

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu bahasa asing yang populer dan memiliki tingkat peminat pembelajar tinggi di Indonesia adalah bahasa Jepang. Rasional seseorang mempelajari bahasa Jepang diantaranya karena berminat mempelajari budaya Jepang secara mendalam, kesukaan terhadap budaya populer seperti drama, *J-Pop*, anime, manga, meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang, dan bekerja di perusahaan Jepang. Bahasa Jepang sudah diterapkan dalam pembelajaran formal di Indonesia pada Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), dan Perguruan Tinggi (PT). Selain itu, bahasa Jepang juga diterapkan dalam pembelajaran nonformal di Lembaga Pelatihan Kerja (LPK) yang secara khusus memberangkatkan siswa yang akan bekerja di perusahaan yang ada di Jepang.

Sebelum memasuki dunia kerja, pelatihan kerja menjadi suatu kebutuhan yang penting. LPK merupakan lembaga penyelenggara pelatihan kerja yang memenuhi syarat untuk melaksanakan pelatihan kerja. LPK ini bertujuan untuk menyalurkan tenaga kerja baik di dalam maupun di luar negeri. Dalam Ditjen Binalattas (2023) di Indonesia terdapat 394 LPK yang telah memiliki *Sending Organization* (SO) atau izin untuk pengiriman pemagangan Jepang dan telah teregistrasi di Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia. Berdasarkan jumlah LPK yang telah memiliki SO di Indonesia dari 394 LPK terdaftar 39 LPK

di provinsi Bali, salah satunya adalah LPK Hishou Universal Style yang lebih dikenal dengan nama LPK Hishou.

Pembelajaran di LPK telah memiliki metode tertentu yang digunakan agar dapat mencapai tujuan pelaksanaan pelatihan. Dalam rangka penerapan metode pembelajaran dapat terimplementasikan dengan baik, maka diperlukan instruktur yang memiliki keahlian secara khusus sesuai dengan bidangnya. Instruktur yang berperan sebagai tenaga pengajar diharapkan mampu mengelola pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Eksistensi serta penggunaan media pembelajaran sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan pembelajaran yang ditentukan oleh instruktur dalam penggunaan bahan ajar yang dipilih (Mahnun, 2012).

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting karena dapat membantu memudahkan pemahaman siswa dalam menerima materi pelajaran (Ramadhaniyanti dan Setyawan, 2022). Dalam aktivitas pembelajaran, penggunaan media harus bervariasi yang tidak hanya berpedoman dan terbatas pada materi buku (Sumartiwi dan Ujianti, 2022). Media pembelajaran digunakan sebagai sarana dalam berinteraksi antara instruktur dan siswa, sehingga aktivitas pembelajaran dapat berlangsung secara kondusif, efektif, dan efisien. Namun, pada kenyataannya pembelajaran di LPK masih bertumpu pada buku pelajaran *Minna no Nihongo* dalam pengajaran bahasa Jepang secara umum, salah satunya diterapkan di LPK Hishou. Pembelajaran yang hanya bertumpu pada buku pelajaran dapat mengabaikan aspek praktisnya. Materi pelajaran lebih mudah dipahami dan diingat melalui demonstrasi atau praktik pengalaman langsung yang tidak tercakup dalam buku.

Informasi awal yang diperoleh dari wawancara dengan tiga instruktur bahasa Jepang di LPK Hishou pada bulan Juni 2023, media pembelajaran yang tersedia kurang memadai dan terbatas. Hal demikian yang menyebabkan kurang maksimalnya capaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan berupa buku pelajaran, ilustrasi gambar (*irasuto*), dan audio (*speaker*). Buku pelajaran yang digunakan yakni *Minna no Nihongo* Edisi I dan *Irodori*. Kedua buku pelajaran tersebut dapat menunjang pembelajaran bahasa Jepang sehari-hari secara umum karena di dalamnya dimuat sesuai dengan konteks kegiatan sehari-hari di Jepang. Namun, media pembelajaran bahasa Jepang secara spesifik kepada bidang pekerjaan belum tersedia.

