

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU *KENTABI CARD*
SEBAGAI SARANA PENGENALAN BUDAYA KERJA NYATA BAGI
TRAINEE LEMBAGA PELATIHAN KERJA (LPK)**

Ayu Istiqomah

S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Email: ayu.22091@mhs.unesa.ac.id

Amira Agustin Kocimaheni, S.Pd., M.Pd.

S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Email: amiraagustin@unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kartu *Kentabi Card* serta mengetahui kelayakannya sebagai media pengenalan budaya kerja nyata bagi *trainee* Lembaga Pelatihan Kerja (LPK). Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Media dikembangkan dan divalidasi oleh satu ahli materi dan satu ahli media dari Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Surabaya, serta diuji coba kepada 7 *trainee* LPK Hakusa Edu Japan. Data dikumpulkan melalui wawancara dan angket skala *Likert*, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Kentabi Card* dikembangkan dalam bentuk kartu ilustrasi digital yang memvisualisasikan alur prosedural dari LPK hingga lingkungan kerja di Jepang. Validasi ahli materi memperoleh persentase 94% dan ahli media sebesar 98,1% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil uji coba pengguna memperoleh persentase 93,1% dengan kategori “Sangat Layak” serta menunjukkan respons positif dari *trainee*. Berdasarkan hasil tersebut, *Kentabi Card* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran pengenalan budaya kerja nyata di Jepang bagi *trainee* LPK.

Kata kunci: media pembelajaran, kartu ilustrasi digital, *Kentabi Card*, budaya kerja Jepang, R&D, ADDIE

要旨

本研究は、*Kentabi Card* 学習メディアの開発および職業訓練機関（LPK）の研修生に対する日本の実際の職場文化紹介メディアとしての妥当性を明らかにすることを目的とする。本研究は、*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* の5段階からなる ADDIE モデルを用いた研究開発（R&D）である。開発したメディアは、スラバヤ国立大学日本語教育学科の教材専門家1名およびメディア専門家1名による評価を受け、さらに Hakusa Edu Japan LPK の研修生7名を対象に試用を行った。データ収集にはインタビューおよびリッカート尺度による質問紙を用い、記述統計法により分析した。研究の結果、*Kentabi Card* は、LPK での研修から日本の職場環境までの流れを視覚化したデジタルイラストカードとして開発された。教材専門家による評価は94%、メディア専門家による評価は98.1%で、いずれも「非常に適切」と評価された。また、研修生による試用評価は93.1%であり、肯定的な反応が得られた。以上より、*Kentabi Card* は、LPK 研修生に日本の実際の職場文化を紹介する学習メディアとして有効に活用できることが示された。

キーワード： 学習メディア、デジタルイラストカード、*Kentabi Card*、日本の職場文化、研究開発（R&D）、ADDIE モデル

PENDAHULUAN

Meningkatnya peluang pendidikan, pemagangan, dan kerja di Jepang menyebabkan kebutuhan masyarakat Indonesia terhadap kemampuan bahasa Jepang dan pemahaman budaya kerja Jepang semakin meningkat. Lembaga Pelatihan Kerja (LPK) memiliki peran penting dalam mempersiapkan *trainee* (研修生/*kenshūsei*) melalui pembelajaran bahasa Jepang, etika, serta pengetahuan mengenai kehidupan dan lingkungan kerja di Jepang. Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan pihak LPK, proses pembelajaran budaya kerja masih menghadapi kendala, terutama dalam memberikan gambaran mengenai situasi nyata dan alur prosedural yang harus dipahami *trainee* sebelum bekerja di Jepang.

Media pembelajaran yang digunakan pada LPK masih didominasi oleh materi berbasis teks dan percakapan sederhana sehingga *trainee* mengalami kesulitan dalam memvisualisasikan tahapan kegiatan, mulai dari proses pelatihan di LPK hingga memasuki lingkungan kerja Jepang. Padahal, pemahaman budaya kerja tidak hanya berkaitan dengan kemampuan bahasa, tetapi juga mencakup etika, tata krama, prosedur administrasi, serta kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari di Jepang. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan informasi secara visual, kontekstual, dan mudah dipahami.

