

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Jepang merupakan salah satu negara di Asia Timur yang mengalami penurunan jumlah penduduk yang memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan meliputi aspek sosial, ekonomi, dan budaya (Bricker, 2019). Salah satu dampak utama adalah berkurangnya tenaga kerja produktif pada sektor penting seperti pertanian, industri, dan perawat lansia yang menimbulkan kekhawatiran terhadap keberlanjutan pertumbuhan ekonomi. Situasi ini mendorong pemerintah Jepang untuk membuka peluang kerja bagi tenaga kerja asing.

Perekrutan pekerja asing di Jepang memiliki syarat-syarat tertentu. Syarat-syarat tersebut menyesuaikan dengan bidang pekerjaan, tetapi kemampuan bahasa Jepang menjadi syarat utama yang diperlukan dalam berbagai bidang pekerjaan. Kemampuan bahasa Jepang berperan penting dalam kelancaran komunikasi, memahami instruksi kerja, keselamatan, serta adaptasi budaya dan lingkungan Jepang (Aminah, 2018). Selain itu, penguasaan bahasa Jepang juga menjadi faktor keberhasilan tenaga kerja asing dalam berkontribusi pada perekonomian Jepang.

Saat ini banyak lulusan Sekolah Menengah Atas/Kejuruan (SMA/SMK) di Indonesia yang merupakan pembelajar bahasa Jepang tingkat pemula memilih bekerja ke Jepang karena peluang kerja yang cukup besar bagi tenaga kerja asing. Calon pemagang dituntut untuk menguasai kosakata, tata bahasa, dan percakapan praktis yang sesuai dengan bidang pekerjaan dalam waktu yang relatif singkat

(Trahutami, 2021). Sebelum keberangkatan, siswa juga diwajibkan untuk mengikuti *Japanese Language Proficiency Test* (JLPT) minimal lulus pada level N5. Kualifikasi ini menjadi tantangan bagi calon tenaga kerja asing untuk bekerja di Jepang. Sehingga pelatihan bahasa menjadi hal yang penting untuk dipersiapkan.

Lembaga Pelatihan Kerja (LPK) memiliki peran yang sangat penting dalam mempersiapkan tenaga kerja melalui pendidikan nonformal yang memberikan pelatihan kerja yang relevan (Kemnaker, 2025). Selain melatih keterampilan teknis, Lembaga Pelatihan Kerja (LPK) juga menjadi penyalur tenaga kerja ke luar negeri seperti Jepang, dengan fokus pada pemenuhan standar kualifikasi perusahaan. Hingga tahun 2025 terdapat 488 LPK berizin *Sending Organization* (SO) di Indonesia, 60 di antaranya merupakan LPK yang ada di Bali (Binalattas Kemenaker, 2025). LPK Dwipahara Bali menjadi lembaga pertama di Bali yang memiliki izin SO dan telah terakreditasi, dengan total 2.768 peserta yang telah diberangkatkan ke Jepang sejak tahun 2006, pada sektor pertanian terdapat 1.000 peserta, menunjukkan bahwa bidang pertanian memiliki peminat tertinggi.

Berdasarkan hasil wawancara kepada instruktur bahasa Jepang di LPK Dwipahara Bali pada Oktober 2023 menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Jepang di LPK Dwipahara Bali masih berfokus pada penguasaan bahasa Jepang dasar dan keterampilan sesuai dengan bidang kerja, tetapi media pembelajaran yang tersedia kurang memadai dan terbatas. Keterbatasan menghambat pencapaian tujuan pembelajaran karena penyampaian materi menjadi kurang optimal. Kreativitas instruktur dalam menyediakan media pembelajaran yang efektif, kondusif, inovatif, dan menyenangkan sangatlah penting (Dewi, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara kepada dua siswa LPK Dwipahara Bali yang masih mengikuti pelatihan di Bali dan juga kepada dua siswa yang sudah berada di Jepang pada Oktober 2023 menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku teks, modul, *flash card* dan *powepoint*. Siswa lebih menyukai media *powerpoint* karena menarik dan mampu menumbuhkan motivasi siswa, serta membantu pemahaman kosakata melalui gambar visual, tetapi saat ini belum tersedia media pembelajaran yang sesuai dengan bidang kerja siswa. Oleh karena itu, siswa juga menginginkan adanya pengembangan media pembelajaran yang mengarah pada bidang keahlian siswa.

