

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Masalah *population ageing* di Jepang telah menciptakan tantangan demografis, terutama dalam sektor pelayanan lansia. Hal ini disebabkan oleh meningkatnya penduduk lansia di Jepang. Data menunjukkan bahwa 36,2 juta jiwa penduduk Jepang berusia 65 tahun ke atas, dengan peningkatan signifikan pada kelompok usia 75 tahun ke atas (*Statistic Bureau of Japan*, 2025). Akibatnya, kebutuhan tenaga *kaigo* yang terlatih semakin mendesak. *Kaigo* merupakan pelayanan yang diberikan kepada individu lansia atau penyandang disabilitas dalam menjalani aktivitas sehari-hari (Kobe Medical Welfare College, 2023). Warga asing diberi peluang kerja oleh pemerintah Jepang pada April 2019 dengan visa *Tokutei Ginou* atau *Specified Skilled Worker* (SSW) sebagai solusi dari masalah tersebut, yang memungkinkan tenaga kerja asing bekerja di sektor-sektor tertentu.

Visa *Tokutei Ginou* memiliki tiga syarat utama yakni, (1) usia minimum 18 tahun, (2) sertifikasi kemampuan bahasa Jepang (JFT A2/JLPT N4), dan (3) lulus ujian SSW. Skema ini menawarkan masa kerja hingga 5 tahun dengan prinsip kesetaraan upah dengan pekerja domestik (Kedutaan Besar Jepang di Indonesia, t.t). Visa *Tokutei Ginou* membuka akses kerja di 14 sektor strategis Jepang, termasuk *kaigo*. Kebijakan pemerintah Jepang tersebut berdampak pada pertumbuhan Lembaga Pelatihan Kerja (LPK) dalam mempersiapkan kandidat tenaga kerja Indonesia untuk bekerja di Jepang.

LPK merupakan lembaga yang menyelenggarakan pelatihan kerja. LPK dengan *Sending Organization* (SO) memiliki keunggulan yaitu jaminan perlindungan hukum dan proses penempatan yang berstandar nasional. Data Ditjen Binalattas (2025) sebanyak 60 LPK di Bali yang terdaftar memiliki izin SO. LPK Saiko Singaraja atau LPK Saiko adalah salah satu LPK yang sudah tercatat memiliki SO.

Proses belajar di LPK menempatkan peran instruktur sebagai hal yang krusial (Sari dkk., 2021). Tetapi, efektivitasnya memerlukan dukungan media pembelajaran yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan zaman (Adnyani dkk., 2021). Urgensi hal ini semakin tampak karena siswa saat ini merupakan generasi digital yang cenderung lebih responsif terhadap media yang interaktif dan visual. Pemanfaatan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi siswa, mendorong terciptanya lingkungan belajar yang memposisikan siswa sebagai subjek utama, sehingga pengalaman belajar terasa lebih hidup dan menyenangkan (Mardani & Sadyana, 2021). Buku teks tetap memiliki peran penting sebagai sumber materi pokok, tetapi efektivitas pembelajaran akan meningkat apabila dilengkapi dengan media pendukung lain, seperti video pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan instruktur bahasa Jepang LPK Saiko pada Mei 2025, diketahui mayoritas media pembelajaran yang masih digunakan yaitu buku teks. Buku teks yang digunakan sebagai acuan dalam pembelajaran yaitu *Minna no Nihongo, Irodori*, serta Ujian Evaluasi Keterampilan Khusus Perawatan Lansia. Buku-buku tersebut sudah mencakup seluruh materi tetapi, agar pembelajaran efektif dan sesuai dengan kebutuhan praktis, penggunaannya perlu

dipadukan dengan media lain seperti video. Adapun media pendukung yang tersedia berupa audio dan video, meskipun jumlah dan variasinya masih terbatas.

