



Pengembangan Video Kosakata Dasar Bahasa Jepang Bidang *Kaigo* Berbasis ARCS Di LPK Saiko Singaraja

Azzahra Novelia Khairunnisa, Ni Nengah Suartini, Irvina Restu Handayani

¹ Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang, Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Ganesha

² Dosen Pendidikan Bahasa Jepang, Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Ganesha

³ Dosen Pendidikan Bahasa Jepang, Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Ganesha

Email Penulis : noveliazahraa@gmail.com

Sejarah Artikel

Submit : 2025-11-14

Diterima : 2025-12-27

Diterbitkan : 2025-12-30

Abstrak

This study is a Research and Development (R&D) project aimed at developing instructional videos for basic Japanese vocabulary in the kaigo (caregiver) field and testing their feasibility for candidate specified skilled workers at LPK Saiko Singaraja, Bali. The developed media consist 13 learning videos, each containing vocabulary introduction, pronunciation practice, and quiz exercises. This research employs the ADDIE development model, which consist of five stages Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The video development is based on Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction (ARCS) motivational theory. Research data were collected through interviews, need questionnaires, and validation questioners involving material experts, media experts, instructors, and students. The validation result showed an average score of 95,83 (Highly Appropriate) from material expert, 93,75 (Highly Appropriate) from media experts, 100% (Highly Feasible) from instructor, and 100% (Highly Feasible) from students. Based on these results, it is concluded the ARCS based basic Japanese vocabulary learning videos are feasible as an alternative medium to support the learning of candidate specified skilled workers in the kaigo field at LPK Saiko Singaraja.

Kata Kunci:

Specified Skilled Worker , Caregiver, Japanese vocabulary , Learning Media , Motivational theory ARCS

PENDAHULUAN

Masalah *population ageing* di Jepang menimbulkan tantangan demografis yang serius, khususnya dalam sektor pelayanan lansia. Data menunjukkan 36,2 juta kelompok penduduk berusia 65 tahun ke atas dengan pertumbuhan signifikan pada kelompok usia 75 tahun ke atas (Statistic Breau of Japan, 2025). Kondisi ini meningkatkan permintaan akan tenaga *kaigo* semakin mendesak. *Kaigo* adalah layanan komprehensif yang mencakup dukungan fisik, psikologis, dan sosial bagi lansia atau penyandang disabilitas yang mengalami keterbatasan dalam aktivitas sehari-hari (Kobe Medical Welfare College, 2023). Pemerintah Jepang memberikan respon pada April 2019 dengan membuka kesempatan bagi pekerja asing untuk

bekerja di 14 sektor termasuk *kaigo* melalui visa *Tokutei Ginou* atau *Specified Skilled Worker* (SSW).

Visa *Tokutei Ginou* membuka peluang kerja di 14 sektor strategis Jepang dengan tiga syarat utama yakni, (1) minimal berusia 18 tahun, (2) mempunyai sertifikasi bahasa Jepang minimal level JFT A2 atau JLPT N4, dan (3) lulus ujian keahlian spesifik (SSW). Kebijakan ini menawarkan masa tinggal hingga 5 tahun dengan prinsip upah setara pekerja lokal. Kebijakan tersebut berdampak pada pertumbuhan Lembaga Pelatihan Kerja (LPK) di Indonesia untuk mempersiapkan calon tenaga kerja. LPK yang dilengkapi *Sending Organization* (SO) memiliki keunggulan karena proses penempatannya yang terstandarisasi secara nasional dan dilindungi hukum. Data dari Ditjen Binalattas (2025) mencatat sebanyak 60 LPK di Bali yang memiliki izin SO, salah satunya adalah LPK Saiko Singaraja atau yang biasa disebut dengan LPK Saiko.

Proses belajar di LPK disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Pada prosesnya peran instruktur sangat menentukan keberhasilan peningkatan kemampuan bahasa Jepang siswa (Sari dkk., 2021). Tetapi, efektivitasnya membutuhkan dukungan dari media pembelajaran yang berkualitas dan disesuaikan dengan kebutuhan zaman (Adnyani dkk., 2021). Hal ini disebabkan peserta pelatihan saat ini merupakan generasi digital yang cenderung lebih responsif terhadap media yang interaktif dan visual. Akibatnya, media pembelajaran yang terbatas pada buku teks saja tidak cukup untuk menunjang kebutuhan siswa masa kini. Pemanfaatan teknologi penting dalam mengembangkan media pembelajaran untuk mendorong partisipasi siswa, menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa, serta proses belajar menjadi lebih menarik (Mardani & Sadyana, 2021). Oleh karena itu, buku teks perlu dikombinasikan dengan media yang lebih variatif seperti video pembelajaran tujuannya supaya siswa dapat dengan mudah memahami materi, meningkatkan partisipasi, serta memperkuat penguasaan kosakata teknis *kaigo* dalam konteks nyata.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan instruktur bahasa Jepang di LPK Saiko pada Mei 2025, media pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku teks sebagai sumber utama dalam pembelajaran. Buku-buku acuan yang digunakan meliputi *Minna no Nihongo*, *Irodori*, serta Ujian Evaluasi Keterampilan Khusus Perawatan Lansia. Meskipun materi dalam buku-buku tersebut telah lengkap, untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran yang optimal dan relevan dengan kebutuhan praktikal, diperlukan tambahan media pendukung seperti audio dan video. Tetapi, ketersediaan media pendukung tersebut masih terbatas baik dalam hal kuantitas maupun variasi.