Penggunaan media visual dalam pembelajaran terbukti mampu membantu penyampaian informasi secara lebih konkret. Media berbasis kartu dan ilustrasi digital dapat meningkatkan pemahaman pembelajar karena menggabungkan unsur gambar dan teks secara sederhana serta menarik. Rohmaniyah (2018) menunjukkan bahwa media kartu dapat membantu pembelajar bahasa Jepang memahami materi secara lebih mudah, sedangkan Saputri (2020) membuktikan bahwa ilustrasi digital mampu menggambarkan konteks budaya yang sulit dijelaskan hanya melalui teks. Selain itu, Rachmawati (2021) menunjukkan bahwa media visual interaktif dapat meningkatkan minat belajar pembelajar bahasa Jepang.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, penelitian ini mengembangkan *Kentabi Card* sebagai media kartu ilustrasi digital yang bertujuan memperkenalkan budaya kerja nyata Jepang bagi *trainee* LPK. *Kentabi Card* dirancang untuk memvisualisasikan alur prosedural mulai dari pelatihan di LPK hingga

lingkungan kerja di Jepang melalui ilustrasi, teks bilingual, serta informasi mengenai situasi dan etika yang perlu dipahami *trainee*, seperti prosedur kedatangan, administrasi, penggunaan fasilitas umum, *aisatsu* (salam), dan aturan kehidupan sehari-hari.

Pengembangan media ini menggunakan model *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan sistematis yang memungkinkan proses pengembangan, evaluasi, dan revisi produk dilakukan secara berkelanjutan. Melalui pengembangan ini, diharapkan *Kentabi Card* dapat menjadi media pembelajaran yang valid dan layak digunakan untuk membantu *trainee* memahami budaya kerja nyata Jepang secara lebih visual, praktis, dan kontekstual.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan proses pengembangan media *Kentabi Card* dan (2) mendeskripsikan kelayakan *Kentabi Card* sebagai media pengenalan budaya kerja nyata bagi *trainee* Lembaga Pelatihan Kerja (LPK).

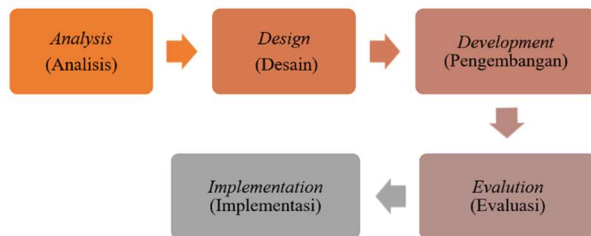
METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan serta menguji kelayakan suatu produk pembelajaran. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa *Kentabi Card*, yaitu media kartu ilustrasi digital sebagai sarana pengenalan budaya kerja nyata Jepang bagi *trainee* Lembaga Pelatihan Kerja (LPK).

Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang dikembangkan oleh Branch (2009), terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ini dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan memungkinkan proses evaluasi serta revisi produk dilakukan secara berkelanjutan.

Dalam proses pengembangan *Kentabi Card*, setiap tahapan dalam model ADDIE dilakukan secara berurutan untuk memastikan produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan *trainee* LPK terhadap media pembelajaran budaya kerja Jepang. Selanjutnya, tahap desain mencakup perancangan konsep, materi, ilustrasi, serta tampilan kartu. Pada tahap pengembangan, produk dibuat dan

divalidasi oleh ahli untuk memperoleh masukan terkait kelayakan isi dan desain media. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba penggunaan kepada *trainee* LPK sebagai pengguna sasaran, sedangkan tahap evaluasi digunakan untuk mengetahui hasil pengembangan serta melakukan perbaikan akhir terhadap produk berdasarkan hasil validasi dan uji coba. Tahapan pengembangan media *Kentabi Card* dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan Model ADDIE
Sumber: Diadaptasi dari Branch
(2009, hlm. 2).

Analysis (analisis)

Tahap analisis dilakukan melalui wawancara dengan pihak LPK untuk mengidentifikasi kebutuhan *trainee* serta permasalahan dalam memahami situasi budaya kerja nyata di Jepang. Hasil analisis menunjukkan bahwa *trainee* mengalami kesulitan dalam memahami alur prosedural dari pelatihan di LPK hingga memasuki lingkungan kerja Jepang karena media pembelajaran yang tersedia masih didominasi teks.

