

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Permasalahan

Generasi tenaga kerja produktif di kalangan masyarakat Indonesia yakni pada usia 15-64 tahun memiliki minat penuh terhadap kesempatan kerja yang lapang dari luar negeri. Peningkatan ini terjadi sebab adanya aspek keuntungan lebih yang bisa diambil apabila bisa bekerja di luar negeri dibandingkan di Indonesia terutama dari segi ekonomi. Sempitnya lapangan pekerjaan daripada jumlah pertumbuhan usia produktif pekerja serta kenaikan inflasi di Indonesia setiap tahunnya dijadikan sebagai suatu dorongan bagi mereka agar mampu mencukupi kebutuhan sehari-hari yang lebih baik lagi. Sementara itu, negara Jepang merupakan salah satu negara yang mengalami keterbatasan tenaga kerja yang aktif dalam beberapa tahun terakhir. Hal ini dibuktikan dari dominannya total kelompok usia generasi tua dari semua kelompok generasi yang ada sehingga sebagian besar sulit untuk dipekerjakan pada segala bidang.

Menurut data, Kedutaan Besar Republik Indonesia (KBRI) di Tokyo mengungkapkan bahwa Indonesia mendapatkan peluang untuk mengirimkan sekitar 20 hingga 30 persen dari 820.000 tenaga kerja asing yang dibutuhkan dari pemerintah Jepang dalam kurun waktu lima tahun (CNBC Indonesia, 2025). Saat ini, posisi magang dan *Specified Skilled Workers* (SSW) ditetapkan sebagai posisi yang urgensi untuk dipenuhi, khususnya pada pekerjaan dengan tingkat keterampilan rendah (*blue collar*). Selain penghasilan pokoknya yang lebih memadai, tunjangan akomodasi dan jaminan kesehatan akan ditanggung secara menyeluruh. Perihal ini, Lembaga Pelatihan Kerja (LPK) Jepang yang tersebar di Indonesia turut mendukung dalam menyalurkan potensi tenaga kerja yang handal, termasuk kemampuan bahasa Jepang yang wajib dikuasai setidaknya mencapai tingkat dasar.

Para calon tenaga kerja ini masih banyak yang baru mempelajari bahasa Jepang. Biasanya, mereka membutuhkan waktu sekiranya tiga bulan sampai satu tahun untuk

bisa memahami struktur kalimat dan kosakatanya. Mereka harus mengenali huruf-huruf dari bahasa Jepang yang terdiri dari tiga jenis yaitu Hiragana (ひらがな), Katakana (カタカナ) dan Kanji (漢字). Jenis-jenis huruf yang berbeda dari alfabet serta jumlahnya yang banyak ini memerlukan pembiasaan dan penghafalan sebab hal ini merupakan jalur komunikasi dengan masyarakat Jepang disana sebagai bahasa utama. Oleh karena itu, penulis berencana untuk membangun sebuah rancangan berupa papan permainan atau *board game* sebagai media edukasi dalam mengasah hafalan kosakata bahasa Jepang bagi para pemula sehingga bisa dimainkan sembari belajar pada waktu kapanpun.

1.2 Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan latar belakang penelitian ini yang mencerminkan tantangan yang dihadapi yaitu sebagai berikut :

1. Kurangnya metode pembelajaran bahasa Jepang yang bisa membantu pemahaman cara membaca dan menghafal kosakata yang lebih efektif.
2. Kurang banyaknya media edukasi yang memudahkan untuk aktivitas pembelajaran bahasa Jepang yang lebih baik.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diutarakan dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

Bagaimana cara merancang *board game* sebagai media edukasi yang bisa membantu pemahaman terhadap kosakata Bahasa Jepang bagi pemula secara efektif?

1.4 Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah sebelumnya, tujuan perancangan ini yaitu sebagai berikut :

1. Mendukung perkembangan belajar yang lebih efektif pada kemampuan kognitif pemula dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang disertai jenis-jenis hurufnya yakni hiragana dan katakana.

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini untuk meningkatkan cara belajar mengajar yang lebih mudah dan menyenangkan tentang kosakata bahasa Jepang bagi pemula sehingga menjadi dorongan untuk menunjang karir maupun pendidikan lebih lanjut di Jepang.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Pemaparan latar belakang permasalahan di atas dapat terbagikan lagi ke dalam beberapa ruang lingkup, yaitu sebagai berikut :

1. Apa (*What*)

Topik penelitiannya yaitu pendidikan bahasa Jepang melalui *board game*.

2. Mengapa (*Why*)

Penelitian ini penting untuk diteliti sebab mendukung potensi kemampuan bahasa Jepang bagi para pemula dengan mengembangkan media edukasi yang berkaitan dan sudah ada secara efektif.

3. Siapa (*Who*)

Penelitian ini ditujukan kepada pemula belajar berbahasa Jepang usia 18-25 tahun

4. Dimana (*Where*)

Penelitian ini ditujukan di institusi pendidikan bahasa Jepang berdomisili Jakarta.

5. Kapan (*When*)

Penelitian ini dimulai dari sekarang pada tanggal 3 Maret 2025 hingga tiga bulan selanjutnya.

