

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada tahun 2019 pekerja Indonesia yang bekerja di Jepang berjumlah 41.586 (2,8%) dari total angka pekerja asing yang bekerja di Jepang, yaitu kisaran angka 1.460. 463 orang. Angka ini mengalami peningkatan sebanyak 21,7 % atau bertambah sebanyak 7.427 orang dari tahun sebelumnya. Dari jumlah ini dapat disimpulkan bahwa orang Indonesia yang bekerja di Jepang semakin meningkat tiap tahun. Partisipasi pemagang Indonesia ini tidak hanya menguntungkan bagi individu secara pribadi, tetapi juga memperkaya hubungan bilateral antara Indonesia dan Jepang dalam hal pertukaran teknologi dan peningkatan kapasitas sumber daya manusia di sektor konstruksi.

Program-program ini sering didukung oleh lembaga pemerintah, lembaga non-pemerintah, serta industri konstruksi, yang bekerja sama untuk memastikan pemagang mendapatkan pengalaman yang berharga dan pengetahuan yang mendalam yang dapat mereka terapkan kembali di Indonesia. Dengan demikian, partisipasi pemagang Indonesia di bidang konstruksi bukan hanya tentang pengembangan individu, tetapi juga tentang membangun jembatan keberlanjutan antara kedua negara dalam pengembangan infrastruktur dan keberlanjutan di masa depan (Wiyatasari, 2020).

Lembaga Pelatihan Kerja (LPK) merupakan lembaga Pendidikan non formal yang diselenggarakan bagi masyarakat untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan Bahasa Jepang. Berdasarkan data *Japan Foundation* tahun 2015, jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia meningkat hingga 22,2 %. Hal tersebut karena banyak tersedia lapangan pekerjaan yang menuntut kemampuan bahasa Jepang baik. Sehingga, banyak masyarakat tertarik untuk mempelajari bahasa Jepang (Noviyanthi dkk, 2020).

LPK Aska berpusat di Denpasar tepatnya Jalan Badak Agung 11, Renon. Selain bertempat di Klungkung, LPK Aska memiliki banyak cabang diantaranya di Singaraja, Klungkung, dan Karangasem. Hal ini memudahkan anak muda untuk mengakses LPK dengan mudah. Program yang disediakan oleh LPK Aska Klungkung untuk bekerja di Jepang ada 2 yaitu program pemagangan teknis (*Ginnou Jisshusei*) dan program tenaga kerja berkeahlian spesifik (*Tokutei Ginnou*). Jumlah Siswa yang ada di LPK Aska terhitung pada tahun 2024 sudah mencapai 1719 dan jumlah siswa yang sudah lulus *interview* dari pihak jepang dengan kelulusan sejumlah sekitar 1128 orang.

Lowongan pekerjaan yang disediakan oleh LPK Aska diantaranya : pabrik dan manufaktur, pengolahan makanan, perhotelan, pertanian atau peternakan, konstruksi bangunan, dan keperawatan. Program yang ditawarkan oleh LPK Aska Klungkung yaitu program pemagangan teknis (*Ginnou Jisshusei*) untuk para calon pemegang yang baru pertama kali berangkat dan program tenaga kerja berkeahlian spesifik (*Tokutei Ginnou*) untuk para pemegang yang ingin kembali ke Jepang untuk bekerja sebagai pekerja tetap bukan sebagai pemegang dalam suatu perusahaan.

Program yang disediakan oleh LPK Aska klungkung didominasi para tenaga kerja yang dari kemampuan bahasa Jepang yang sudah mumpuni dengan berbekal sertifikat *Japan Foundation Test for Basic Japanese* (JFT BASIC) dan *Specified Skilled Workers* (SSW) sesuai bidang pekerjaan yang ingin dicapai oleh pemegang. Bidang pekerjaan yang paling banyak disediakan LPK Aska Klungkung adalah bidang konstruksi, salah satunya *Ashiba Kumitate Sagyou* atau *Scaffolding*.

Survei yang dilakukan pada tanggal 17 Juli 2024 terhadap instruktur LPK Aska Klungkung guna mengetahui media pembelajaran yang digunakan untuk proses pembelajaran. Wawancara yang dilakukan kepada 2 instruktur mendapatkan hasil terkait media pembelajaran yang digunakan untuk proses pembelajaran hanya menggunakan media berupa buku *Minna no Nihongo* 1 dan 2. Mengenai pembelajaran untuk siswa yang sudah lulus wawancara, instruktur mengatakan kalau siswa tersebut tetap mendapatkan pembelajaran yang sama seperti siswa lainnya.

Instruktur hanya akan memberikan materi sekilas mengenai bidang pekerjaan apabila siswa tersebut yang inisiatif bertanya ke instruktur. Materi yang diberikan pun hanya terbatas pada pengalaman siswa yang sudah bekerja di Jepang. Para siswa yang lulus tidak mendapatkan materi yang jelas mengenai bidang pekerjaan, khususnya bidang konstruksi seperti perakitan *Scaffolding*.