Pada bulan Maret 2025, kembali dilakukan observasi mengenai penggunaan media pembelajaran di kelas karantina. Selain itu, juga dilakukan wawancara tentang media pembelajaran terhadap instruktur bahasa Jepang dan dua siswa karantina yang akan bekerja di bidang pertanian (*nougyou*). Berdasarkan hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran di LPK Dwipahara Bali masih terbatas dan kurang memadai. Media yang digunakan masih berupa buku ajar bahasa Jepang *Minna No Nihongo I* dan *II*. Sementara media tambahan seperti modul dan *flash card* belum memberikan variasi pembelajaran yang berbeda. Pembelajaran yang hanya fokus pada buku teks menjadi kurang menarik dan berdampak pada kesulitan siswa untuk memahami kosakata baru. Oleh karena itu, diperlukan upaya pengembangan media pembelajaran untuk menuntun pembelajaran bahasa Jepang yang praktis, efisien, terarah, dan mampu mencapai tujuan pembelajaran siswa.

Media pembelajaran yang digunakan di LPK Dwipahara Bali saat ini berupa buku ajar bahasa Jepang *Minna No Nihongo I* dan *II* Edisi 2, modul, *flash card*, dan

powerpoint. Buku ajar dan modul merupakan media utama yang digunakan oleh instruktur dalam pembelajaran, tetapi media pembelajaran bahasa Jepang yang spesifik pada bidang pekerjaan siswa belum tersedia. Keterbatasan media pembelajaran akan menghambat pemahaman kosakata serta keterampilan komunikasi siswa yang sangat dibutuhkan saat bekerja di Jepang.

Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, yang memengaruhi cara siswa dalam menerima dan memahami informasi. Sebagian besar siswa memiliki gaya belajar visual, sehingga membutuhkan dukungan media berupa gambar, grafik, diagram, ilustrasi agar materi lebih mudah dipahami (Adnyani, 2021). Berdasarkan hasil observasi, 70% dari 30 siswa kurang tertarik pada pembelajaran berbasis buku teks. Hal ini terlihat dari sikap siswa yang sering menguap, kurang memperhatikan, dan tidak aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan pernyataan siswa yang lebih menyukai penggunaan media visual seperti *powerpoint* karena memberikan kesan nyata terhadap kosakata yang dipelajari.

Powerpoint merupakan media yang digunakan untuk membantu instruktur dalam membuat materi paparan dalam bentuk salindia. *Powerpoint* interaktif merupakan media pembelajaran yang memadukan teks, gambar, suara, animasi, dan video sehingga menjadi lebih menarik dan efektif dalam penyampaian materi (Rukmana, 2022). Media ini mampu meningkatkan motivasi, perhatian, dan minat siswa serta mendorong konsentrasi dan memperluas wawasan siswa dalam proses pembelajaran (Satyaparakasha, 2014).

Penelitian oleh Larasati, dkk (2024) tentang video pembelajaran dengan *voice over* penutur asli Jepang untuk bidang *Souzai Seizougyou* menggunakan model *four-D* (4D) yang terdiri dari empat tahapan yakni pendefinisian (*define*),

perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), penyebaran (*disseminate*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Perbedaannya dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media dan materi yang dikembangkan, yaitu *powerpoint* interaktif dengan fokus pada bidang pertanian (*nougyou*). Media ini dirancang lebih interaktif melalui kuis pilihan ganda, percakapan kontekstual, pengenalan kosakata yang tersusun sistematis, ilustrasi berupa foto asli, audio yang disesuaikan dengan pembelajar pemula, serta latihan percakapan untuk membiasakan siswa dengan situasi nyata di Jepang.

Pertanian (*nougyou*) merupakan sektor agrikultur yang mencakup kegiatan budidaya tanaman dan peternakan, yang terbagi menjadi dua jenis, yaitu pertanian ladang (*hatake*), dan pertanian rumah kaca (*hausu*). Bidang pertanian (*nougyou*) dipilih sebagai materi pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif karena jenis pekerjaan ini banyak diminati siswa serta menawarkan lingkungan kerja yang baik, kesempatan untuk mempelajari budaya dan bahasa Jepang, pengalaman serta keterampilan baru, dan didukung teknologi serta perhatian pemerintah yang tinggi terhadap sektor pertanian.

Media pembelajaran *powerpoint* dengan materi pertanian telah tersedia di berbagai *website*, tetapi masih memiliki kekurangan seperti jumlah salindia yang banyak, teks bacaan panjang, cakupan materi yang luas, serta memerlukan kuota dalam mengaksesnya. Berdasarkan hal tersebut, penting dilakukan pengembangan media *powerpoint* interaktif untuk meningkatkan kemampuan dan minat siswa untuk belajar serta mendukung pembelajaran di LPK Dwipahara Bali.

