ABSTRAK

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN LAGU DAN ANIME JEPANG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG DASAR DI LPK OHAYOU INDONESIA

Pembelajaran bahasa Jepang memerlukan media yang menarik dan mudah dipahami agar dapat meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik. Lagu dan anime Jepang merupakan media populer yang dekat dengan kehidupan pembelajar serta memiliki potensi besar dalam membantu proses pembelajaran bahasa, khususnya dalam aspek kosakata, tata bahasa, dan keterampilan menyimak. Penelitian ini dilakukan karena masih terbatasnya pemanfaatan media lagu dan anime secara terstruktur dalam pembelajaran bahasa Jepang dasar di lembaga pelatihan kerja.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan lagu dan anime Jepang sebagai media pembelajaran bahasa Jepang dasar di LPK Ohayou Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode deksripsi kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi kegiatan pembelajaran, wawancara dengan pengajar dan peserta didik, serta dokumentasi hasil pembelajaran. Analisis data dilakukan dengan mengkaji respon peserta didik, tingkat pemahaman materi, serta keterlibatan aktif selama pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan lagu dan anime sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman kosakata, serta kemampuan menyimak peserta didik. Media ini juga membantu mencipatakan susasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, lagu dan anime Jepang dapat dijadikan sebagai media alternatif yang efektif dalam pembelajaran bahasa Jepang dasar di LPK Ohayou Indonesia.

Kata Kunci: ***Lagu Jepang, Anime Jepang, Media Pembelajaran, Bahasa Jepang Dasar, Efektivitas Pembelajaran.***

ABSTRACT

THE EFFECTIVENESS OF USING JAPANESE SONGS AND ANIME AS LEARNING MEDIA FOR BASIC JAPANESE LANGUAGE AT LPK OHAYOU INDONESIA

Learning the Japanese language requires engaging and easily understandable media to enhance learners' interest and comprehension. Japanese songs and anime are popular media closely related to learners' daily lives and have great potential to support language learning, particularly in vocabulary acquisition, grammar understanding, and listening skills. This research was conducted due to the limited structured use of songs and anime as learning media in basic Japanese language instruction at vocational training institutions.

The purpose of this study is to determine the effectiveness of using Japanese songs and anime as learning media for basic Japanese language learning at LPK Ohayou Indonesia. This research employs a qualitative descriptive method, with data collected through classroom observations, interviews with instructors and learners, and documentation of learning outcomes. Data analysis was conducted by examining learners' responses, levels of material comprehension, and active participation during the learning process.

The results of the study indicate that the use of Japanese songs and anime as learning media can increase learners' motivation, vocabulary mastery, and listening skills. In addition, these media help create a more enjoyable and interactive learning atmosphere. Therefore, Japanese songs and anime can be considered effective alternative learning media for basic Japanese language instruction at LPK Ohayou Indonesia.

Keywords: Japanese songs, Japanese anime, learning media, basic Japanese language, learning effectiveness.

要旨

LPK オハヨウ・インドネシアにおける日本語基礎学習への日本の歌およびアニメ活用の有効性に関する研究

日本語学習においては、学習者の興味や理解を高めるために、魅力的で分かりやすい学習媒体が必要である。日本の歌やアニメは、学習者の生活に身近な人気メディアであり、語彙、文法、聴解能力の向上において高い学習効果が期待できる。しかし、職業訓練機関における日本語基礎学習では、これらの媒体が体系的に活用されていないのが現状である。

本研究の目的は、LPKオハヨウ・インドネシアにおける日本語基礎学習において、日本の歌およびアニメを学習媒体として使用することの有効性を明らかにすることである。本研究では、質的記述研究法を用い、授業観察、教員および学習者へのインタビュー、学習成果の記録を通じてデータを収集した。データ分析は、学習者の反応、理解度、授業への参加状況を中心に行った。