Instruktur menuturkan kalau hanya memberikan materi spesifik tentang bidang pekerjaan siswa jika siswa yang sudah lulus tersebut berinisiatif bertanya ke instruktur. Instruktur mengatakan kalau jumlah siswa yang lolos pada bidang konstruksi sangat banyak, terbukti saat melakukan proses pembelajaran di salah satu kelas karantina yang berjumlah 40 siswa, jumlah siswa yang lulus di bidang

konstruksi termasuk perakitan *Scaffolding* bisa mencapai 30 orang siswa yang lolos bidang konstruksi dan yang lulus di *bidang Ashiba Kumitate Sagyou*.

Dikarenakan jumlah siswa yang lulus di bidang konstruksi banyak, instruktur merasa memerlukan adanya materi pembelajaran tentang pengenalan alat kerja yang berhubungan dengan alat dan pekerjaan di bidang konstruksi Jepang seperti contoh Perakitan *Scaffolding (Ashiba Kumitate Sagyou)*. Hal ini bertujuan untuk memberikan pembelajaran yang maksimal dan tidak hanya terpaku pada pembelajaran yang para siswa karantina dapatkan dari video pengalaman bekerja dari aplikasi *YouTube*.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada di atas, dapat diambil beberapa identifikasi masalah yang menjadi dasar untuk membuat penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan oleh pengajar LPK Aska Klungkung yang terbatas seperti hanya menggunakan buku Pelajaran bahasa Jepang seperti *Minna no Nihongo I* dan *II* dan buku modul pembelajaran yang berisikan kosakata bahasa Jepang dasar.
2. Tidak adanya media penunjang yang memang khusus untuk mempelajari bidang pekerjaan perakitan *Scaffolding* untuk siswa LPK Aska Klungkung.
3. Referensi video pembelajaran yang diberikan masih terlalu umum untuk calon tenaga kerja. Video yang diberikan masih sebatas pengalaman orang-orang yang bekerja di bagian konstruksi umum dan tidak mengerucut ke pengenalan kosa kata alat konstruksi dan bagaimana pengaplikasian dalam percakapan bahasa Jepang.
4. Pemberian pengetahuan tentang kosakata perakitan *Scaffolding* masih sebatas pengalaman calon pemegang sebelumnya.

1.3. Pembatasan Masalah

Penelitian ini berfokus pada pengembangan video pembelajaran kosa kata bahasa Jepang di bidang pekerjaan perakitan *Scaffolding* (*Ashiba Kumitate Sagyou*) yang menarik, dan mudah diakses oleh para calon peserta magang bidang pekerjaan *Ashiba Kumitate Sagyou*.

1.4. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah Video Pembelajaran kosa kata bahasa Jepang bidang *Ashiba Kumitate Sagyou* untuk calon peserta magang di LPK Aska Klungkung
2. Bagaimanakah tingkat kelayakan Video Pembelajaran kosa kata bahasa Jepang bidang *Ashiba Kumitate Sagyou* untuk calon peserta magang di LPK Aska Klungkung

1.5. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengembangkan Video Pembelajaran kosa kata bahasa Jepang bidang *Ashiba Kumitate Sagyou* untuk calon peserta magang di LPK Aska Klungkung
2. Untuk menganalisis tingkat kelayakan dari Video Pembelajaran kosa kata bahasa Jepang bidang *Ashiba Kumitate Sagyou* untuk calon peserta magang di LPK Aska Klungkung

1.6. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan yaitu video pembelajaran kosakata bahasa Jepang bidang perakitan *Scaffolding* yang berjumlah 6 video, dibagi menjadi 5 sub materi yaitu : 1) Alat dan pakaian keselamatan kerja (*Seifuti Dougu*) , 2) Alat Utama perakitan *Scaffolding* (*Bike*) 3) Alat kerja tambahan (*Dogu*) 4) kosakata perakitan *Scaffolding* (*Ashiba Kunitate Sagyou no kotoba*), 5) Hal yang perlu diperhatikan saat pemasangan *Scaffolding* (*Chuui Jiko*). Jumlah dari video pembelajaran dibatasi sejumlah 6 video dengan durasi tiap video yaitu 8 menit dengan jumlah kosakata 10-15 kosakata.

Tujuan dari pengembangan video pembelajaran, sebagai media alternatif yang diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran kosa kata di bidang *Ashiba Kunitate Sagyou*. Dalam bentuk video pembelajaran yang inovatif namun mudah bagi siswa untuk memahami setiap kosakata yang ada dalam video pembelajaran. Video pembelajaran yang dikembangkan ini diharapkan akan menjadi suatu pembelajaran yang baru dan membuat tingkat calon pemegang yang ingin bekerja di bidang *Scaffolding* atau *Ashiba Kunitate Sagyou* menjadi meningkat di LPK Aska Klungkung.