Video pembelajaran yang tersedia saat ini sebagian besar bersumber dari buku *Minna no Nihongo* dan dokumentasi praktik pelayanan pasien yang diproduksi oleh siswa angkatan pertama. Keterbatasan kualitas produksi video, seperti audio yang kurang jelas akibat adanya *noise*, serta ketidakakuratan pelafalan bahasa Jepang akibat pemahaman linguistik yang masih terbatas mengurangi efektivitas media tersebut. Selain itu, konten video lebih berfokus pada praktik pelayanan umum tanpa penekanan khusus pada kosakata spesifik bidang *kaigo*. Akibatnya, media pembelajaran yang tersedia belum efektif membantu siswa menguasai kosakata khusus *kaigo* yang dibutuhkan bagi calon tenaga kerja *kaigo* serta akan menimbulkan kesulitan dalam penerapan komunikasi saat bekerja di Jepang. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan

untuk mengembangkan video pembelajaran bahasa Jepang kontekstual yang spesifik untuk bidang *kaigo*, guna meningkatkan penguasaan kosakata dasar dan memotivasi calon tenaga kerja terampil selama masa pra-keberangkatan. Pengembangan media ini diharapkan dapat mengatasi kesenjangan antara pembelajaran teori dan penerapan praktis di lingkungan kerja nyata.

Berdasarkan angket pada Mei 2025 terhadap tujuh siswa calon tenaga kerja terampil, 57% responden mengalami kesulitan dalam pembelajaran *kaigo*, khususnya dalam mengingat kosakata dasar. Hal ini diperparah dengan menurunnya fokus dan cepat munculnya kelelahan selama pembelajaran. Akar masalahnya terletak pada keterbatasan media pembelajaran yang tersedia, dimana kosakata yang diajarkan masih bersifat umum dan belum spesifik menunjang bidang *kaigo*. Kondisi ini berakibat pada kurangnya penguasaan kosakata siswa yang dapat menghambat pemahaman materi *kaigo* secara menyeluruh. Terbatasnya waktu pembelajaran dan tingginya tuntutan kompetensi, diperlukan pengembangan strategi pembelajaran melalui media yang lebih menarik dan kontekstual.

Hasil angket juga mengungkapkan bahwa 42,9% siswa lebih memilih video sebagai media pembelajaran karena praktis, menarik, dan interaktif. Kombinasi unsur visual, audio, dan teks dalam video dinilai mampu menyajikan informasi yang lebih mudah dipahami sekaligus mengurangi rasa bosan selama pembelajaran. Kelebihan lainnya adalah fleksibilitas video yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri di luar kelas tanpa bergantung sepenuhnya pada pendampingan instruktur. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa pengembangan video pembelajaran yang spesifik bidang *kaigo* merupakan solusi strategis. Langkah ini tidak hanya mengatasi kesulitan belajar siswa, tetapi juga memenuhi preferensi mereka terhadap media pembelajaran. Solusi ini diharapkan dapat meningkatkan penguasaan kosakata dasar bahasa Jepang bidang *kaigo* secara signifikan.

Berdasarkan analisis video pembelajaran bahasa Jepang bidang *kaigo* yang tersedia di *platform* YouTube, ditemukan beberapa keterbatasan yang mengurangi efektivitasnya sebagai media pembelajaran. Secara teknis, durasi video yang relatif panjang (10 menit) dan kualitas audio yang tidak optimal berpotensi menimbulkan kebosanan dan mengganggu pemahaman materi. Secara konten, materi yang disajikan belum terstruktur secara sistematis, cakupannya terlalu luas, dan minim unsur visual yang menarik. Selain itu, video-video tersebut juga tidak dilengkapi dengan evaluasi diri maupun mekanisme interaktif yang dapat mendukung keterlibatan aktif siswa. Dengan demikian, konten video yang tersedia saat ini belum memenuhi kebutuhan pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar bidang *kaigo* di LPK Saiko.