Video yang digunakan selama ini bersumber dari buku *Minna no Nihongo* serta dokumentasi praktik pelayanan pasien yang dibuat oleh siswa angkatan pertama LPK Saiko, memiliki keterbatasan. Secara teknis, kualitas produksinya yang otodidak mengakibatkan audio yang kurang jelas dan mengandung *noise*. Konten pengucapan bahasa Jepang belum sepenuhnya akurat karena dibuat oleh siswa dalam tahap belajar. Lalu, konten video tersebut menekankan pada praktik pelayanan pasien secara umum, tanpa fokus khusus pada kosakata yang berkaitan langsung dengan bidang *kaigo*. Sehingga, media tersebut belum dapat secara maksimal mendukung pembelajaran kosakata spesifik yang dibutuhkan oleh kandidat tenaga kerja terampil di bidang *kaigo*.

Media pembelajaran seperti video yang memuat materi terkait *kaigo* sudah banyak tersedia di YouTube tetapi konten tersebut masih memiliki keterbatasan untuk konteks pemula. Durasi yang relatif panjang yaitu lebih dari 10 menit, kualitas audio yang tidak stabil, dan materi yang tidak terstruktur dapat menurunkan tingkat konsentrasi dan menimbulkan kejenuhan pada siswa. Penyajiannya yang statis dengan buku berupa PDF yang ditampilkan, minimnya interaksi, dan evaluasi diri membuat video tersebut kurang menarik serta tidak memotivasi. Sehingga, video-video tersebut belum menjawab kebutuhan spesifik siswa tingkat dasar di LPK Saiko.

Kondisi ini menyebabkan kandidat tenaga kerja terampil sering mengalami kesulitan dalam menggunakan kosakata yang relevan saat mulai bekerja di Jepang.

Oleh karena itu, diperlukan pengembangan video pembelajaran bahasa Jepang yang relevan dengan bidang pekerjaan, secara khusus dapat membantu meningkatkan penguasaan kosakata dasar yang mendukung pembelajaran kontekstual, serta memotivasi kandidat tenaga kerja terampil selama pra-keberangkatan ke Jepang.

Berdasarkan hasil penyebaran angket pada Mei 2025 terhadap 7 siswa kandidat tenaga kerja terampil untuk mengukur kesulitan belajar bahasa Jepang khususnya dalam menghafal kosakata dan persepsi siswa terhadap kebutuhan media pembelajaran, 57,1% siswa merasa pembelajaran *kaigo* sulit, terutama dalam mengingat kosakata dasar yang berkaitan dengan bidang *kaigo*. Selain itu, siswa merasa sulit fokus atau merasa cepat lelah saat pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan rendahnya kepercayaan diri siswa dalam menguasai materi dan lemahnya daya tarik serta perhatian dari media pembelajaran yang digunakan selama ini.

Faktor yang memengaruhi kesulitan siswa dalam menghafal kosakata adalah materi level dasar yang terlalu umum dan kurang spesifik untuk bidang *kaigo*, sehingga menghambat pemahaman dan kesiapan kerja. Kandidat yang memiliki waktu terbatas justru membutuhkan penguasaan kosakata spesifik sejak dini. Angket menunjukkan sebanyak 42,9% siswa menyukai video sebagai media pembelajaran karena lebih praktis, menarik, dan memungkinkan siswa belajar mandiri tanpa pendampingan instruktur. Oleh karena itu, pengembangan video yang sesuai kebutuhan merupakan strategi yang tepat sekaligus diharapkan oleh siswa.

Berdasarkan respons siswa, diperlukan strategi pengembangan yang terencana dalam mengembangkan media video yang informatif, mampu



memotivasi, dan menjawab permasalahan siswa dalam belajar. Strategi yang ditawarkan adalah dengan mengacu pada prinsip teori motivasi ARCS oleh Keller (2010). Teori ini memiliki empat prinsip yaitu *Attention* (Perhatian), *Relevance* (Relevansi), *Confidence* (Kepercayaan diri), dan *Satisfaction* (Kepuasan) untuk mengatasi lemahnya fokus, cepat bosan, membangun kepercayaan diri yang rendah, dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui strategi ARCS video pembelajaran diharapkan dapat menjadi solusi yang tepat untuk menjawab permasalahan siswa.