Pengembangan video pembelajaran ini juga diharapkan menjadi pegangan bagi para calon pemegang karena materi pembelajaran berbasis video yang bisa ditonton di mana saja dan kapan saja saat calon pemegang sedang senggang dan ingin mengingat lagi materi yang ada dalam video pembelajaran. Berikut merupakan spesifikasi video pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini:

1. Produk yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Animaker* dan *CapCut*. Alasan menggunakan aplikasi ini karena terdapat berbagai macam *Tools* dan fitur yang sangat membantu dalam pembuatan produk.
2. Penelitian pengembangan video pembelajaran memuat materi yang berbasis pada beberapa pemegang yang sudah bekerja di bidang *Ashiba Kumitate Sagyou* dan materi tersebut di pilah kembali dan dirangkai sesimpel mungkin agar para calon pemegang mudah untuk memahami materi dan dapat mengaplikasikan dengan mudah dalam situasi bekerja sungguhan.
3. *Audio* yang digunakan menggunakan suara dari 7 penutur asli orang Jepang sehingga para calon pemegang terbiasa mendengar suara orang Jepang asli namun dengan pengucapan yang jelas dan tepat agar bisa didengar oleh para calon pemegang.

1.7. Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran menjadi salah satu dari banyak sarana pembelajaran yang digunakan oleh guru kepada siswa dalam menyampaikan materi. Berbagai macam media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan materi atau pembelajaran kepada siswa seperti buku pembelajaran, *Power Point*, dan video pembelajaran. Tiga media pembelajaran tersebut punya alur tersendiri dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa. Buku pembelajaran yang berisi seluruh informasi atau materi yang siswa inginkan namun karena mencakup semua materi, siswa jadi diharuskan untuk membaca semua yang ada di buku pembelajaran (Fitriani , dkk. 2021).

Solusi mengatasi hal tersebut, dibuatlah media pembelajaran berupa video pembelajaran yang bisa diakses oleh siswa dimanapun tanpa mengurangi kualitas materi pembelajaran yang diberikan dalam bentuk video yang mencakup tentang kosakata bahasa Jepang perakitan Scaffolding. Media berupa video pembelajaran ini dapat membantu dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran di LPK Aska Klungkung dan akan menjadi media video pembelajaran pertama yang mengkhususkan pada materi bidang *Ashiba Kunitate Sagyou*.

1.8. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. LPK Aska Klungkung sudah lama memberikan pembelajaran bahasa Jepang secara bertahap kepada para calon pemegang dan telah banyak memberangkatkan calon pemegang ke Jepang untuk melaksanakan praktek kerjasecara langsung.
2. Pemberian materi yang hanya sebatas hapalan dan kurang diberikannya pembelajaran mengenai percakapan orang Jepang secara langsung. Akibatnya calon pemegang pada saat *interview* ataupun menggunakan bahasa Jepang masih seperti menghafal dan nada bicara terkesan datar.
3. Dari beberapa kekurangan tersebut, akan menjadi dasar untuk pembuatan media pembelajaran kosakata alat-alat untuk *Scaffolding*. Tentu ini akan sangat berguna bagi siswa yang ada di LPK Aska dan para pemegang yang sudah ada di Jepang, sebagai acuan mereka saat bekerja di Jepang.

4. Materi kosakata *Scaffolding* (*Ashiba Kumitate Sagyou*) yang akan digunakan untuk pembuatan video pembelajaran berasal dari materi kosakata *Scaffolding* dari (Modul *Ashiba Kumitate Sagyou*, 2024)

Keterbatasan dalam pembuatan video pembelajaran ini yaitu video pembelajaran yang akan dikembangkan hanya akan berfokus pada calon pemegang *Ashiba Kumitate Sagyou* atau *Scaffolding*. Namun jika diberikan kepada siswa yang baru memulai pembelajaran di LPK Aska atau siswa yang belum memiliki job, video pembelajaran ini akan menjadi gambaran mereka untuk mengetahui bagaimana sistem bekerja di bidang tersebut dan menjadi penyemangat para calon pemegang untuk mau bekerja di bidang *Ashiba Kumitate Sagyou*.

1.9. Definisi Istilah

Dalam penelitian pengembangan video pembelajaran ini, definisi istilah dicantumkan agar pembaca ataupun peneliti selanjutnya tidak keliru akan istilah-istilah yang ada dalam penelitian. Oleh karena itu, penting untuk memberikan beberapa definisi dari beberapa istilah sebagai berikut :

1. Penelitian dan pengembangan merupakan suatu kegiatan pengkajian data secara sistematis dalam mencari jawaban atas permasalahan yang ada dalam penelitian untuk membuat suatu produk yang akan digunakan dalam suatu pembelajaran.
2. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau bahan ajar yang digunakan di sebuah Lembaga Pendidikan untuk memberikan pembelajaran kepada

siswa. Media pembelajaran terbagi atas beberapa media, dan yang paling sering ditemui dalam proses pembelajaran yaitu media Buku, *Power Point*.

3. Video pembelajaran merupakan salah satu dari media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Video pembelajaran berisikan tentang materi yang ingin diberikan oleh tenaga pengajar kepada siswa dalam bentuk video dengan animasi yang menarik untuk siswa tonton, suara yang jelas, gambar yang jernih agar materi tersampaikan dengan baik kepada siswa.