6. Bagaimana (*How*)

Dengan menyusun perancangan *board game* sebagai media edukasi untuk memahami kosakata bahasa Jepang bagi pemula.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan metode kualitatif . Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen wawancara, observasi, kuesioner dan studi pustaka. Berikut merupakan rincian dari setiap instrument :

a. Wawancara

Target narasumber seperti ahli pendidikan bahasa Jepang, pelajar dan orang yang tinggal atau pernah bekerja di Jepang. Jenis wawancara yang dilaksanakan berupa formal, semi-formal dan informal.

b. Observasi

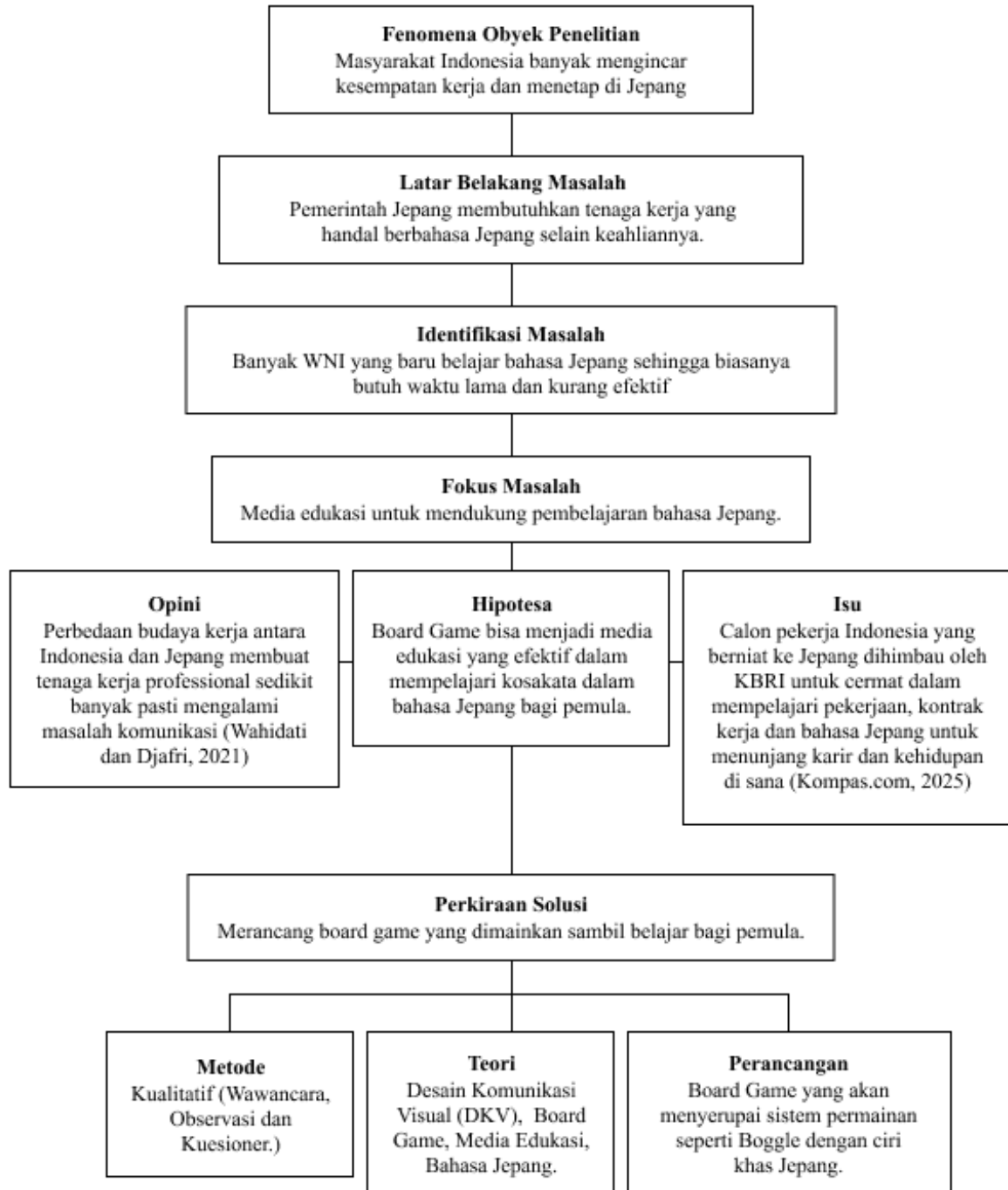
Objek penelitian yang dituju untuk melakukan pengamatan berada di daerah sekitar Jakarta seperti institusi pendidikan bahasa Jepang dan kegiatan *komunitas board game*. Selain observasi lapangan, pengamatan juga dilakukan melalui kondisi perkembangan sosial media.

c. Kuesioner.

Pengisian ini ditujukan kepada komunitas pemula bahasa Jepang asal Indonesia. Media yang digunakan adalah Google Docs.

d. Studi Pustaka

1.7 Kerangka Berpikir



1.8 Pembabakan

Pembabakan sistematika penulisan ini akan memberikan penyusunan hasil eksplorasi secara garis besar. Sistematika penulisan penelitian ini yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini akan menjelaskan latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, kerangka berpikir, dan pembabakan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bagian ini memberikan gambaran hipotesis survei penulisan yang mendasari dan terkait dengan penelitian masa lalu dari segi sistem dan teori.

BAB III METODE PENELITIAN

Bagian ini memaparkan metodologi, strategi penelitian, dan prosedur yang dipergunakan serta menggali informasi guna memahami masalah tersebut.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bagian ini memuat kesesuaian antara hipotesis dengan metode pengumpulan data serta hasil pembahasan tentang efektivitas penelitian yang dilakukan sehingga mampu mencapai tujuan mencatat masalah yang dikaji.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini menyimpulkan dari persepsi-persepsi yang sudah dijabarkan pada bagian sebelumnya serta gagasan-gagasan yang akan disampaikan secara menyeluruh untuk penelitian terkait selanjutnya.