Powerpoint interaktif dipilih karena sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, mampu menciptakan interaktivitas antara siswa, instruktur, dan materi, serta mudah diakses dan diperbarui. Pengembangan media ini penting dilakukan untuk membantu instruktur menyampaikan materi dan juga memudahkan siswa memahami kosakata bidang pertanian, serta meningkatkan motivasi belajar melalui proses pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, dan efektif.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada fenomena yang ada, maka identifikasi masalah yang didapatkan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang digunakan oleh instruktur dalam proses pembelajaran masih terbatas.
2. Kurangnya media pembelajaran yang sesuai dan interaktif pada bidang pekerjaan siswa.
3. Terbatasnya pengetahuan kosakata pada bidang pekerjaan siswa sebagai calon pemagang di Jepang.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan masih sangat luas, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media *powerpoint* interaktif pembelajaran bahasa Jepang bidang pertanian (*nougyou*) di LPK Dwipahara Bali. Pembatasan masalah ini dilakukan agar penelitian lebih terarah. Produk yang akan dibuat berupa *powerpoint* interaktif yang difokuskan pada kosakata (*kotoba*) bidang pertanian

(*nougyou*). Media pembelajaran *powerpoint* interaktif terdiri dari lima bagian yang berkaitan dengan kosakata bidang pertanian mencakup nama-nama sayuran, pekerjaan, dan teknologi (mesin).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif dalam pembelajaran bahasa Jepang bidang pertanian (*nougyou*) yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan instruktur LPK Dwipahara Bali?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif dalam pembelajaran bahasa Jepang bidang pertanian (*nougyou*) untuk pembelajaran di LPK Dwipahara Bali?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif dalam pembelajaran bahasa Jepang bidang pertanian (*nougyou*) di LPK Dwipahara Bali.
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan media *powerpoint* interaktif dalam pembelajaran bahasa Jepang bidang pertanian (*nougyou*) di LPK Dwipahara Bali.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media pembelajaran bahasa Jepang berupa *powerpoint* interaktif dibuat menggunakan *microsoft powerpoint* yang dapat diakses oleh semua kalangan usia. Setelah media berupa *powerpoint* ini selesai maka akan dilakukan uji coba dengan instruktur dan 15 orang siswa karantina LPK Dwipahara Bali. Dengan demikian spesifikasi media pembelajaran berupa *powerpoint* interaktif yang diharapkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif dibuat untuk instruktur bahasa Jepang sebagai alat yang berfungsi membantu menyampaikan materi secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa.
2. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif dibuat untuk siswa magang (*ginou jisshusei*) agar dapat mempelajari bahasa Jepang lebih efektif dan bertahap mulai dari pengenalan kosakata hingga percakapan sederhana yang relevan dengan lingkungan kerja.
3. Materi yang digunakan sesuai dengan bidang keahlian siswa LPK Dwipahara Bali yang saat ini sedang banyak dicari oleh pihak Jepang yaitu pertanian (*nougyou*). Materi yang digunakan bersumber dari buku *Agricultural Skill Assessment Test*, 一本社団法人 全国農業会議所 (2019 年).
4. Media pembelajaran berupa salindia *powerpoint* interaktif ini berisikan ilustrasi berupa foto asli yang bertujuan memberikan visualisasi yang lebih nyata dan konkret, sehingga siswa lebih mudah mengenali dan mengingat objek yang dipelajari.