Berdasarkan tinjauan terhadap penelitian-penelitian terdahulu dapat diidentifikasi beberapa studi pengembangan media pembelajaran bahasa Jepang yang relevan. Pertama, penelitian Nilawati dkk., (2021) mengembangkan buku saku untuk *caddy* dalam bahasa Jepang di Nirwana Bali *Golf Club* menggunakan model pengembangan ADDIE, menghasilkan media pembelajaran sesuai standar dan siap digunakan. Kedua, Yolanda & Purwaningsih, (2022) mengembangkan media kartu perawat dengan pendekatan *Content-Based Instruction* menggunakan model *Four-D* yang dinyatakan sangat layak digunakan tanpa revisi. Ketiga, Dewi & Adnyani, (2022) menciptakan media video lagu untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan model *Four-D* yang dinilai sangat sesuai oleh ahli, guru dan siswa.

Keempat, Larasati dkk., (2024) mengembangkan media video dengan *voice over* penutur asli Jepang untuk kandidat pemagangan di LPK Hishou *Universal Style* Bangli menggunakan model *Four-D*. Kelima, Purwanti & Suartini, (2025) mengembangkan aplikasi *android* pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan model *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC).

Berbeda dari penelitian sebelumnya, penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE oleh Branch, (2009) yang terdiri atas *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pemilihan model ini didasarkan pada kelengkapan kerangka kerja dan fleksibilitasnya yang memungkinkan revisi di setiap tahapan. Pengembangan media video pembelajaran ini mengintegrasikan teori motivasi belajar ARCS dari Keller, (2010) yang mencakup *Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction* dengan tujuan menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi efektif dalam memotivasi belajar.

METODE PENELITIAN

Model Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) menurut Sugiyono (2013). Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yaitu menghasilkan suatu produk sekaligus menguji efektivitasnya. Pengembangan produk pada penelitian ini didasarkan pada model pengembangan ADDIE oleh Branch (2009). Model tersebut membagi proses pengembangan menjadi lima tahap utama yakni, *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Pemilihan model ini didasarkan pada kelengkapan kerangka kerja yang memungkinkan evaluasi dan revisi pada setiap tahapan pengembangan. Adapun tahap dalam penelitian pengembangan model ADDIE yakni.

1. *Analyze* (Analisis)

Tahap analisis adalah langkah awal yang bertujuan untuk mengkaji masalah subjek penelitian dan kebutuhan pengguna secara mendalam. Pada tahap ini juga ditentukan batasan subjek dan topik penelitian. Identifikasi kebutuhan dilakukan melalui wawancara dengan instruktur bahasa Jepang dan penyebaran kuesioner kepada 7 orang siswa kandidat tenaga kerja terampil bidang *kaigo*.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan bertujuan untuk menyusun materi dan *storyboard* pembelajaran yang berpedoman pada teori motivasi ARCS oleh Keller (2010). Materi tentang *kaigo* diambil dari buku Ujian Evaluasi Keterampilan Khusus Perawatan Lansia dan kosakatanya dikelompokkan berdasarkan kata benda (nomina) yang sama. *Storyboard* disusun secara sistematis mencakup narasi, ilustrasi visual, dan jenis narasi dengan mempertimbangkan durasi, bahasa, serta visualisasi yang sesuai untuk siswa pemula. Instrumen penilaian juga mulai dirancang. Video kemudian dikembangkan menggunakan aplikasi *Animaker* untuk menciptakan video animasi yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan wujud dari rancangan yang telah dibuat. Pada tahap ini produk media pembelajaran mulai diproduksi. Proses ini meliputi penyusunan konten, penyisipan gambar dan audio, serta pengeditan video berdasarkan *storyboard*. Setelah produk awal telah selesai dibuat kemudian produk dinilai oleh ahli media dan ahli materi untuk memperoleh umpan balik. Revisi dan penyempurnaan produk dilakukan berdasarkan masukan tersebut sebelum akhirnya siap untuk diujicobakan.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi dalam penelitian ini tidak dilaksanakan secara penuh karena keterbatasan waktu. Sebagai gantinya, uji coba terbatas dilakukan pada satu orang instruktur dan sekelompok kecil siswa kandidat tenaga kerja terampil di LPK Saiko. Pada sesi ini, video digunakan sebagai media pembelajaran alternatif. Respon dari instruktur dan siswa dikumpulkan melalui angket yang kemudian menjadi dasar untuk evaluasi formatif dan penyempurnaan produk akhir sesuai dengan prinsip model ADDIE.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluation merupakan tahap terakhir dalam model ADDIE. Tahap evaluasi berfungsi mengukur kualitas dan keefektifan produk media. Evaluasi ini menilai pemenuhan kriteria kelayakan media video dari aspek konten, desain visual, dan kemenarikannya, sekaligus mengumpulkan umpan balik untuk penyempurnaan. Temuan dari penilaian ini menentukan kelayakan penggunaan media atau kebutuhan akan revisi lebih lanjut, serta menjadi acuan berharga untuk proyek pengembangan di masa depan.

Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Tahap penyusunan desain dan prosedur penelitian dilakukan terlebih dahulu sebelum kelayakan video diuji coba. Fokus penelitian ini adalah mengembangkan video pembelajaran alternatif untuk membantu siswa mengingat kosakata bidang *kaigo* serta meningkatkan motivasi belajar. Proses penilaian kelayakan melibatkan uji validasi. Proses validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, kemudian dilanjutkan dengan uji coba terbatas kepada instruktur serta siswa kandidat tenaga kerja terampil bidang *kaigo* di LPK Saiko.

2. Subjek dan Objek Uji Coba

Tahap uji coba terbatas dilaksanakan dengan melibatkan instruktur bahasa Jepang dan siswa kandidat tenaga kerja terampil bidang *kaigo* di LPK Saiko. Adapun objek penelitiannya adalah pengembangan media video pembelajaran kosakata dasar bahasa Jepang bidang *kaigo* berbasis teori motivasi ARCS sebagai media alternatif penunjang pembelajaran.

3. Jenis Data

Penelitian ini menggabungkan dua jenis data yakni, data kualitatif dan kuantitatif sebagai dasar analisis. Hasil wawancara dengan instruktur dan angket kepada siswa kandidat tenaga kerja terampil bidang *kaigo* merupakan data kualitatif, sedangkan instrumen penilaian yang diisi oleh ahli media dan ahli materi merupakan data kuantitatif. Seluruh data kuantitatif yang

terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis persentase untuk mengevaluasi tingkat efektivitas dan pencapaian tujuan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

4. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dilakukan dengan dua metode utama yakni, wawancara serta penyebaran angket yang keduanya dilaksanakan pada bulan Mei 2025. Wawancara dilakukan dengan instruktur bahasa Jepang untuk memahami kondisi pembelajaran aktual di LPK dan menilai urgensi dari pengembangan media video. Angket tertutup berbentuk *google form* yang berisi 12 pertanyaan disebarikan kepada 7 siswa kandidat tenaga kerja terampil. Tujuannya untuk mengetahui kesulitan, pengalaman belajar, serta kebutuhan siswa terkait pembelajaran kosakata bidang *kaigo*, sehingga dapat mengembangkan produk yang sesuai.

Adapun instrumen pengumpulan data terdiri dari lembar wawancara dan angket. Wawancara ditujukan kepada instruktur bahasa Jepang yang berpengalaman di Jepang untuk mengetahui kebutuhan pengembangan media. Sementara itu, angket diberikan kepada ahli materi, ahli media, serta instruktur dan siswa kandidat tenaga kerja terampil bidang *kaigo* sebagai subjek uji coba terbatas yang digunakan untuk mendapatkan tanggapan dan penilaian kelayakan.

Metode dan Teknik Analisis Data

Analisis data dari angket dilakukan untuk memaparkan hasil pengembangan video pembelajaran dan menguji validitas serta kelayakannya pada materi *kaigo* secara deskriptif kualitatif. Selanjutnya, penilaian dari para ahli serta uji coba produk terhadap video pembelajaran berbasis teori ARCS dihitung menggunakan rumus berikut.

$$SR = \frac{\text{Jumlah skor dari semua item}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

SR = Skor rata-rata berdasarkan hasil validasi

Adapun kriteria tingkat kelayakan perangkat pelajaran yaitu:

Tabel 1. Kriteria Tingkat Validitas Perangkat Pembelajaran

No.	Skor	Kriteria Validitas
1	$76 < SR \leq 100$	Sangat Sesuai (SS)
2	$51 < SR \leq 75$	Sesuai (S)
3	$26 < SR \leq 50$	Kurang Sesuai (KS)
4	$0 < SR \leq 25$	Tidak Sesuai (TS)

Tegeh dan Kirna (2010)

Pada pengembangan video ini, produk dinyatakan valid dan layak jika skornya berada pada kategori “Layak” yaitu pada interval $51 < SR \leq 75$. Tingkat kelayakan media pembelajaran kemudian dihitung secara kuantitatif dalam bentuk persentase berdasarkan jumlah responden yang menyetujuinya dengan rumus berikut.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Jumlah total responden setuju}}{\text{Jumlah indikator}} \times 100\%$$

Adapun kriteria kesesuaian media dalam penelitian ini yaitu:

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Media

No.	Penulisan	Jumlah (ukuran huruf 11pt)
1	< 21%	Sangat Tidak Layak
2	21% - 40%	Tidak Layak
3	41% - 60%	Cukup Layak
4	61% - 80%	Layak

Arikunto (2006)

Berdasarkan tabel 2 media pembelajaran dinyatakan layak digunakan hanya jika mencapai skor rata-rata dengan interval 81-100%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Video pembelajaran berbasis teori motivasi ARCS merupakan media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini. Konten video berfokus pada kosakata bahasa Jepang dasar yang berkaitan dengan bidang *kaigo*. Video pembelajaran yang dihasilkan berjumlah 13 video dengan tema yang berbeda. Setiap video berdurasi kurang dari 7 menit, sesuai dengan temuan Guo dkk., (2014) mengenai efektivitas durasi video pembelajaran. Visual berupa gambar juga disertakan guna membantu pemahaman siswa terhadap kosakata yang dipelajari. Pemanfaatan video ini diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang menarik sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, media ini fleksibel karena dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa.