研究結果から、日本の歌およびアニメを学習媒体として使用することで、学習者の学習意欲、語彙理解、聴解能力が向上することが明らかになった。また、より楽しく、双方向的な学習環境の構築にも寄与することが確認された。以上のことから、日本の歌およびアニメは、LPKオハヨウ・インドネシアにおける日本語基礎学習の効果的な代替学習媒体として活用できると結論づけられる。

キーワード: ***日本の歌、日本のアニメ、学習媒体、日本語基礎、学習効果。***

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat, karunia, kesehatan, dan kekuatan yang diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Karya Kinerja ini dengan judul: *"Efektivitas penggunaan lagu dan anime jepang sebagai media pembelajaran di LPK Ohayou Indonesia"*. Laporan Karya Kinerja ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) dalam bidang Sastra Jepang, di bawah naungan Universitas Ngudi Waluyo.

Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar - besarnya kepada kedua orang tua tercinta atas dukungan dan semangat yang tak pernah henti dalam setiap langkah menuju masa depan. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Bapak Hendrike Priventa, S.S., M.S., selaku Kepala Program Studi S1 Sastra Jepang Universitas Ngudi Waluyo, atas segala bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berharga selama proses penulisan Laporan Karya Kinerja ini. Penulis juga berterima kasih kepada Ibu Rosalina Wahyu, SPD., M.PD**.,** selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar mendampingi dan memberikan motivasi selama penyusunan Laporan Karya Kinerja ini. Tak lupa, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada teman-teman seperjuangan yang selalu hadir dalam suka dan duka. Terima kasih telah menjadi teman diskusi, teman ngeluh, sekaligus pengingat ketika langkah ini mulai goyah atau salah arah. Kebersamaan kalian tidak hanya membuat perjalanan ini terasa lebih ringan, tapi juga lebih bermakna.

Akhir kata, semoga Laporan Karya Kinerja ini dapat menjadi bentuk kontribusi penulis dalam dunia akademik yang terus berkembang.

Kabupaten Semarang, Januari 2026

Penulis,

Ryan Efendi

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN ..... **ii**
HALAMAN PENGESAHAN ..... **iii**
PERNYATAAN ORISINALITAS ..... **iv**
KESEDIAAN PUBLIKASI ..... **v**
MOTTO DAN PERSEMBAHAN ..... **vi**
要旨 ..... **ix**
PRAKATA ..... **x**
DAFTAR ISI ..... **xi**
DAFTAR GAMBAR ..... **xiii**
UCAPAN TERIMA KASIH ..... **xiv**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Tujuan 6
1.3 Manfaat 6
BAB II PELAKSANAAN **8**
2.1 Profil LPK 8
2.2 Struktur organisasi LPK Ohayou Indonesia 14
2.2.1 DeLaporan Karya Kinerja Pekerjaan sebagai Instruktur Bahasa Jepang 14
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN **16**
3.1 Media Lagu sebagai Media Belajar Bahasa Jepang Dasar LPK Ohayou Indonesia 16
3.1.1 Media Lagu “Moshimo mata itsuka” (もしもまたいつか) untuk Pembelajaran Aksen. 16
3.1.2 Media Lagu Doraemon “*Yume wo Kanaete”* (夢　を　叶えて) untuk Pembelajaran Kosakata 19
3.1.3 Media Lagu Doraemon “*Yume wo Kanaete”* (夢　を　叶えて) untuk Melatih Kemampuan Bahasa Jepang dalam Membaca 23
3.2 Media Anime sebagai Media Belajar Bahasa Jepang di LPK Ohayou Indonesia 28

3.2.1 Media Anime Doraemon “Permen Karet Imajinasi” sebagai Media Pembelajaran Kosakata dan Tata Bahasa Jepang 29
3.2.2 Media Anime Doraemon “Permen Karet Imajinasi” sebagai Media Pembelajaran choukai 32
BAB IV PENUTUP 34
4.1 Kesimpulan 34
4.2 Saran 36
DAFTAR PUSTAKA 37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gedung LPK Ohayou Indonesia 12
Gambar 2. 2 Kantin LPK Ohayou Indonesia 12
Gambar 2. 3 Ruang Tamu LPK Ohayou Indonesia..... 13
Gambar 2. 4 Ruang Kelas LPK Ohayou Indonesia..... 13