Design (desain)

Tahap desain dilakukan dengan merancang konsep media, menentukan materi, membuat *storyboard*, serta menentukan bentuk visual produk. *Kentabi Card* dirancang sebagai kartu ilustrasi digital yang memadukan gambar dan teks bilingual dengan materi berupa alur kegiatan *trainee*, mulai dari persiapan di LPK hingga adaptasi di lingkungan kerja Jepang.

Development (pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi produk media menggunakan perangkat lunak desain digital. Produk awal kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kesesuaian isi, kualitas visual, serta kelayakan penyajian. Hasil validasi digunakan sebagai dasar revisi produk.

Implementation (penerapan)

Tahap implementasi dilakukan untuk menguji kelayakan media *Kentabi Card* melalui validasi ahli dan uji coba pengguna. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dari Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Surabaya dengan menggunakan instrumen penilaian yang telah disusun. Ahli materi memberikan penilaian terhadap kesesuaian isi, keakuratan informasi budaya kerja, serta relevansi materi, sedangkan ahli media menilai aspek desain visual, penyajian, tata letak, dan aspek teknis media.

Selanjutnya, uji coba penggunaan media dilakukan kepada 7 *trainee* LPK Hakusa Edu Japan yang sedang mempersiapkan keberangkatan ke Jepang. *Trainee* diberikan angket respons untuk mengetahui tingkat keterpahaman, kemenarikan, dan kebermanfaatan media *Kentabi Card*. Masukan dan tanggapan dari validator maupun pengguna digunakan sebagai bahan evaluasi dan perbaikan produk agar media yang dikembangkan menjadi lebih baik.

Instrumen penilaian menggunakan angket berbasis skala *Likert* dengan rentang skor 1–5. Kriteria penilaian angket disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Skala *Likert*

Skor	Kriteria Penelitian
5	Sangat Baik/Sangat Layak
4	Baik/Layak
3	Cukup Baik/Cukup Layak
2	Kurang Baik/Kurang Layak
1	Sangat Kurang Baik/ Kurang Layak

Data hasil validasi ahli dan respons pengguna kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor kelayakan. Persentase diperoleh melalui rumus berikut:

$$P = \frac{\text{Total Skor Perolehan}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase kelayakan media.

Total Skor Perolehan : Jumlah skor yang diberikan oleh responden.

Total Skor Maksimal : Skor tertinggi dikalikan jumlah butir instrumen.

Hasil persentase tersebut kemudian dikonversikan berdasarkan tingkat kelayakan media. Kriteria interpretasi skor disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Interpretasi Skor

Persentase (P)	Kriteria Keputusan
81% – 100%	Sangat Baik/Sangat Layak
61% – 80%	Baik/Layak
41% – 60%	Cukup Baik/Cukup Layak
21% – 40%	Kurang Baik/Kurang Layak
0% – 20%	Sangat Kurang Baik/Sangat Tidak Layak

Apabila hasil penilaian validator dan pengguna memenuhi kategori layak, maka media *Kentabi Card* dapat dilanjutkan ke tahap evaluasi akhir untuk penyempurnaan produk berdasarkan masukan yang diperoleh selama proses implementasi.

Evaluation (evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli dan angket respons pengguna. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk serta melakukan penyempurnaan akhir terhadap media *Kentabi Card*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa *Kentabi Card*, yaitu media pembelajaran berbentuk kartu ilustrasi digital yang berfungsi sebagai sarana pengenalan budaya kerja nyata Jepang bagi *trainee* LPK. Media ini dikembangkan untuk membantu *trainee* memahami alur prosedural mulai dari tahap persiapan di LPK, keberangkatan ke Jepang, hingga adaptasi terhadap lingkungan kerja Jepang.

Analysis (analisis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran serta permasalahan yang dihadapi oleh *trainee* LPK. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan Direktur LPK Hakusa Edu Japan pada 8 Oktober 2025 mengenai kondisi pembelajaran dan kebutuhan media bagi *trainee* yang akan bekerja di Jepang.

Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan bahwa pembelajaran di LPK masih didominasi oleh materi berbasis teks sehingga *trainee* mengalami

kesulitan dalam memahami gambaran situasi nyata secara konkret. Selain itu, *trainee* juga masih mengalami kendala dalam memahami alur prosedural mulai dari persiapan keberangkatan, kedatangan di Jepang, hingga penerapan budaya kerja di lingkungan perusahaan.

Kebutuhan terhadap media visual terlihat dari pernyataan narasumber bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini sebagian besar hanya berupa tulisan sehingga membuat peserta cepat merasa bosan. Oleh karena itu, diperlukan media yang lebih sederhana, menarik, dan mampu menggambarkan situasi nyata secara bertahap. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti mengembangkan media *Kentabi Card* sebagai media visual yang menggabungkan ilustrasi dan informasi singkat mengenai budaya kerja Jepang.

Design (desain)

Tahap desain dilakukan dengan menyusun rancangan awal media berdasarkan hasil analisis kebutuhan. *Kentabi Card* dirancang sebagai media kartu ilustrasi digital berbasis *flipbook* yang menggabungkan unsur visual dan teks bilingual. Setiap kartu memuat ilustrasi situasi nyata, judul kegiatan, serta penjelasan singkat mengenai budaya kerja atau kehidupan *trainee* di Jepang. Media ini menggunakan konsep perjalanan *trainee* menuju dunia kerja Jepang. Materi disusun secara kronologis menjadi beberapa bagian, yaitu:

1. Haru berisi alur prosedural persiapan di LPK hingga keberangkatan ke Jepang.
2. Natsu berisi kegiatan setelah tiba di Jepang.
3. Aki berisi penerapan budaya Jepang di asrama atau tempat tinggal.
4. Fuyu berisi penerapan budaya kerja di kantor atau perusahaan Jepang.

Perancangan media dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu pembuatan sketsa awal, digitalisasi ilustrasi, penyusunan konten, dan finalisasi desain.

Tabel 3. Tahapan Desain *Kentabi Card*

No.	Tahapan Desain	Keterangan
1	Sketsa awal	Penyusunan rancangan visual, posisi ilustrasi, dan penempatan teks.

2	Digitalisasi ilustrasi	Pengembangan sketsa menjadi ilustrasi digital.
3	Penyusunan konten	Penggabungan ilustrasi dengan judul kegiatan dan penjelasan singkat.
4	Finalisasi desain	Penyempurnaan tata letak, warna, dan konsistensi antar kartu.



Gambar 1. Tahap Sketsa Awal



Gambar 2. Tahap Digitalisasi Ilustrasi



Gambar 4. Tahap Penyusunan Konten



Gambar 5. Tahap Finalisasi Desain

Hasil desain menunjukkan bahwa *Kentabi Card* tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai media visualisasi pengalaman belajar yang lebih kontekstual. Penggunaan ilustrasi dalam media ini bertujuan membantu *trainee* membangun gambaran mengenai situasi yang akan mereka hadapi sebelum bekerja di Jepang.

Development (pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap realisasi dari rancangan media *Kentabi Card* yang telah dibuat pada tahap desain. Pada tahap ini, peneliti mulai mengembangkan produk berupa kartu ilustrasi digital dengan menggabungkan unsur visual, teks, dan informasi budaya kerja Jepang. Proses pembuatan ilustrasi dilakukan secara digital menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*, sedangkan proses penyusunan desain, pengolahan elemen grafis, dan penyempurnaan tampilan dilakukan menggunakan *Adobe Photoshop 2021*.

Pada tahap ini, setiap kartu dikembangkan berdasarkan materi yang telah ditentukan sebelumnya. Media *Kentabi Card* terdiri atas kartu yang membahas budaya kerja Jepang dan budaya kehidupan *trainee* selama berada di Jepang. Materi budaya kerja mencakup kebiasaan dan aturan yang perlu dipahami sebelum memasuki lingkungan perusahaan Jepang, sedangkan materi budaya kehidupan mencakup aktivitas sehari-hari di asrama maupun lingkungan sekitar. Selain itu, media juga dilengkapi dengan kartu prosedural yang memberikan gambaran mengenai tahapan perjalanan *trainee* mulai dari persiapan di LPK hingga memasuki dunia kerja Jepang.