Pembahasan

Penelitian ini mengembangkan video pembelajaran dengan menerapkan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri atas lima tahapan utama yakni, 1) *Analyze* (Analisis), 2) *Design* (Perancangan), 3) *Development* (Pengembangan), 4) *Implementation* (Implementasi), dan 5) *Evaluation* (Evaluasi).

Tahap pertama, *Analyze* (Analisis) dilakukan melalui wawancara dengan instruktur LPK Saiko dan penyebaran angket kepada siswa. Hasil wawancara diketahui bahwa belum tersedia media pembelajaran yang variatif untuk mendukung penguasaan kosakata dasar terkait *kaigo* serta dapat memotivasi siswa dalam belajar. Hasil angket menunjukkan bahwa siswa lebih memilih video sebagai media pembelajaran karena lebih mudah dipahami, praktis, dan fleksibel. Tujuan kegiatan analisis adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan instruktur dan siswa sebagai landasan dalam mengembangkan media pembelajaran yang relevan.

Tahap kedua, *Design* (Perancangan) dengan menyusun konsep awal video berupa penentuan materi kosakata, pengklasifikasian kosakata sesuai tema, perancangan *storyboard* serta pengumpulan gambar yang digunakan dalam video. Rancangan ini disusun untuk menghasilkan video yang menarik serta sesuai dengan karakteristik pengguna.

Inovasi dalam pengembangan video pembelajaran ini diwujudkan melalui penerapan teori motivasi *Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction (ARCS)* oleh Keller, (2010) untuk memotivasi siswa dalam belajar. *Voice over* dalam video menggunakan *Artificial Intelligence (AI)* dengan memanfaatkan *platform Ondoku* sehingga suara lebih jelas tanpa gangguan *noise*. Disediakan juga latihan interaktif berupa pertanyaan bergambar dan dilengkapi takarir untuk mendukung pemahaman siswa pemula. Konten dirancang spesifik sesuai kebutuhan calon tenaga kerja terampil bidang *kaigo*.

Tahap ketiga, *Development (Pengembangan)* dilakukan dengan memproduksi video berdasarkan *storyboard* melalui platform *Animaker*. Pengembangan video pembelajaran dilakukan untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yakni terdiri atas 13 video. Adapun materi pada video yakni 1) *toububui* (bagian kepala), 2) *jouhanshin* (bagian atas tubuh), 3) *kahanshin* (bagian bawah tubuh), 4) *karada no naka* (bagian dalam tubuh), 5) *ie ni aru mono* (benda yang ada di rumah), 6) *eiseiyuhin* (alat kebersihan diri), 7) *irui* (pakaian), 8) *shokki* (alat makan), 9) *inshoku* (makanan dan minuman), 10) *kaigo no shigoto* (pekerjaan *kaigo*), 11) *byouki to shoujou* (penyakit dan gejala), 12) *iryuu kiki* (alat medis), 13) *setsubi* (fasilitas).

Konten video pembelajaran ini dirancang khusus sesuai dengan spesialisasi siswa bidang *kaigo*. Setiap video menyajikan pengenalan kosakata dan kuis sebagai evaluasi pembelajaran.

Video pembelajaran diawali dengan sapaan “mari belajar kosakata baru bersama-sama” (*konnichiwa atarashii kotoba o benkyoushimashou*) untuk menarik perhatian siswa sesuai dengan prinsip *Attention* dalam teori ARCS. Selain itu, video menyampaikan informasi jelas mengenai materi dan jumlah kosakata yang akan dipelajari. Hal ini membantu siswa memahami tujuan pembelajaran, mengatur fokus, serta mengevaluasi pencapaian belajar mereka dengan lebih efektif.

Penggunaan frasa “kosakata (tema) sangat penting dalam pekerjaan *kaigo*” ((tema) *no kotoba wa kaigo no shigoto ni totte totemo taisetsu desu*) dirancang sesuai dengan prinsip *Relevance* berdasarkan teori ARCS. Tujuannya agar siswa menyadari bahwa penguasaan kosakata bukanlah hal abstrak, melainkan sebuah keterampilan krusial yang akan langsung diterapkan dalam tugas sehari-hari sebagai pekerja *kaigo*. Dengan demikian, siswa akan menyadari keterkaitan langsung antara materi dan konteks pekerjaan, siswa akan termotivasi untuk mempelajari materi tersebut karena mereka melihat nilai praktis dan manfaat yang nyata.