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur peniliti ucapkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat, kasih sayang dan berkat-Nya, serta bantuan dari berbagai pihak lain akhirnya Laporan Karya Kinerja ini dapat diselesaikan. Peneliti sangat menyadari bahwa tanpa adanya bimbingan dan bantuan serta dukungan dari berbagai pihak maka Laporan Karya Kinerja ini tidak dapat penulis teliti dengan lancar. Waktu, pikiran dan tenaga yang diluangkan dari berbagai pihak sangat membantu penulis. Atas dasar itu penulis mengucapkan terima kasih sebesar besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Subyantoro, M. Hum., selaku Rektor Universitas Ngudi Waluyo.
2. Ibu Budiati, M. Pd., selaku Dekan Fakultas Ekonomi, Hukum, dan Humaniora Universitas Ngudi Waluyo.
3. Bapak Hendrike Priventa, S. Hum., M. S., selaku Ketua Program Studi S1 Sastra Jepang Universitas Ngudi Waluyo.
4. Ibu Rosalina Wahyu, SPD., M.PD**.,** selaku pembimbing pembantu Laporan Karya Kinerja yang juga telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingannya dalam penyusunan Laporan Karya Kinerja ini supaya terselesaikan dengan sebaik-baiknya.
5. Bapak dan Ibu dosen Program Studi S1 Sastra Jepang Universitas Ngudi Waluyo yang telah memberikan ilmu, nasihat, dan pengalaman selama masa kuliah penulis.
6. Seluruh staf karyawan Universitas Ngudi Waluyo yang telah memfasilitasi dan membantu selama proses perkuliahan secara langsung maupun tidak langsung.
7. Kedua orang tua yang selalu memberikan dorongan dan dukungan berupa semangat dan motivasi dalam menyelesaikan Laporan Karya Kinerja.
8. Teman-teman angkatan 2021, senpai, dan kouhai S1 Sastra Jepang maupun program studi lain yang senantiasa memberikan semangat kepada penulis untuk segera menyelesaikan Laporan Karya Kinerja ini.

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan manusia di dunia ini sangatlah cepat. Hal ini bisa dilihat dengan banyaknya populasi manusia di dunia ini salah satunya di negara kita sendiri negara Indonesia. Sebagai negara berkembang dengan jumlah penduduk yang besar, tantangan dalam menyediakan lapangan kerja bagi seluruh kalangan menjadi terbatas karena sumber daya manusia dengan lapangan pekerjaan yang memiliki jumlah beban yang tidak sama. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) Kabupaten Boyolali tahun 2024, angka pengangguran di Indonesia mengalami kenaikan dan penurunan berturut-turut dari tahun ke tahun. Masalah ini menjadi perhatian khusus dari berbagai pihak. Beberapa faktor yang mempengaruhi tingkat pengangguran di Indonesia adalah pertumbuhan penduduk yang tinggi, ketidakseimbangan antara jumlah pencari kerja dengan kesempatan kerja yang tersedia, rendahnya keterampilan kerja, serta kesenjangan antara dunia Pendidikan dengan kebutuhan industri. Disamping itu, perkembangan teknologi yang cepat juga berkontribusi dalam perubahan struktur tenaga kerja yang seringkali tidak diiringi dengan kesiapan sumber daya manusia karena mayoritas masyarakat Indonesia adalah lulusan SMA/SMK/sederajat bahkan ada yang lulusan SMP ataupun putus sekolah karena sedikitnya lapangan pekerjaan sehingga pendidikan tidak dapat diterima oleh semua kalangan masyarakat.