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai karakteristik dan spesifikasi produk yang dikembangkan, media *Kentabi Card* memiliki beberapa komponen utama yang disusun berdasarkan tujuan pengembangan sebagai media pengenalan budaya kerja nyata Jepang. Deskripsi produk meliputi bentuk media, sasaran pengguna, jumlah dan jenis kartu, materi yang disajikan, serta unsur pendukung yang digunakan dalam proses pengembangan. Rincian spesifikasi media *Kentabi Card* dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Spesifikasi Produk *Kentabi Card*

No.	Aspek Produk	Deskripsi
1	Nama produk	<i>Kentabi Card</i> .
2	Jenis media	Kartu ilustrasi digital berbasis flipbook.
3	Sasaran pengguna	<i>Trainee</i> LPK yang akan bekerja atau magang ke Jepang.
4	Tujuan media	Mengenalkan alur persiapan <i>trainee</i> dan budaya kerja nyata Jepang.
5	Spesifikasi media	Ukuran 1080 px × 1680 px dengan jumlah 42 halaman/kartu.
6	Desain media	Ilustrasi bergaya hitam putih dengan penekanan warna pada bagian tertentu.
7	Bahasa	Bahasa Indonesia dengan istilah bahasa Jepang dan terjemahan bahasa Inggris
8	Isi materi	Alur prosedural dan budaya kerja Jepang yang terbagi dalam empat kategori: <i>Haru</i> (persiapan), <i>Natsu</i> (kedatangan), <i>Aki</i> (kehidupan asrama), dan <i>Fuyu</i> (lingkungan kerja)
9	Software pengembangan	<i>Ibis Paint X</i> untuk ilustrasi dan <i>Adobe Photoshop 2021</i> untuk desain kartu.

10	Teknik penyajian	Ilustrasi visual dengan penjelasan singkat.
11	Penggunaan media	Digunakan secara mandiri maupun sebagai media pendukung pembelajaran di LPK.
12	Kelebihan media	Praktis, mudah diakses, menarik secara visual, dan membantu memahami budaya kerja Jepang secara konkret.

Sebagai bagian dari penyempurnaan produk, media *Kentabi Card* juga dilengkapi dengan desain sampul dan petunjuk penggunaan untuk memberikan identitas serta memudahkan pengguna dalam memahami cara pemanfaatan media. Sampul dirancang untuk memperkenalkan karakteristik media melalui tampilan visual yang menggambarkan konsep perjalanan *trainee* menuju dunia kerja di Jepang. Sementara itu, petunjuk penggunaan disusun agar *trainee* dapat memahami tahapan penggunaan kartu secara sistematis, mulai dari membuka media, mengikuti urutan kartu, hingga memahami informasi budaya kerja yang disajikan. Tampilan sampul dan petunjuk penggunaan media *Kentabi Card* dapat dilihat pada Gambar 6 dan Gambar 7 berikut.



Gambar 6. Sampul *Kentabi Card*



Gambar 7. Cara Penggunaan Kentabi Card

Setelah seluruh komponen media selesai dikembangkan, produk awal kemudian dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian isi, kualitas tampilan, serta kelayakan media sebelum dilakukan uji coba kepada pengguna. Hasil validasi dan saran dari validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan terhadap produk *Kentabi Card*.

Beberapa revisi yang dilakukan meliputi penyempurnaan tata letak informasi, penyesuaian penggunaan bahasa, serta peningkatan kejelasan ilustrasi agar lebih mudah dipahami oleh *trainee*. Setelah melalui tahap revisi, produk *Kentabi Card* dinyatakan siap untuk diimplementasikan pada tahap uji coba pengguna.