5. Kosakata yang ditulis menggunakan huruf Jepang (Hiragana, Katakana, dan Kanji dengan *furigana*) penulisan huruf Kanji bertujuan membiasakan siswa untuk melihat dan mengenali bentuk kanji, serta sebagai persiapan untuk meningkatkan level kemampuan bahasa Jepang.
6. Kuis yang berupa pertanyaan pilihan ganda dilengkapi dengan *clue* dan waktu, untuk mengukur daya ingat siswa.
7. Percakapan sederhana yang kontekstual untuk membiasakan siswa menggunakan ungkapan yang natural sesuai dengan situasi sehari-hari.
8. Latihan percakapan yang bertujuan melatih keterampilan berbicara secara aktif, sehingga dapat berkomunikasi dengan lancar.
9. Media pembelajaran yang dibuat berjumlah 5 buah *powerpoint* interaktif dengan tema 1) Sayuran yang bagian daunnya dimakan (*Ha o taberu yasai*), 2) Sayuran yang bagian buah dan bijinya dimakan (*Kajitsu ya tane o taberu yasai*), 3) Sayuran yang bagian akar atau umbinya dimakan (*Ne ya chikakei o taberu yasai*), 4) Peralatan pertanian (*Nougyou no dougu*), dan 5) Pekerjaan dalam penanaman kubis/kol (*Kyabetsu no sagyou*).
10. Media *powerpoint* interaktif digunakan untuk pembelajaran dengan alokasi waktu 1 jam. Materi disajikan secara ringkas melalui salindia yang menarik dan disertai latihan sederhana agar siswa dapat ikut aktif. Dengan media ini, instruktur lebih mudah menyampaikan materi dan siswa lebih mudah memahami pelajaran dalam waktu yang tersedia.
11. Penyusunan materi dilakukan berdasarkan tahapan pembelajaran bahasa Jepang dasar. Tahapan tersebut yaitu *dounyuu*, *kihon renshuu*, *ouyou renshuu*, dan *fukushuu*, sehingga dalam proses pembelajaran siswa melalui

tahapan *wakaru* (memahami), *oboeru* (mengingat), *tsukau* (memakai), dan *fukushuu* (mengulang).

1.7 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran sangat penting karena berperan sebagai sarana yang membantu instruktur dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Media yang dirancang dengan baik mampu menarik perhatian, meningkatkan motivasi belajar, serta memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih mendalam. Selain itu, media pembelajaran juga dapat menjadi jembatan antara teori dan praktek terutama dalam bidang pertanian. Berdasarkan hal tersebut, siswa tidak hanya menerima pengetahuan secara abstrak tetapi juga dapat menghubungkannya dengan situasi nyata. Adanya pengembangan media membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efektif, dan relevan dengan kebutuhan siswa maupun perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media *powerpoint* interaktif berfungsi untuk mempermudah instruktur dalam menyampaikan materi, mampu meningkatkan motivasi siswa, memungkinkannya interaksi dua arah sehingga nantinya hasil belajar siswa LPK Dwipahara Bali dapat meningkat. Berdasarkan hal tersebut, dapat dilakukan dengan asumsi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan oleh instruktur LPK Dwipahara Bali terbatas pada buku *Minna No Nihongo I* dan *Minna No Nihongo II*, modul, *flash card* dan *powerpoint*.
2. Belum tersedianya materi pelajaran yang sesuai dengan bidang siswa yaitu pertanian (*nougyou*) dalam bentuk media pembelajaran digital yang interaktif.

Dari media yang telah digunakan oleh instruktur dalam proses mengajar kemudian dikembangkan menjadi media *powerpoint* interaktif. Materi yang digunakan disesuaikan dengan bidang siswa yaitu pertanian (*nougyou*), mencakup nama-nama sayuran, teknologi (mesin), dan pekerjaan dalam penanaman kubis/kol.

Dalam pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif di LPK Dwipahara Bali memiliki keterbatasan sebagai berikut.

1. Produk yang dihasilkan yaitu *powerpoint* interaktif memuat materi dasar yang spesifik pada bidang kerja siswa, yaitu pertanian (*nougyou*).
2. Produk yang dikembangkan berupa salindia *powerpoint* interaktif, dalam penelitian ini terdiri dari pengenalan kosakata bidang pertanian (*nougyou*), kuis, percakapan yang kontekstual, dan latihan percakapan.
3. Penelitian ini dikembangkan menggunakan model pengembangan *four-D* yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) yang dimodifikasi agar sesuai dengan kebutuhan dalam mengembangkan produk ini. Dalam penelitian ini hanya menggunakan tiga tahap yang ada dalam penelitian *four-D* yaitu, pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*).

1.9 Definisi Istilah

1. Penelitian dan pengembangan adalah upaya yang dilakukan untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk, mengesahkan materi pembelajaran, strategi pembelajaran, media dan alat dalam pendidikan.
2. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa agar lebih mudah dipahami dan mendukung kelancaran pembelajaran.
3. *Powerpoint* adalah media presentasi berupa salindia yang digunakan instruktur untuk menyampaikan materi kepada siswa dalam proses pembelajaran.
4. Interaktif bersifat saling berhubungan satu dengan lainnya, dengan melakukan komunikasi sehingga ada timbal baliknya.
5. *Powerpoint* interaktif adalah sebuah salindia yang dilengkapi dengan materi, gambar, animasi, audio, video, dan kuis, serta memungkinkan komunikasi dua arah antara instruktur dan siswa dalam proses pembelajaran.