Larasati dkk., (2024) meneliti terkait video pembelajaran kosakata bidang *souzai seizougyou* (pengolahan makanan) yang dilengkapi dengan *voice over* penutur asli. Model pengembangan *four-D* yang terdiri atas tahapan *define* (mendefinisikan), *design* (mendesain), *develop* (mengembangkan), dan *disseminate* (menyebarkan) digunakan dalam penelitian ini. Video, ilustrasi, transkrip, dan *voice over* penutur asli merupakan bagian dari pengembangan yang telah dilakukan. Berdasarkan penelitian tersebut, video dengan *voice over* merupakan alternatif pembelajaran yang efektif dalam membantu penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE oleh Branch (2009) yang mencakup lima tahapan yakni, *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). ADDIE dipilih karena kerangka yang lengkap, fleksibel, serta memungkinkan revisi pada setiap tahapannya. Durasi media pembelajaran tidak lebih dari 7 menit didasarkan pada temuan Guo dkk., (2014), yang menunjukkan bahwa video dengan durasi pendek secara signifikan meningkatkan

keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, pengembangan media video mengacu pada teori motivasi belajar ARCS oleh Keller (2010) yang bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang memotivasi, menarik, dan efektif.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi sejumlah permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian ini sebagai penentu arah dan tujuan penelitian selanjutnya.

1. Media pembelajaran di LPK Saiko, masih didominasi pada penggunaan buku teks, khususnya pada materi kosakata. Buku teks saja belum cukup untuk membantu meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Jepang pada bidang *kaigo* siswa.
2. Penggunaan media pembelajaran video sangat terbatas, belum spesifik untuk penguasaan kosakata bahasa Jepang dasar bidang *kaigo*. Sehingga siswa kurang mampu memahami materi dengan baik terutama pelafalan kosakata bahasa Jepang.
3. Belum adanya media pembelajaran yang efektif, efisien, sekaligus relevan dengan kompetensi yang diperlukan siswa untuk memasuki dunia kerja di Jepang, khususnya di sektor *kaigo*. Sehingga siswa tidak memiliki pengetahuan tentang pekerjaan yang akan dilakukan di Jepang
4. Instruktur menghadapi tantangan dalam menyesuaikan metode pengajaran untuk dengan tuntutan pembelajaran di era digital. Perkembangan teknologi yang pesat memerlukan pendekatan yang lebih dinamis, interaktif dan

visual sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan tingkat keterlibatan dan efektivitas yang lebih tinggi.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Masalah dibatasi pada pengembangan media video pembelajaran berfokuskan kepada kandidat tenaga kerja terampil pada bidang *kaigo* di LPK Saiko. Produk yang dibuat lebih berorientasi pada kosakata yang berkaitan dengan pekerjaan *kaigo*. Video pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan LPK Saiko yang bersumber dari buku Ujian Evaluasi Keterampilan Khusus Perawatan Lansia yang diterbitkan oleh Badan Hukum Publik Asosiasi Perawat Lansia Bersertifikat di Jepang.

Kosakata yang dipilih merupakan kosakata nomina tingkat dasar untuk bidang *kaigo*. Isi konten dari video tersebut terbagi menjadi enam kategori yang berkaitan dengan kosakata yakni, 1) bagian tubuh manusia, 2) benda yang berhubungan dengan aktivitas sehari-hari, 3) pekerjaan *kaigo*, 4) penyakit dan gejala, 5) alat medis, dan 6) fasilitas.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, perumusan masalah dalam penelitian ini disusun untuk memperjelas fokus kajian serta mengarahkan proses penelitian secara sistematis sebagai berikut.

1. Bagaimanakah video kosakata dasar bahasa Jepang yang sesuai bagi kandidat tenaga kerja terampil bidang *kaigo* di LPK Saiko Singaraja?

2. Bagaimanakah tingkat kelayakan video kosakata dasar bahasa Jepang bagi kandidat tenaga kerja terampil bidang *kaigo* di LPK Saiko Singaraja?

### 1.5 Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan media pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan video kosakata dasar bahasa Jepang yang sesuai bagi kandidat tenaga kerja terampil bidang *kaigo* di LPK Saiko Singaraja.
2. Untuk mendeskripsikan tingkat kelayakan video kosakata dasar bahasa Jepang bagi kandidat tenaga kerja terampil bidang *kaigo* di LPK Saiko Singaraja.