Oleh karena itu, penting bagi pemerintah dan seluruh elemen masyarakat untuk bekerja sama dalam menciptakan solusi yang tepat untuk mengurangi tingkat pengangguran, baik dari hal peningkatan kualitas pendidikan dan pelatihan kerja,

penyediaan akses informasi pasar tenaga kerja, hingga pengembangan sektor-sektor ekonomi baru yang berpotensi menyerap banyak tenaga kerja. Upaya ini tidak hanya penting untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat, tetapi juga untuk menjaga stabilitas sosial dan mendorong pertumbuhan ekonomi nasional yang berkelanjutan.

Berdasarkan website resmi IM Japan indonesia menyatakan bahwa, salah satu bentuk usaha masyarakat dan pemerintah dalam meningkatkan ekonomi adalah dengan mengikuti pelatihan bahasa Jepang dengan harapan mendapat lapangan pekerjaan di Jepang dan mendapatkan upah yang lebih layak. Dengan bermodalkan ijazah SMP hingga SMK/SMA sederajat banyak orang yang dapat pergi ke Jepang. Selama menempuh pendidikan akan di ajarkan bahasa, budaya, sikap, mental, dan kedisiplinan.

Pada dasarnya pembelajaran bahasa merupakan kegiatan untuk saling berkomunikasi antara satu sama dengan yang lain. Didalam kehidupan sehari-hari manusia berkomunikasi dengan menggunakan media lisan dan juga tulisan. Dengan demikian, dalam berkomunikasi perlu keterampilan (*skill)* dan pengetahuan untuk merangkai kata-kata yang baik dan benar, sehingga kata-kata tersebut menjadi kalimat dan memiliki makna yang baik. Jadi tujuan utama dari pembelajaran bahasa Jepang adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Jepang dengan baik dan benar dalam media lisan maupun tulisan. Dalam belajar bahasa Jepang peserta didik akan dibberikan pengetahuan tentang bahasa serta budaya Jepang selama belajar di lembaga pendidikan. Selain itu, bahasa Jepang sangat dibutuhkan di dunia kerja dan dunia industri khususnya peserta didik yang mendapat kesempatan untuk magang atau bekerja di Jepang.

LPK Ohayou Indonesia terletak di Jl. Raya Simo - Kalioso KM.06, Dukuh Nogosari, RT.07, RW.01, Glonggong, Kec. Nogosari, Kabupaten Boyolali, Jawa Tengah 57378 dengan demikian banyak siswa yang terdaftar di LPK Ohayou Indonesia berasal dari domisili sekitar seperti Boyolali, Surakarta, Sukoharjo, dan sekitar daerah Solo raya. Akan tetapi saat ini LPK Ohayou mulai kedatangan siswa dan calon siswa yang berasal dari luar daerah tersebut seperti Purbalingga, Jakarta, Medan, Lampung, Pati, dll. Adapun data presentase dari setiap provinsi domisili asal siswa yang aktif di LPK adalah Jawa Timur 18%, Jawa Barat 8%, Sumatera 8%, Kalimantan 2%, Sulawesi 0, 2%, dan sisanya adalah dari provinsi Jawa Tengah yaitu 65, 6%. Dengan adanya berbagai asal domisili siswa tersebut tentunya banyak keberagaman di LPK Ohayou Indonesia, salah satu ciri khas yang mencolok adalah nada cara berbicara yang dipengaruhi oleh budaya asal. Keberagaman tersebut menjadikan ciri khas seseorang dan menjadi salah satu hal yang menarik, akan tetapi dalam proses pembelajaran banyak siswa yang terkendala mulai dari nada berbicara *発音*, pemahaman kosakata *言葉,* sistem penulisan bahasa Jepang yang kompleks.