Implementation (penerapan)

Tahap implementasi dilakukan melalui proses validasi ahli dan uji coba penggunaan media. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan *Kentabi Card* sebagai media pengenalan budaya kerja nyata Jepang. Setelah memperoleh hasil validasi dari para ahli, media kemudian diuji coba kepada 7 *trainee* LPK Hakusa Edu Japan untuk mengetahui respon pengguna terhadap media yang telah dikembangkan. Hasil penilaian kelayakan media *Kentabi Card* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Kelayakan *Kentabi Card*

Responden	Persentase	Keterangan
Ahli Materi	94%	Sangat Layak
Ahli Media	98,1%	Sangat Layak
<i>Trainee</i> LPK	93,1%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, *Kentabi Card* memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori sangat layak. Penilaian tersebut mencakup kesesuaian materi budaya kerja Jepang, ketepatan informasi yang disajikan, serta manfaat media dalam membantu *trainee* memahami kondisi kerja nyata. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang terdapat dalam *Kentabi Card* telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran *trainee* sebelum memasuki lingkungan kerja Jepang.

Selanjutnya, hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 98,1% dengan kategori sangat layak. Penilaian ahli media mencakup aspek tampilan, desain visual, penggunaan ilustrasi, tata letak informasi, serta kemudahan penggunaan media. Tingginya hasil penilaian menunjukkan bahwa penyajian visual pada *Kentabi Card* mampu mendukung proses penyampaian informasi budaya kerja secara menarik dan mudah dipahami.

Selain validasi ahli, dilakukan pula uji coba kepada 7 *trainee* LPK Hakusa Edu Japan. Hasil uji coba memperoleh persentase sebesar 93,1% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan respon pengguna, *Kentabi Card* dinilai membantu *trainee* memperoleh gambaran mengenai situasi kerja dan kehidupan di Jepang sebelum keberangkatan. Penyajian informasi dalam bentuk kartu ilustrasi membuat materi lebih menarik dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan teks.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa *Kentabi Card* dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk memperkenalkan budaya kerja Jepang secara lebih konkret. Penggunaan ilustrasi dalam media membantu *trainee* memahami situasi yang sulit dijelaskan hanya melalui kata-kata sehingga proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual.

Evaluation (evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam pengembangan media *Kentabi Card*. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, serta hasil uji coba kepada *trainee* untuk mengetahui kualitas akhir produk yang telah dikembangkan.

Berdasarkan hasil evaluasi, media *Kentabi Card* memperoleh kategori sangat layak dari seluruh aspek penilaian. Hal ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran pengenalan budaya kerja nyata Jepang bagi *trainee*

LPK. Selain memiliki tampilan visual yang menarik, media ini juga mampu menyajikan informasi budaya kerja secara sistematis melalui konsep perjalanan *trainee* dari tahap persiapan hingga memasuki lingkungan kerja Jepang.

Pengembangan *Kentabi Card* memiliki kesesuaian dengan penelitian sebelumnya mengenai penggunaan media visual dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Rohmaniyah menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis visual mampu membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah karena informasi disajikan melalui kombinasi gambar dan teks. Selain itu, penelitian Saputri (2020) dan Rachmawati (2021) juga menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis ilustrasi dapat meningkatkan ketertarikan serta motivasi belajar pengguna.

Berbeda dengan media pembelajaran budaya Jepang yang umumnya berfokus pada penguasaan bahasa atau pengetahuan umum mengenai Jepang, *Kentabi Card* memiliki kebaruan dengan menitikberatkan pada pengenalan budaya kerja nyata yang akan dihadapi oleh *trainee* LPK. Melalui penyajian berbentuk kartu ilustrasi digital, *trainee* tidak hanya memperoleh informasi teoritis, tetapi juga mendapatkan gambaran mengenai situasi dan kebiasaan yang berkaitan langsung dengan kehidupan serta lingkungan kerja di Jepang.

Dengan demikian, berdasarkan hasil validasi dan uji coba yang telah dilakukan, media *Kentabi Card* dinyatakan layak digunakan sebagai sarana pengenalan budaya kerja nyata Jepang bagi *trainee* LPK. Media ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kesiapan *trainee* sebelum memasuki dunia kerja serta menjadi alternatif media pembelajaran yang lebih menarik, praktis, dan kontekstual.