### 1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media video pembelajaran berbasis teori ARCS yang dapat memotivasi siswa dan mendukung pemahaman kosakata bahasa Jepang pada siswa LPK Saiko, khususnya dalam materi *kaigo*. Selain itu, media video ini juga diharapkan dapat menjadi alat bantu bagi instruktur dalam menyediakan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik, sehingga mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran serta pencapaian kompetensi siswa. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut.

1. Produk yang dihasilkan yaitu media pembelajaran berupa video kosakata bahasa Jepang untuk pembelajaran *kaigo*. Kosakata yang digunakan merupakan jenis kelas kata nomina yang sudah diklasifikasikan berdasarkan kesamaan.



2. Sasaran pengguna dalam penelitian ini yaitu instruktur bahasa Jepang dan siswa kandidat tenaga kerja terampil di LPK Saiko.
3. Video pembelajaran sebagai media alternatif materi *kaigo*, dibuat dengan mengacu pada teori ARCS berisi pengenalan kosakata bahasa Jepang disertai visual pendukung yang atraktif sehingga mampu menumbuhkan motivasi belajar serta meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran.
4. Sumber rujukan materi untuk pengembangan video pembelajaran merujuk pada bahan ajar yang digunakan oleh LPK serta materi resmi yang tersedia pada *website* resmi MHLW yaitu menggunakan buku Ujian Evaluasi Keterampilan Khusus Perawatan Lansia.
5. Video pembelajaran yang dikembangkan dirancang dengan mengintegrasikan berbagai komponen pendukung, antara visual ilustratif, kosakata, kuis, audio, transkrip dalam bahasa Jepang, dan terjemahan bahasa Indonesia yang berkaitan dengan bidang *kaigo*. Pemberian transkrip bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Materi yang disajikan terbatas pada kosakata nomina yang digunakan dalam bidang *kaigo* tingkat dasar. Kecepatan audio dalam video disesuaikan dengan pembelajar tingkat dasar.
6. Pengenalan kosakata berbantuan gambar bertujuan untuk membantu memberikan gambaran nyata kepada siswa terkait kosakata tersebut. Gambar yang digunakan terdiri dari foto dan ilustrasi. Penggunaan ilustrasi bertujuan untuk menyajikan gambar yang kurang layak untuk divisualisasikan.

7. Produk yang dikembangkan terdiri atas 6 bagian besar dan masing-masing disusun berdasarkan tema yang berbeda. Jumlah kosakata dalam satu video tidak lebih dari 18 kosakata. Durasi setiap video berkisar tidak lebih dari 7 menit, sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Guo, dkk (2014) bahwa durasi video yang lebih pendek akan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Perbedaan durasi ini karena perbedaan jumlah kosakata pada masing-masing tema video.
8. Video juga dapat disesuaikan dengan kecepatan mereka sendiri mereka bisa menjeda, mengulang, atau mempercepat bagian tertentu sesuai kebutuhan. Oleh karena itu, siswa juga memerlukan pengembangan video pembelajaran bahasa Jepang yang dapat membantu mereka memahami kosakata dengan materi yang relevan dengan bidang pekerjaan mereka selama pra-keberangkatan ke Jepang.

Produk yang diharapkan dari penelitian ini adalah serangkaian video pembelajaran kosakata *kaigo* berbasis teori ARCS yang bersifat praktis, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa tingkat dasar di LPK Saiko. Video ini dirancang dengan spesifikasi teknis dan konten yang jelas untuk memastikan dapat mencapai tujuan utama, yaitu memotivasi belajar dan memudahkan pemahaman kosakata sebagai bekal pra-keberangkatan ke Jepang.