Kendala tersebut kebanyakan muncul pada siswa yang jarang atau bahkan belum pernah mengenal bahasa Jepang ataupun kebudayaannya. Sehingga saat pertama kali masuk LPK siswa pengucapan siswa banyak yang berbeda nadanya, kurang sesuai dengan yang di contohkan oleh pengajar atau staf. Contoh sederhana saat awal masuk adalah salam. Pada saat pagi hari mengucapkan *ohayou gozaimasu,* saat siang mengucapkan *konnichiwa,* saat berterimakasih mengucapkan *arigatou gozaimasu*, dan sebagainya menurut tempat dan waktunya. Akan tetapi terkadang banyak siswa melakukan kesalahan pada hal-hal dasar tersebut seperti salah

pengucapan kata, huruf su pada kata *ohayou gozaimasu* juga di ucapkan, dan begitu pula dengan *arigatou gozaimasu*. Bahkan ada siswa yang sudah lebih dari 3 bulan masih melakukan kesalahan yang sama.

Bahasa Jepang semakin di minati banyak orang, terutaama dikalangan muda, seiring dengan meningkatkan popularitas budaya pop Jepang seperti *anime*, lagu J-Pop, dan juga drama. Untuk dapat meningkatkan kemampuan bahasa Jepang menjadi lebih bagus lagi dalam pengucapan maupun pelafalan maka perlu belajar hal-hal dari dasar. Sebagian besar tempat belajar atau lembaga menggunakan buku *Minna No Nihongo* sebagai acuan dasar pembelajaran. Namun, metode pembelajaran tersebut terkadang terasa membosankan dan kaku bagi siswa. Oleh karena itu, pendekatan yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan seperti belajar melalui lagu dan juga anime dapat menjadi solusi yang menarik. Metode ini memungkinkan siswa untuk menyerap kosakata, pengucapan, dan ekspresi sehari-hari dalam konteks yang alami dan menarik.

Menurut Sulaiman I.J, belajar bahasa Jepang melalui lagu memberikan hal yang positif dalam melatih kecepatan dan ketepatan pembacaan bahasa Jepang saat mengikuti alunan lirik lagu yang sedang dinyanyikan (2023). Tak hanya hal tersebut, melalui lagu siswa juga dapat melatih pendengaran dan juga pelafalan bahasa Jepang. Lagu-lagu bahasa Jepang umumnya menggunakan struktur kalimat yang singkat tetapi memiliki banyak makna, sehingga dapat membantu siswa atau pendengar mempelajari struktur tata bahasa secara tidak langsung. Disamping hal tersebut, pengulangan lirik membuat kosakata lebih mudah di ingat. Lagu menyampaikan perasaan emosional dan budaya yang penting dalam memahami konteks penggunaan bahasa Jepang dalam kehidupan nyata.

Kemudian, melalui anime sebagai media visual dan audio memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh. Anime memperlihatkan percakapan sehari-hari, dialek daerah masing-masing sesuai penokohan, serta konteks sosial dan budaya yang bervariasi. Menurut M. R. Mael, D. Nurhadi, Kisyani, Mintowati, melalui anime, siswa dapat mempelajari intonasi ekspresi wajah, dan gerakan tubuh yang sesuai dengan percakapan kaiwa bahasa Jepang. Hal tersebut membantu dalam memahami makna tersurat maupun tersirat yang tidak selalu bisa dipahami jika hanya melalui teks dan buku (2022).

Terdapat langkah-langkah dalam mempelajari bahasa Jepang melalui media lagu dan anime yang dapat dimulai dengan memilih lagu dan anime yang disukai atau yang sesuai dengan kemampuan. Berikutnya, dengarkan atau tonton menggunakan teks bahasa Jepang (*subtitle)* serta mencocokan dengan hasil terjemahannya. Mencatat kosakata baru dan mempelajarinya. Jika di perlukan ulangi 2-3 kali mendengarkan dan menonton tanpa subtitle untuk melatih pemahaman murni. Pelajar juga disarankan untuk melakukan teknik *shadowing* yaitu menirukan pengucapan dan membuat kalimat baru berdasarkan ungkapan yang telah dipelajari. Dengan pendekatan ini, pembelajaran bahasa Jepang menjadi lebih menyenangkan, lebih efektif, dan terhubung langsung dengan budaya Jepang. Menurut Iskandar Wassid dan Sunendar, melalui media ini seseorang yang terbiasa mendengarnya terlebih dahulu menjadi bibit kelebihan karena anime adalah media *audio-visual* yang mengajarkan bahasa sebagai alat pandang dengar seperti video, rekaman, kartu, program televisi, dan lain lain sehingga pengajaran lebih hidup, menyenangkan, dan menarik (2009).

