdiam diri disana untuk sejenak menikmati indahnya danau dan beristirahat.

Perjalanan kami lanjutkan dan masuk ke taman yang mirip seperti hutan kecil. Banyaknya pohon di sana membuat kami sedikit kesulitan menemukan petunjuk. Kami bekerja sama untuk melihat sekeliling sehingga kami sudah menemukan sampai 8 petunjuk di tempat itu. Akhirnya kami sampai di tepi jalan, kami mengikuti jalan tersebut sejauh 50 meter dan berbelok ke arah barat melalui jalan setapak. Jalan setapak itu membawa kami menuju taman seperti hutan kecil dipenuhi pepohonan dan kami berhasil melengkapi petunjuk hingga tersisa 2 petunjuk lagi.

Kami berjalan melewati jembatan merah yang sangat indah karena bentuknya dan warnanya sangat memanjakan mata kami. Kami berhenti di jembatan tersebut untuk beristirahat dan berfoto bersama. Tepat setelah melewati jembatan tersebut, kami menemukan 2 petunjuk terakhir yang berdekatan.

Lengkap sudah kolom di kertas kami yang berisi kata-kata dalam bahasa jepang yang kami temukan sepanjang perjalanan. Jalan setapak pun sudah menemukan ujungnya dan kami tiba di jalan utama beraspal. Tidak jauh dari situ, kami tiba kembali di Genkai Seinen. Kami berjalan sejauh 3,5 km, merupakan hal luar biasa bagi kami yang beberapa dari kami itu tidak terbiasa berjalan cukup jauh. Tapi kami sangat menikmati permainan ini karena disuguhkan pemandangan yang indah di setiap langkah kaki kami.

Kemudian kami mengumpulkan kertas lembar kerja kepada petugas yang memberikan permainan dan diarahkan menuju ruang kelas untuk melakukan kegiatan selanjutnya yaitu membuat Kamisibai. Kami tidak pernah tau apa tujuan dari tulisan yang sudah kami temukan dalam permainan tersebut. Kami dituntut untuk berfokus melihat daerah sekitar yang dihiasi pemandangan daerah di Jepang yang sangat berbeda dengan yang kami lihat di Indonesia.



Gambar 4. Tim Penjelajah

### C. Penutup

Pengalaman dan perjalanan yang kami lakukan selama di Kitakyushu, Jepang tahun 2023 sudah melibatkan berbagai pihak yang membantu. Banyak sekali manfaat yang saya dapatkan ketika mengikuti kegiatan ini. Mulai dari budaya, sosial, pengalaman intelektual, keterampilan dalam membuat *kamishibai*, belajar kebencanaan, dan lain-lain.

Penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada pihak yang telah mendukung dan membantu acara ini, Ibu Cucu Mariam M,Pd., selaku Kepala Pusat Kemitraan, Ibu Prof. Indarini Dwi Pursitasari, M.Si selaku Kaprodi Pascasarjana IPA serta bapak Prof. Dr. Ing Soewarto Hardhienata selaku Dekan Pascasarjana Universitas Pakuan dan juga pihak-pihak terkait yang telah menyelenggarakan program ini dan memberikan bantuan sehingga kami dapat melaksanakan seluruh kegiatan dengan lancar.

Besar harapan bahwa program ini akan berlanjut dan menjadi lebih baik dari *Exchange Program* sebelumnya. Semoga dengan terlaksananya program ini bisa menciptakan wawasan baru dan pengalaman baru yang dapat diaplikasikan di Indonesia. Demikian laporan kegiatan *Sakura Exchange Program in Science* tahun 2023 ini saya susun sebagai bentuk telah terlaksananya program ini dengan baik dan lancar.

### **LAMPIRAN**

### A. Sertifikat Kursus Kamishibai Pencegahan Bencana



### B. Sertifikat Kitakyushu Eco Town Center

# 記定書 Triska Nuryanti 様 あなたは2月6日―8日まで北九州エコタウンの事業概要および、太陽光発電、LNG基地、自動車リサイクルエ場、DA機リサイクル工場、風力発電、ゼロエミッション交通システム、J-POW機白鳥展示館、家電、エユウッド、食用油のリサイクルついて修了したことを配じます。 平成4年2月8日 北九州エコタウンセンター 北州にコタウンセンター 地球にはないができませます。

### C. Sertifikat Belajar Hibikinada Biotipe

## Certificate

Ms. Triska Nuryanti

Has learned about the Hibikinada Biotope. Aiming to become a city that coexists with nature and is suitable for an environmental town in the future, the city is promoting the Hibikinada Green Corridor Creation Project. The Hibikinada Biotope, one of Japan's most prominent natural creations, was created on a former waste disposal site. It is an attractive natural environment learning base where citizens can interact with nature while considering biodiversity.

Kitakyushu, 8 February 2023