### 1.7 Pentingnya Pengembangan

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran berperan sebagai sarana penyampaian pesan yang membantu menjembatani interaksi dan penyampaian

materi dari guru kepada siswa. Beragam bentuk media tersedia untuk menunjang kegiatan belajar, seperti bahan cetak, tayangan audiovisual, serta presentasi digital, yang berperan dalam mendukung keterlaksanaan pembelajaran secara lebih optimal. Media pembelajaran harus dibuat mengikuti perkembangan zaman dan karakteristik siswa saat ini. Apabila media pembelajaran yang digunakan semakin menarik, maka akan membuat minat siswa untuk belajar menjadi semakin tinggi. Produk pengembangan yang inovatif sangat diperlukan agar media pembelajaran yang dihasilkan mampu menyesuaikan dengan karakteristik siswa, baik dari segi kebutuhan belajar, ketertarikan, maupun tingkat kemampuan yang dimiliki.

Pengembangan video ini diarahkan agar dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang bersifat inovatif dan berkontribusi dalam menunjang kegiatan belajar mengajar. Pengembangan media video pembelajaran sangat penting dilakukan karena dapat membantu mengatasi masalah dalam pembelajaran bahasa Jepang dan mencapai tujuan pembelajaran.

Permasalahan yang muncul berkaitan dengan terbatasnya ragam media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu mengakomodasi karakter belajar siswa, terutama media yang bersifat interaktif dan selaras dengan pola penggunaan teknologi digital mereka. Selain itu, belum tersedia video pembelajaran yang efektif dalam menumbuhkan dorongan belajar serta mempertahankan konsentrasi kandidat tenaga kerja terampil di Jepang, khususnya dalam bidang pekerjaan *kaigo*.

Permasalahan tersebut mendorong perlunya pengembangan media video pembelajaran berbasis teori ARCS untuk pembelajaran *kaigo*. Media yang dikembangkan diharapkan mampu memberikan kontribusi signifikan terhadap pelaksanaan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh instruktur. Pengembangan

video ini juga diarahkan untuk membantu kandidat tenaga kerja terampil dalam menguasai kosakata secara fungsional, mulai dari pengenalan hingga penerapannya, sesuai dengan kebutuhan kompetensi kerja di Jepang, terutama pada bidang *kaigo*.

### 1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini disusun dengan sejumlah asumsi dasar yang menjadi landasan dalam pelaksanaan dan pengembangan kajian yang dilakukan diantaranya sebagai berikut.

1. Kurangnya sarana pembelajaran yang relevan dengan karakter belajar siswa masih terbatas, khususnya media yang dapat menunjang penguasaan kosakata bahasa Jepang bagi kandidat tenaga kerja terampil bidang *kaigo* di LPK Saiko.
2. Perlunya dilakukan pengembangan media pembelajaran berupa video pembelajaran kosakata bahasa Jepang bidang *kaigo* untuk meningkatkan motivasi dan mempersiapkan siswa LPK Saiko dalam bekerja.
3. Video pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik siswa pelatihan saat ini dengan menggunakan teori ARCS. Video dapat membantu meningkatkan motivasi siswa dalam pemahaman materi, khususnya bagi siswa yang mengalami kesulitan untuk memahami konten hanya melalui buku teks.
4. Penggunaan kosakata dasar nomina dalam video sudah cukup untuk memenuhi kebutuhan awal siswa sebelum mempelajari kalimat atau konteks yang lebih kompleks.

Keterbatasan penelitian ini diantaranya sebagai berikut.

1. Subjek kajian dibatasi pada kandidat tenaga kerja terampil bidang *kaigo* serta instruktur bahasa Jepang di LPK Saiko. Sehingga, hasilnya tidak dapat digeneralisasi ke LPK lain atau bidang pekerjaan berbeda.
2. Sumber materi yang digunakan adalah buku yang berjudul Ujian Evaluasi Keterampilan Khusus Perawatan Lansia diterbitkan oleh Badan Hukum Publik Asosiasi Perawat Lansia Bersertifikat di Jepang pada tahun 2019.
3. Kosakata yang digunakan terbatas pada kelas kata nomina dan tidak mencakup contoh penggunaannya dalam kalimat atau konteks percakapan.
4. Video dikembangkan dalam jumlah terbatas dan untuk keperluan uji coba terbatas, sehingga penggunaannya masih bersifat awal dan perlu pengembangan lanjutan untuk implementasi jangka panjang.
5. Cakupan materi terbatas pada kosakata bidang *kaigo* yang paling dasar dan umum, setara dengan level A1 sehingga belum mencakup seluruh kompetensi yang dibutuhkan di tempat kerja secara menyeluruh.
6. Gambar yang digunakan dalam video merupakan gabungan antara foto dan ilustrasi. Penggunaan ilustrasi dipilih untuk menggantikan foto pada kosakata yang dianggap vulgar atau kurang layak ditampilkan secara visual.
7. Keterbatasan teknis seperti kurangnya kualitas audio/visual pada alat dan *software* yang digunakan, sehingga rekaman video tidak mencapai standar produksi yang baik yang berdampak pada akurasi pelafalan dalam video.
8. *Voice over* dalam video tidak menggunakan penutur asli karena kesulitan penjadwalan dan keterbatasan waktu produksi.