Meskipun hasil evaluasi menunjukkan bahwa media *Kentabi Card* memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi, penelitian pengembangan ini masih memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Keterbatasan pertama terletak pada jumlah responden dalam tahap uji coba yang masih terbatas, yaitu sebanyak 7 *trainee* LPK Hakusa Edu Japan. Jumlah responden yang relatif kecil menyebabkan hasil penelitian belum dapat menggambarkan keberterimaan dan kebutuhan seluruh *trainee* LPK secara umum, sehingga temuan yang diperoleh dalam penelitian ini masih bersifat awal

(preliminary). Keterbatasan kedua berkaitan dengan pelaksanaan implementasi media yang belum dilakukan dalam jangka panjang. Uji coba yang dilakukan masih berfokus pada penilaian kelayakan dan tanggapan pengguna terhadap media, sehingga belum dapat menggambarkan pengaruh penggunaan *Kentabi Card* secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran budaya kerja Jepang.

Selain itu, keterbatasan juga terdapat pada ruang lingkup materi yang disajikan dalam media *Kentabi Card*. Materi yang dikembangkan masih berfokus pada pengenalan alur prosedural *trainee* mulai dari persiapan keberangkatan hingga memasuki lingkungan kerja Jepang serta pengenalan budaya kerja secara umum. Oleh karena itu, media ini belum mencakup berbagai situasi kerja yang lebih kompleks dan beragam sesuai dengan karakteristik masing-masing bidang industri di Jepang. Keterbatasan lainnya adalah penelitian ini belum melakukan pengujian efektivitas melalui metode eksperimen seperti pretest dan posttest, sehingga peningkatan pemahaman *trainee* sebelum dan sesudah menggunakan media belum dapat diukur secara kuantitatif. Dengan demikian, penelitian selanjutnya diharapkan dapat melibatkan jumlah responden yang lebih luas, melakukan implementasi dalam periode yang lebih panjang, memperluas variasi materi sesuai bidang pekerjaan tertentu, serta melakukan uji efektivitas untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengaruh penggunaan *Kentabi Card* dalam pembelajaran budaya kerja Jepang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *Kentabi Card* sebagai media pengenalan budaya kerja nyata bagi *trainee* LPK menggunakan model ADDIE, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan media dilakukan melalui lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Media dikembangkan dalam bentuk kartu ilustrasi digital berbasis *flipbook* yang memadukan ilustrasi visual dan teks bilingual untuk membantu *trainee* memahami alur prosedural serta budaya kerja Jepang secara lebih mudah.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media *Kentabi Card* memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Penilaian ahli materi memperoleh persentase sebesar 94%, sedangkan ahli media memperoleh

98,1%, dengan kategori “sangat layak”. Selain itu, hasil uji coba kepada 7 *trainee* LPK memperoleh persentase sebesar 93,1% dengan kategori “sangat layak”. Dengan demikian, *Kentabi Card* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran yang membantu *trainee* memahami budaya kerja nyata Jepang secara visual, sistematis, dan kontekstual.

Selain memiliki tingkat kelayakan yang tinggi, pengembangan *Kentabi Card* juga menunjukkan bahwa penggunaan media visual berbasis ilustrasi dapat menjadi alternatif dalam mendukung pembelajaran budaya kerja Jepang bagi *trainee* LPK. Penyajian materi melalui kombinasi ilustrasi dan teks bilingual membantu menyederhanakan informasi mengenai alur prosedural serta kebiasaan kerja yang perlu dipahami sebelum memasuki lingkungan kerja di Jepang. Dengan demikian, *Kentabi Card* tidak hanya berfungsi sebagai media pengenalan informasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran kontekstual yang dapat meningkatkan pemahaman *trainee* terhadap situasi kerja nyata.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, media *Kentabi Card* dapat dimanfaatkan oleh LPK sebagai media pendukung pembelajaran budaya kerja Jepang agar *trainee* memperoleh pemahaman yang lebih konkret mengenai lingkungan kerja Jepang. *Trainee* juga disarankan menggunakan media ini secara mandiri sebagai bahan belajar tambahan untuk memperkuat pemahaman terhadap prosedur dan kebiasaan kerja di Jepang.