Selain itu, instruktur juga kadang-kadang menayangkan video sebagai gambaran praktik percakapan (*kaiwa*) bahasa Jepang sehari-hari. Tetapi, video yang diberikan oleh instruktur secara khusus belum memuat konten dengan materi yang sesuai dengan spesialisasi siswa. Khususnya siswa sebagai kandidat pemegang selama pra-keberangkatan ke Jepang. Sehingga, setelah tiba di Jepang dan ditempatkan pada tempat kerja kandidat pemegang kesulitan dalam menggunakan kosakata yang berkaitan dengan bidang pekerjaannya. Oleh karena itu, instruktur membutuhkan adanya pengembangan video pembelajaran bahasa Jepang yang sesuai dengan bidang pekerjaan dan khususnya dapat menuntun pengetahuan kosakata kandidat pemegang selama masa karantina atau pra-keberangkatan ke Jepang.

Keterbatasan kemampuan berbicara bahasa Jepang pada siswa dapat menjadi tantangan yang signifikan dalam aspek pendidikan dan karir. Kondisi ini dapat berdampak pada kesiapan siswa sebagai kandidat pemegang, terutama jika

mereka memiliki keterbatasan pemahaman kosakata di bidang pekerjaan yang dipilih, seperti *souzai seizougyou*. Dampak lain yang dapat ditimbulkan yakni kesulitan siswa dalam beradaptasi di lingkungan kerja karena dipicu oleh kurangnya kemampuan berbicara serta perbedaan budaya. Sehingga, dapat mempengaruhi interaksi dan kinerja mereka.

Pemahaman budaya sangat penting untuk diperhatikan dalam lingkungan kerja. Perbedaan budaya dapat menimbulkan kesulitan siswa dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan kerja. Hal ini sering terjadi, terutama ketika dihadapkan dengan budaya kerja di perusahaan Jepang. Budaya kerja di Jepang dikenal akan nilai-nilai seperti disiplin, kerja keras, komunikasi yang baik, dan kerja sama yang erat. Komunikasi yang baik akan terjadi apabila disertai dengan pemahaman bahasa Jepang yang baik.

Kurangnya media pembelajaran yang fokus pada aspek pekerjaan, terutama bidang *souzai seizougyou* dan belum tersedianya video pembelajaran dengan materi khusus juga dapat menghambat perkembangan keterampilan dan pengetahuan siswa dalam aspek pekerjaan. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jepang yang lebih terarah, relevan, dan mendukung integrasi siswa dalam lingkungan kerja dengan menyediakan sumber daya berupa media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Selain itu, sangat penting bagi siswa yang akan bekerja di lingkungan tersebut untuk memahami dan menghormati nilai-nilai budaya kerja dan meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang guna memperlancar proses adaptasi dan interaksi di tempat kerja.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kandidat bidang industri pengolahan makanan, khususnya hidangan pelengkap (berikut disebut *souzai seizougyou*) secara luring pada Juni 2023 dan bersama siswa pemegang yang sudah berada di Jepang pada Juli 2023, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang disukai oleh siswa yakni berupa video karena lebih praktis dan mudah untuk dipahami. Siswa tidak hanya dapat menyimak audio atau memperhatikan gambar yang diberikan oleh instruktur, akan tetapi melalui video pembelajaran siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Ilustrasi dalam video pembelajaran memudahkan siswa dalam mempraktikkan materi pelajaran. Selain itu, penting untuk memberikan pengetahuan kepada siswa tentang materi yang berkaitan dengan bidang pekerjaannya karena dapat membantu siswa mempersiapkan diri dalam hal bahasa sebelum bekerja. Sehingga, siswa juga membutuhkan adanya pengembangan video pembelajaran bahasa Jepang yang dapat menuntun pengetahuan kosakata dengan materi yang sesuai dengan bidang pekerjaan selama masa karantina atau selama pra-keberangkatan ke Jepang.

Souzai seizougyou merupakan bidang produksi dari bahan baku industri pengolahan yang berasal dari produk pertanian, perikanan, atau peternakan sebagai produk dari industri pengolahan lainnya menjadi produk baru. *Souzai* merujuk kepada hidangan dan makanan lainnya yang dijual dan dapat dikonsumsi tanpa perlu dimasak saat dibawa pulang, dibawa ke tempat kerja, sekolah, atau aktivitas di luar ruangan (Consultant, 2022). *Souzai* sering dikonsumsi oleh orang Jepang atau orang asing yang tinggal di Jepang seperti *onigiri*, *karaage*, dan *sushi*. *Souzai* banyak dijual di toko kelontong, toko serba ada, dan toko khusus *souzai*, kadang-kadang dapat dijumpai di restoran.