9. *Voice over* dalam video dihasilkan menggunakan teknologi AI melalui *platform* Ondoku. Pemanfaatan AI dipilih karena mampu menghasilkan narasi suara yang jelas, konsisten, dan mudah disesuaikan dengan kebutuhan naskah. Selain itu, penggunaan AI lebih praktis.

Berdasarkan asumsi dan keterbatasan yang dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran ini merupakan sebuah solusi awal yang kontekstual dan terbatas. Penelitian ini dirancang khusus untuk menjawab kebutuhan spesifik siswa di LPK Saiko dengan materi dasar yang praktis. Meskipun, memiliki berbagai keterbatasan, terutama dalam cakupan materi, teknis produksi, dan generalisasi hasil, pengembangan ini telah dilakukan dengan pertimbangan yang matang terhadap karakteristik siswa dan ketersediaan sumber daya, sehingga layak untuk diuji cobakan sebagai media alternatif dalam lingkungan yang telah ditentukan.

### 1.9 Definisi Istilah

Pencantuman definisi istilah dilakukan untuk memperjelas makna yang digunakan dalam penelitian sehingga tidak menimbulkan perbedaan penafsiran. Penjabaran istilah yang dimaksud disajikan pada bagian berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan suatu pendekatan riset yang berorientasi pada perancangan dan pembuatan produk edukatif yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran serta ditunjukan untuk mengatasi permasalahan yang muncul di bidang pendidikan. Hasil dari penelitian ini dapat .

2. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai sarana pendukung yang dimanfaatkan dalam kegiatan pendidikan untuk membantu kelancaran penyampaian materi. Pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai memungkinkan guru menyajikan materi secara lebih komunikatif, variatif, dan mudah diterima oleh siswa.
3. Video pembelajaran adalah media audiovisual yang menggabungkan unsur visual (gambar, animasi, teks) dan audio (narasi, musik, efek suara) untuk menyampaikan informasi atau keterampilan tertentu dengan tujuan pembelajaran. Perancangan diarahkan agar proses belajar berlangsung lebih hidup serta mendorong keterlibatan aktif siswa.
4. Kosakata bahasa Jepang adalah kumpulan kata dalam bahasa Jepang yang digunakan untuk menyampaikan makna, mencakup kelas kata nomina (kata benda), verba (kata kerja), adjektiva (kata sifat), dan pronomina (kata ganti). Kelas kata nomina yang digunakan untuk menyebut orang, benda, tempat, atau objek tertentu.
5. *Kaigo* adalah istilah dalam bahasa Jepang yang berarti perawatan atau pengasuhan terhadap orang lanjut usia atau individu yang tidak mampu merawat dirinya sendiri. Istilah ini mencakup aspek fisik, emosional, dan sosial dalam memberikan bantuan sehari-hari kepada orang yang membutuhkan.
6. Kuis merupakan sebuah permainan atau rangkaian pertanyaan yang dibuat dengan tujuan mengukur pengetahuan, kemampuan, maupun kecerdasan seseorang. Kuis dalam produk ini merupakan gabungan dari alat ukur

pengetahuan yang spesifik dan elemen permainan interaktif yang dirancang untuk memperkuat motivasi belajar dan daya ingat siswa.