Bagi peneliti selanjutnya, pengembangan media *Kentabi Card* dapat dilakukan dengan melibatkan jumlah responden yang lebih luas, mengembangkan media dalam bentuk aplikasi digital interaktif, serta memperluas materi sesuai dengan berbagai bidang pekerjaan di Jepang agar penggunaan media dapat dikaji secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

Alifah, H. N., Virgianti, U., Sarin, M. I. Z., Hasan, D. A., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). *Systematic literature review: Pengaruh media pembelajaran digital pada pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa SD*. Jurnal Ilmiah dan Karya Mahasiswa, 1(3), 103–115.

- Amalia, R., Hendriana, B., & Vinayastri, A. (2021). *Pengembangan media komik elektronik untuk mengurangi bullying pada siswa anak usia dini*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(5), 2392–2401.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Dewi, K. K. S. (2020). *Pengembangan konten biologi materi ekosistem hutan wisata Alas Kedaton sebagai suplemen bahan ajar untuk siswa kelas X*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Dianita, A., & Arbarini, M. (2025). *Model pembelajaran lembaga pelatihan kerja bahasa Jepang di LPK Sakura Gakuin Jepang*. Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah, 10(1), 117–126.
- Fitriyah, I., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). *Pengembangan media pembelajaran Prezi dengan model ADDIE pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 8(1).
- Handayani, U., Priventa, H., Riani, R. W., Arifin, A. S. N., & Wati, A. W. (2026). *Analisis pemahaman budaya kerja bagi calon tenaga kerja migran ke Jepang di LPK Wisma Berkah Sejahtera*. Kiryoku, 10(1), 107–121.
- Mulyadi, B., Hastuti, N., & Novianti, M. Y. (2022). *Pelatihan etika dan budaya kerja masyarakat Jepang bagi siswa LPK Martani Semarang*. Harmoni: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 6(1), 26–32.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). *Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III*. PENSAS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, 3(2), 243–255.
- Rachmawati, L. (2021). *Pengembangan media pembelajaran “Hiramaru” (puzzle hiragana) untuk mempelajari huruf hiragana*. HIKARI: Jurnal Bahasa dan Sastra Jepang, 5(2), 771–779.
- Rifai, A., & Fakhruddin. (2024). *Manajemen pelatihan program pemagangan ke Jepang di Lembaga Pelatihan Kerja (LPK) Sakura Purwodadi Kabupaten Grobogan*. Riwayat: Educational Journal of History and Humanities, 7(2). Universitas Syiah Kuala.

- Rohmaniyah, A. (2018). *Pengembangan media kartu Hino untuk meningkatkan keterampilan membaca huruf hiragana dalam pembelajaran bahasa Jepang*. Kejepangan UNESA, 6(1). Universitas Negeri Surabaya.
- Saputri, O. R. M. (2020). *Pengembangan media ilustrasi digital untuk memahami latar tempat dan waktu dalam puisi Ko-uta (小唄) Little Songs of the Geisha karya Liza Dalby*. Universitas Negeri Surabaya.
- Saraswati, A. (2017). *Pengembangan media pembelajaran elektronik (e-learning) berbasis situs web untuk meningkatkan motivasi belajar koperasi siswa kelas XII IPS SMA Negeri Pajangan 1 tahun ajaran 2017/2018*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sylviana, I. S., & Qurrotani, L. (2022). *Pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital pada materi peninggalan sejarah kelas IV SD*. Jurnal Pena Pendidikan Dasar, 11(1), 1–12.
- Widyantari, A. M. (2025). *Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran bahasa Jepang di masa pandemi*. Hikari, 9(2). Universitas Negeri Surabaya.
- Zaki, R. A., & Islam, M. A. (2022). *Pengembangan media pembelajaran menggambar ilustrasi berbasis motion graphic*. Jurnal Seni Rupa, 10(2), 151–160.
- Zaman, I. K., Majid, R. A., Ali, M. M., & Zainol, M. (2018). *Development of VLE Frog Website on pre-number topic for students with learning disability*. Creative Education, 9, 2224–2233.