LPK Hishou tercatat telah memberangkatkan peserta pelatihan praktik kerja pada bidang *souzai seizougyou* sejak tahun 2020 hingga 2023 mencapai 223 siswa. Siswa dituntut harus memiliki pengetahuan bahasa Jepang secara spesifik tentang *souzai seizougyou*. Harapannya agar siswa dapat menguasai kosakata yang relevan dengan bidang pekerjaan yang akan dilakukan di Jepang. Akan tetapi, hal tersebut masih belum didukung pelaksanaannya terkait pembelajaran pada spesialisasi siswa kandidat pemegang bidang *souzai seizougyou*.

Media pembelajaran seperti video yang terkait dengan materi *souzai seizougyou* dapat ditemukan di *Youtube*, akan tetapi masih terdapat kekurangan dan keterbatasan dalam kontennya. Kekurangan yang dimaksud yakni durasi video cukup panjang, sehingga dapat membuat siswa merasa bosan. Tayangan video juga tidak disertai dengan teks bacaan yang dapat menimbulkan kesulitan siswa dalam memahami isi yang disampaikan dari video. Selain itu, sebagian besar menggunakan *Artificial Intelligence (AI)* sebagai *voice over*. Hal tersebut kurang mampu mengekspresikan intonasi dan kualitas suara yang tidak setara dengan suara penutur asli lebih alami dan mudah dimengerti. Oleh karena itu, penting dilakukan pengembangan suatu media video pembelajaran dengan *voice over* penutur asli untuk mendukung pembelajaran di LPK Hishou.

Voice over merupakan proses menyisipkan suara yang direkam dalam video pembelajaran. Keunggulan penggunaan bahasa dalam *voice over* dari penutur aslinya dapat memberikan gambaran yang bersifat autentik di dalamnya mengandung aspek pengucapan, intonasi dan irama (Paulin, 2020). Sehingga, dapat mendukung proses pembelajaran untuk mengembangkan aksan agar terdengar lebih alami serta meningkatkan keterampilan berbahasa. Pentingnya penelitian ini adalah

untuk memastikan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan cocok dengan tingkat pemahaman para pembelajar. Selain itu, produk yang dikembangkan sesuai dengan spesialisasi siswa yakni pada bidang *souzai seizougyou* dengan memfokuskan pada kandidat *ginou jisshuusei* atau peserta pelatihan magang teknis (*technical intern trainees*).

Souzai seizougyou dipilih sebagai materi pengembangan video pembelajaran karena LPK Hishou melakukan kerja sama secara berkelanjutan dengan perusahaan Jepang dalam bidang *souzai seizougyou*. Selain itu, banyak yang tertarik dengan pekerjaan *souzai seizougyou* khususnya siswa perempuan karena lokasi kerjanya yang nyaman berada di dalam ruangan. Sehingga, saat bekerja dapat terhindar dari pengaruh cuaca yang bervariasi karena Jepang memiliki empat musim yang berbeda-beda.

Penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Dewi & Adnyani (2022) tentang pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan media lagu melalui pengembangan video pembelajaran. Penelitian pengembangan tersebut menggunakan model *Four-D* yang terdiri atas empat tahapan, yakni *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan). Pengembangan yang dilakukan terdiri atas video, lirik, melodi, dan suara. Hasil keseluruhan penelitian tersebut menunjukkan bahwa media video lagu yang dikembangkan efektif sebagai media alternatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Tetapi, pada penelitian tersebut tidak menggunakan penutur asli sebagai *voice over*. Sehingga, belum dapat memberikan gambaran yang bersifat autentik mengenai aspek pengucapan, intonasi dan irama yang sesuai

dengan bahasa asing yang berkaitan. Selain itu, penelitian tersebut tidak ada evaluasi.

Perbedaan utama dengan penelitian terdahulu terletak pada penggunaan *voice over* dari penutur asli dalam penelitian ini. Hal tersebut dikarenakan apabila pembelajar bahasa asing mendengarkan secara langsung pengucapan dari penutur asli, maka akan lebih mudah dipahami, diingat, dan diucapkan sambil mendengarkan berulang kali. Media yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini juga dilengkapi dengan evaluasi untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang lebih khusus pada bidang *souzai seizougyou* diharapkan dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran kosakata karena materi sudah dikompilasikan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Kurangnya kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Jepang.
2. Terbatasnya pengetahuan kosakata pada bidang pekerjaan siswa sebagai kandidat pemegang.
3. Siswa merasa kesulitan beradaptasi dengan lingkungan kerja karena perbedaan budaya.
4. Kurangnya media pembelajaran yang fokus terhadap bidang pekerjaan kandidat pemegang khususnya bidang *souzai seizougyou*.
5. Belum tersedianya video pembelajaran dengan materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa sebagai kandidat pemegang bidang *souzai seizougyou*.