Gambar 1. Pembuka Video



Gambar 2. Pengenalan Tema



Gambar 3. Pengenalan Sub Tema



Gambar 4. Penjabaran Jumlah Kosakata



Gambar 5. Tujuan Pentingnya Menguasai Kosakata

Instruksi “mari ingat dan dengarkan kosakata berikut” (*sore de wa korera no kotoba o yoku kiite oboemashou*) diberikan di awal untuk mempersiapkan siswa. Setiap kosakata kemudian, ditampilkan dua kali, pertama untuk pengenalan dan yang kedua untuk pengucapan ulang yang dipandu oleh instruksi “ayo berlatih pengucapannya sekali lagi” (*mou ichidou hatsuon o renshuu shimashou*). Kemudian, dilanjutkan dengan kuis untuk mengevaluasi pemahaman.



Gambar 6. Gambar dan Kosakata



Gambar 7. Instruksi Sebelum Latihan Pengucapan

Sebelum mengerjakan kuis, siswa diberikan petunjuk “dengarkan pertanyaan berikut sambil melihat gambar, lalu jawab dalam waktu 5 detik” (*tsugi no shitsumon o kiite e o mite 5 byou de kotaete kudasai*). Kuis terdiri dari tiga soal pilihan ganda bergambar yang mengharuskan siswa memilih jawaban dari tiga opsi dalam waktu singkat. Tugas yang terstruktur dan langsung ini dirancang agar siswa dapat merasakan keberhasilan dengan segera. Kepercayaan diri siswa dapat terbangun dengan mengandalkan kemampuannya sendiri di bawah batas waktu, serta didukung oleh tingkat kesulitan yang sesuai dan umpan balik instan. Hal ini sesuai dengan prinsip *Confidence* pada teori ARCS.



Gambar 8. Jeda Sebelum Kuis



Gambar 9. Instruksi Kuis



Gambar 10. Soal Pilihan Ganda



Gambar 11. Jawaban Soal Pilihan Ganda

Siswa menerima umpan balik positif yang dirancang untuk membangun kepuasan diri. Setelah menyelesaikan kuis, mereka dipuji dengan kalimat yang menyebutkan pencapaian nyata hari itu, lalu didorong untuk konsisten belajar. Hal ini dilakukan agar siswa merasa tidak hanya puas karena bisa menyelesaikan tugas, tetapi juga merasa bahwa proses belajar mereka diakui dan ada nilai untuk melanjutkannya. Rasa dihargai dan adanya semangat untuk belajar lebih lanjut inilah yang menjadi wujud dari prinsip *Satisfaction* pada teori ARCS.

Siswa diberitahu tentang materi selanjutnya di akhir video. Ungkapan “video berikutnya, akan diperkenalkan kosakata (materi)” (*tsugi no douga de wa... no kotoba o shoukai shimasu*) bertujuan untuk membangkitkan semangat dan rasa penasaran. Informasi yang singkat ini akan membuat siswa penasaran dan lebih termotivasi untuk menyaksikan video selanjutnya, karena mereka sudah tahu hal menarik apa yang akan dipelajari.



Gambar 12. Ucapan Apresiasi



Gambar 13. Ucapan Semangat



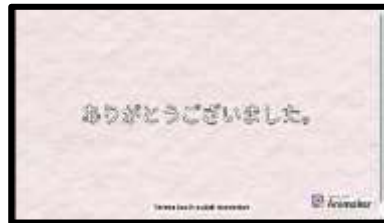
Gambar 14. Penjelasan Materi Selanjutnya

Bagian penghujung video pembelajaran diakhiri dengan ucapan “terima kasih sudah menonton” (*mite itadaki arigatou gozaimashita*) dalam bahasa Jepang, sebagai bentuk penghargaan kepada siswa yang telah mengikuti pelajaran hingga selesai sekaligus menjadi penanda bahwa sesi belajar telah berakhir.

Selanjutnya, video diakhiri dengan penayangan kredit yang memuat sumber semua gambar dan suara yang digunakan. Penyertaan kredit ini sangat penting untuk menunjukkan transparansi dalam proses pembuatan materi serta wujud penghormatan terhadap hak cipta dari karya-karya yang dipinjam untuk mendukung video pembelajaran.



Gambar 15. Ucapan Terima Kasih 1



Gambar 16. Ucapan Terima Kasih 2



Gambar 17. Kredit Sumber Gambar



Gambar 18. Kredit Sumber Suara

Setelah *draft* video selesai, kualitasnya diuji dalam dua tahap oleh ahli dari Universitas Pendidikan Ganesha. Tahap pertama adalah uji materi untuk mengevaluasi isi dan efektivitas pembelajarannya yang memperoleh skor rata-rata 95,83, tetapi disarankan perbaikan pada gambar dan simbol agar lebih representatif. Tahap kedua adalah uji media yang menilai kualitas tampilan dan suara, dengan skor rata-rata 93,75. Kedua skor ini berada dalam interval $76 < SR \leq 100$ yang termasuk dalam kategori sangat sesuai, sehingga disimpulkan bahwa video pembelajaran ini layak digunakan sebagai media pembelajaran alternatif.

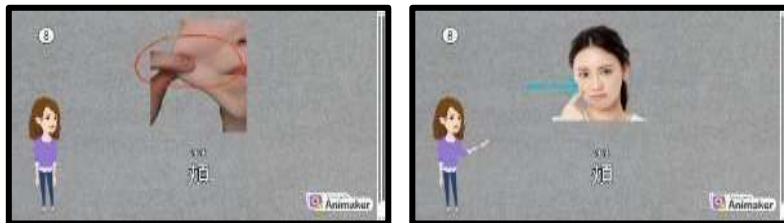
Selanjutnya, video yang telah disempurnakan diujikan langsung di LPK Saiko. Uji coba terbatas melibatkan delapan partisipan yakni, satu orang instruktur bahasa Jepang dan tujuh siswa calon tenaga kerja terampil bidang *kaigo*. Hasil angket instruktur menunjukkan video sangat sesuai dengan skor mencapai 100%. Hasil angket siswa juga menunjukkan skor kepuasan sempurna yaitu 100%. Hasil ini mengindikasikan bahwa video yang dikembangkan telah teruji validitasnya, baik secara teoritis maupun secara praktis berdasarkan kebutuhan nyata di lapangan. Temuan yang positif dari ahli dan pengguna menunjukkan potensi video sebagai media alternatif pengajaran yang baik dan layak digunakan.

Tahap selanjutnya, untuk memastikan kualitas akhir produk video harus direvisi setelah mendapatkan penilaian dari ahli materi. Proses perbaikan ini sangat penting

untuk mengubah *draft* awal menjadi sebuah produk yang benar-benar layak dan memuaskan dengan berpedoman pada masukan ahli materi. Berikut adalah penjelasan mengenai hasil revisi produk tersebut.

1. Revisi Gambar

Ahli materi menyarankan pemilihan gambar dalam video pembelajaran harus memiliki hubungan yang jelas dan tepat dengan kosakata yang diajarkan. Hal ini dilakukan untuk mencegah kesalahan pemahaman makna kata sekaligus melatih kemampuan siswa dalam membentuk asosiasi yang benar. Hubungan yang kuat antara kata dan gambar akan membentuk dasar pemahaman yang kokoh dalam ingatan jangka panjang siswa. Oleh karena itu, gambar-gambar yang kurang sesuai dalam video pembelajaran telah diganti sesuai rekomendasi ahli.



Revisi Gambar

2. Revisi Simbol

Ahli materi menyarankan mengganti simbol penunjuk dari lingkaran ke tanda panah. Perubahan ini dilakukan karena lingkaran sering memberi kesan mengoreksi gambar, sementara tanda panah terlihat lebih netral dan jelas. Dengan bentuknya yang lancip, panah mampu menunjuk secara spesifik, mencegah salah tafsir, dan memandu mata siswa secara lebih langsung ke objek yang dimaksud.



Revisi Simbol

Adapun rincian hasil penilaian secara keseluruhan disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Penilaian Secara Keseluruhan

Uji Ahli Materi	95,83	Sangat Sesuai
Uji Ahli Media	93,75	Sangat Sesuai
Respon Instruktur	100%	Sangat Layak

Respon Calon Tenaga Kerja 100%
Terampil Bidang *Kaigo*

Sangat Layak

Berdasarkan analisis data secara keseluruhan menunjukkan bahwa video pembelajaran ini layak digunakan berdasarkan seluruh kriteria yang ditetapkan serta tepat untuk dimanfaatkan sebagai media alternatif dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang dasar bidang *kaigo*. Tetapi, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Subjek kajian dan sumber materi masih terbatas, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi secara luas. Cakupan kosakata yang disajikan baru mencakup nomina dasar dan video tidak disertai dengan contoh kalimat. Oleh karena itu, untuk penelitian lanjutan disarankan memperluas materi hingga tingkat menengah dengan contoh kalimat atau percakapan, serta mengeksplorasi penerapan teori pembelajaran lain guna menciptakan media yang lebih inovatif, efektif, dan mendukung motivasi belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan keseluruhan proses penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran yang dihasilkan telah sesuai dengan hasil analisis kebutuhan pembelajaran di LPK Saiko. Video pembelajaran kosakata bahasa Jepang dasar bagi calon tenaga kerja terampil bidang *kaigo* ini dikembangkan untuk menjawab keterbatasan media yang sebelumnya belum spesifik pada spesialisasi siswa bidang *kaigo*. Penerapan teori motivasi ARCS juga memastikan bahwa media tidak hanya menyampaikan materi, tetapi turut meningkatkan perhatian, relevansi, rasa percaya diri, dan kepuasan belajar siswa.