1.3 Pembatasan Masalah

Masalah dibatasi pada pengembangan media video pembelajaran dengan *voice over* penutur asli yang berorientasi kepada kandidat pemegang pada bidang *souzai seizougyou* di LPK Hishou. Produk yang dibuat akan lebih memfokuskan pada pengenalan kosakata yang berkaitan dengan pekerjaan dalam proses pembuatan hidangan pelengkap (*souzai seizougyou*) di pabrik. Video pembelajaran yang akan dibuat terdiri atas empat bagian besar yang berkaitan dengan kosakata yakni, 1) bahan baku makanan, 2) ungkapan sederhana dalam metode memasak, 3) nama-nama menu hidangan pelengkap atau lauk pauk, serta 4) hal yang perlu diperhatikan tentang lauk pauk.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, sehingga dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Media video pembelajaran seperti apa yang sesuai untuk memfasilitasi pembelajaran siswa LPK Hishou dalam mengingat kosakata bahasa Jepang pada bidang *souzai seizougyou*?
2. Bagaimanakah tingkat kelayakan media pembelajaran berupa video bahasa Jepang yang sesuai untuk pembelajaran pada siswa di LPK Hishou?

1.5 Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan ini diantaranya sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan video pembelajaran yang sesuai dalam memfasilitasi pembelajaran siswa LPK Hishou pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang bidang *souzai seizougyou*.
2. Untuk mendeskripsikan tingkat kelayakan media pembelajaran berupa video bahasa Jepang yang sesuai untuk pembelajaran pada siswa di LPK Hishou.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Tujuan diadakannya penelitian ini yakni untuk pengembangan media video pembelajaran dengan *voice over* penutur asli sebagai media alternatif dalam membantu pemahaman kosakata bahasa Jepang pada siswa khususnya kandidat pemegang bidang *souzai seizougyou* di LPK Hishou. Inovasi pengembangan media video pembelajaran tersebut diharapkan dapat membantu siswa dalam mengingat serta memahami kosakata bahasa Jepang *souzai seizougyou*. Selain itu, produk ini juga diharapkan dapat membantu instruktur dalam memfasilitasi bahan ajar supaya dapat memaksimalkan capaian pembelajaran dan bervariasinya media pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas. Berikut merupakan spesifikasi produk media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini.

1. Inovasi produk yang akan dihasilkan yakni media video pembelajaran dengan *voice over* penutur asli untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang *souzai seizougyou* dengan menggunakan subjek siswa dan instruktur bahasa Jepang di LPK Hishou.
2. Video pembelajaran sebagai alternatif bahan ajar dimuat berupa konten yang menampilkan pengenalan kosakata bahasa Jepang dengan ilustrasi gambar untuk menarik minat dan perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran.

3. Materi yang dijadikan sebagai referensi dalam pembuatan video ini bersumber dari pedoman kosakata yang sering digunakan dalam pekerjaan *souzai* dan *seizou* LPK Hishou yang telah direvisi pada 11 Januari 2019.
4. Media pembelajaran video yang diproduksi memuat ilustrasi gambar, suara (audio) yang berasal dari *voice over* penutur asli orang Jepang, dan disertai dengan teks. Tujuan penggunaan teks di dalam video untuk memudahkan siswa apabila audio pengucapan bahasa Jepang kurang didengar dengan jelas.
5. Produk yang akan dikembangkan berjumlah 10 video pembelajaran berdasarkan tema dan durasi yang berbeda-beda. Durasi rata-rata video yakni 4 sampai dengan 10 menit. Perbedaan durasi video tersebut muncul karena disesuaikan dengan jumlah kosakata pada masing-masing tema.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang dapat dipergunakan sebagai perantara pembelajaran antara guru dengan siswa. Media pembelajaran yang dapat diterapkan berupa buku pelajaran, salindia, video, dan lain sebagainya yang dapat menunjang proses pembelajaran. Semakin menariknya media yang digunakan, maka akan lebih meningkat minat belajar siswa. Diperlukan inovasi atau pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kemampuan siswa.