Produk yang dikembangkan terdiri dari 13 video berdurasi kurang dari 7 menit dengan perbedaan durasi mengikuti jumlah dan tingkat kesulitan kosakata setiap tema. Setiap video memuat pengenalan kosakata, latihan pelafalan, dan kuis untuk penguatan materi sehingga dapat digunakan secara fleksibel baik dalam pembelajaran kelas maupun belajar mandiri. Format singkat namun padat konten ini disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang menjalani pelatihan pra-keberangkatan yang padat.

Berdasarkan hasil uji ahli dan uji coba terbatas, media pembelajaran ini dinilai sangat layak digunakan. Ahli materi memberikan skor rata-rata 95,83, ahli media 93,75, instruktur 100% dan siswa 100%. Hasil ini menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis teori ARCS yang dikembangkan efektif sebagai media alternatif di LPK Saiko karena mampu mendorong motivasi dan kesiapan siswa dalam menghadapi pelatihan serta keberangkatan kerja ke Jepang.

Untuk pengembangan ke depan, disarankan adanya penelitian lanjutan guna mengukur dampak jangka panjang video terhadap penguasaan kosakata. Disarankan untuk memperkaya materi hingga tingkat menengah dengan menyertakan contoh kalimat dan dialog kontekstual. Selain itu, eksplorasi terhadap penerapan teori pembelajaran lain juga perlu dilakukan guna menghasilkan media yang lebih inovatif, efektif, dan mampu mendorong motivasi belajar secara optimal.

REFERENSI

- Adnyani, K. E. K., Sadyana, I. W., & Hermawan, G. S. (2021). *The Development of Educational Videos to Deliver Topics in Japanese Sociolinguistics Course: 2nd International Conference on Technology and Educational Science (ICTES 2020)*, Singaraja, Bali, Indonesia. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210407.206>.
- Branch, R., Maribe. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Dewi, N. W. D. A., & Adnyani, K. E. K. (2022). *Pengembangan Media Video Lagu Sebagai Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas X*. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia*, 2(1), 49-61.
- Direktorat Bina Pemagangan Ditjen Binalattas. (2025). *Daftar Sending Organization (SO)*. Tersedia pada: <https://binalattas.kemnaker.go.id/pemagangan/perizinan/so/datalembaga/> (diakses pada 20 Juni 2025 pukul 12.30 WITA).
- Guo, P. J., Kim, J., & Rubin, R. (2014). How video production affects student engagement: An empirical study of MOOC videos. *Proceedings of the First ACM Conference on Learning @ Scale Conference*, 41–50. <https://doi.org/10.1145/2556325.2566239>
- Keller, J. (2010). *Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach*. New York: Springer Science & Business Media.
- Kobe Medical Welfare College. (2023). *What is the difference between caregiving and nursing care? Explaining the differences in meaning, purpose, and job content*. Tersedia pada: <https://www.kmw.ac.jp/contents/kaigo/difference-assistance-care> (diakses pada 10 Juli 2025 pukul 15.15 WITA).
- Larasati, N. M. D., Suartini, N. N., & Antartika, I. K. (2024). Pengembangan Media Video Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang dengan Voice Over pada Kandidat Pemegang Bidang Souzai Seizougyou di LPK Hishou Universal Style Bangli. *Japanology: The Journal of Japanese Studies*, 11(1), 1–21. <https://doi.org/10.20473/jjs.v11i1.54834>
- Mardani, D. M. S., & Sadyana, I. W. (2021). *How is the Learning Process and Assessment in E-Learning According to Japanese High School/ Vocational High School Teachers in Bali: 4th International Conference on Innovative Research Across Disciplines (ICIRAD 2021)*, Singaraja, Indonesia. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211222.005>
- Nilawati, N. W., Adnyani, K. E. K., & Suartini, N. N. (2021). Pengembangan Buku Saku Bahasa Jepang Pariwisata Untuk Caddy Di Nirwana Bali Golf Club. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 7(2), 182–194. <https://doi.org/10.23887/jpbj.v7i2.36369>

- Purwanti, K. A. E., & Suartini, N. N. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Bertema Pertanian Berbasis Android untuk Siswa di LPK Dwipahara Bali*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 25483-25492.
- Sari, N. L. M., Sadyana, I. W., & Suartini, N. N. (2021). Pembelajaran Bahasa Jepang di Lembaga Pelatihan Kerja (LPK) Bulan Palapa Desa Landih Bangli. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 7(1), 42–53. <https://doi.org/10.23887/jpbj.v7i1.31854>
- Statistic Breau of Japan. (2025). *Population Estimates – As of March 1, 2025*. Tersedia pada: <https://www.stat.go.jp/data/jinsui/2024np/index.html> (diakses pada 6 Februari 2025 pukul 18.09 WITA).
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yolanda, A., & Purwaningsih, D. I. (2022). Pengembangan Media Ajar Kartu Perawat dengan Pendekatan Content-Based Instruction. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(1), 37–51. <https://doi.org/10.31571/bahasa.v11i1.3172>