Video yang dibuat dapat dijadikan sebagai suatu media pembelajaran yang baru untuk mendukung pelaksanaan aktivitas pembelajaran. Pengembangan media video pembelajaran penting untuk dilakukan karena dapat membantu dalam pemecahan masalah pembelajaran bahasa Jepang dalam mencapai tujuan

pembelajaran. Permasalahannya yakni kurangnya variasi dalam penerapan bahan pembelajaran di kelas, serta belum tersedianya video pembelajaran dengan materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa sebagai kandidat pemegang di Jepang dalam bidang pekerjaan khususnya *souzai seizougyou*.

Adanya permasalahan tersebut, dengan dilakukannya pengembangan media video pembelajaran dengan *voice over* penutur asli untuk pembelajaran bahasa Jepang diharapkan dapat menjadi sebuah sarana yang memiliki peran penting dalam aktivitas pembelajaran, meningkatkan kecondusifan kelas, dan tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan instruktur. Selain itu, pengembangan video pembelajaran ini juga dilakukan agar kandidat pemegang dapat mengingat, memahami, dan menerapkan kosakata sesuai dengan spesialisasi pekerjaan di Jepang khususnya *souzai seizougyou*.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi penelitian ini diantaranya sebagai berikut.

1. LPK Hishou telah mengadakan pembelajaran bahasa Jepang dan sebagai lembaga yang memberikan peluang kepada siswa-siswanya untuk melaksanakan pelatihan praktik kerja magang ke Jepang.
2. Kurangnya variasi penerapan media pembelajaran dalam mendukung pembelajaran bahasa Jepang, serta belum tersedianya video pembelajaran dengan materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa sebagai kandidat pemegang di Jepang dalam bidang pekerjaan khususnya *souzai seizougyou*.
3. Perlunya dilakukan pengembangan media pembelajaran berupa video pembelajaran dengan *voice over* penutur asli sebagai pendukung aktivitas

pembelajaran kosakata bahasa Jepang untuk kandidat pemegang ke Jepang bidang *souzai seizougyou* di LPK Hishou.

Keterbatasan penelitian ini diantaranya sebagai berikut.

1. Penelitian ini dilakukan hanya kepada kandidat pemegang pada bidang *souzai seizougyou* di LPK Hishou.
2. Pengembangan media video pembelajaran yang diproduksi sebagai pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada kandidat pemegang bidang *souzai seizougyou* di LPK Hishou.
3. Media video pembelajaran dapat digunakan oleh instruktur sebagai media alternatif dalam memudahkan penyampaian materi pelajaran di dalam kelas atau di luar kelas.

1.9 Definisi Istilah

Penyantuman definisi istilah bertujuan agar penyampaian yang dituangkan dalam penelitian ini terhindar pada kekeliruan. Oleh karena itu, penting untuk dicantumkan definisi istilah diantaranya sebagai berikut.

1. Penelitian dan pengembangan merupakan kegiatan penyajian data yang dilakukan secara sistematis dan objektif dalam memecahkan suatu permasalahan untuk mengembangkan suatu produk yang digunakan dalam pembelajaran.
2. Media pembelajaran ialah alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran yang digunakan oleh instruktur atau guru dalam rangka penyampaian materi pelajaran, serta siswa sebagai penerimanya dapat melangsungkan proses belajar secara efektif. Media pembelajaran merupakan

salah satu produk hasil dari penelitian dan pengembangan yang keberadaannya berperan penting dalam pelaksanaan proses belajar mengajar.

3. *Voice over* ialah proses menyisipkan suara atau ucapan yang direkam untuk digunakan dalam produksi media seperti video, presentasi, dan lainnya. Biasanya, suara ini digunakan untuk memberikan informasi atau sebagai narasi tanpa munculnya wajah yang berbicara di layar.
4. Magang merupakan keseluruhan kegiatan untuk memberi, memperoleh, meningkatkan, serta mengembangkan kompetensi kerja, produktivitas, disiplin, sikap, dan etos kerja pada tingkat keterampilan dan keahlian tertentu sesuai dengan jenjang dan kualifikasi jabatan atau pekerjaan.
5. Pemegang ialah seseorang yang bekerja di Jepang sebagai peserta pelatihan magang teknis (*technical intern trainees*).