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik membuat tugas kinerja dengan judul "**Efektivitas Penggunaan Lagu dan Anime Jepang sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jepang di LPK Ohayou Indonesia**". Di dalam laporan karya kinerja ini, penulis akan menjelaskan bagaimana media lagu dan anime dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran bahasa Jepang di LPK Ohayou Indonesia.

1.2 Tujuan

Berdasarkan latar belakang maka tujuan karya kinerja ini adalah untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui perkembangan siswa dalam pembelajaran menggunakan media lagu dan anime dalam pembelajaran dasar bahasa Jepang
2. Untuk mengetahui perkembangan siswa setelah menggunakan metode belajar lagu dan anime
3. Untuk menjadi bahan acuan dan sumber referensi baru pada metode pembelajaran bahasa Jepang khususnya bagi LPK Ohayou Indonesia

1.3 Manfaat

Melalui penulisan ini diharapkan dapat diperoleh manfaat sebagai berikut:

1. **Manfaat bagi Penulis**

   Memberikan penulis kesempatan untuk mendalami strategi mengajar bahasa asing yang inovatif dan menyenangkan berbasis media hiburan serta memperluas budaya Jepang. Selain itu, penulis juga mengasah kemampuan akademik dalam melakukan analisis dan penyampaian gagasan secara sistematis dan ilmiah.

2. Manfaat bagi Universitas

Karya kinerja ini dapat menambah koleksi penelitian inovatif yang mencerminkan kemampuan siswa dalam merancang solusi praktis dan konseptual. Selain itu, memperkuat citra universitas sebagai lembaga yang mendukung metode pembelajaran yang modern dan relevan.

3. Manfaat bagi Mitra (LPK)

Dapat menjadi referensi alternatif dalam metode pengembangan pengajaran bahasa Jepang yang lebih baik dan menarik bagi kalangan muda. Sehingga menciptakan materi pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai *trend* guna meningkatkan hasil siswa/ pelajar.

BAB II
PELAKSANAAN KEGIATAN

2.1 Profil LPK

LPK Ohayou Indonesia merupakan lembaga pelatihan swasta yang mengajarkan bahasa Jepang kepada calon pemagang. LPK Ohayou Indonesia merupakan lembaga swasta yang memberikan bimbingan pelatihan, pendidikan bahasa Jepang, dan membantu generasi muda yang berminat dan bersungguh-sungguh ingin mengikuti program magang dan bekerja di Jepang. LPK Ohayou Indonesia secara kelembagaan sudah di akui dan sudah terakreditasi dai LA-LPK dengan nomor: 261/LA-LPK/XII/2019.

LPK Ohayou Indonesia berdiri tepat pada tanggal 11 Januari 2014 berdasarkan akta notaris nomor: 01 tanggal 11 Januari 2014 dan telah di perbarui dengan akta notaris nomor: 01 tanggal 10 Juni 2022 dan sesuai dengan surat keputusan Kemenhumham nomor: AHU-0006505.AH.01.07 TAHUN 2022. LPK Ohayou Indonesia saat ini belum berstatus SO (*Sending Organization),* akan tetapi LPK Ohayou Indonesia telah bekerja sama dengan 15 SO (*Sending Organization)* dari kementrian Tenaga Kerja Republik Indonesia dan telah memberangkatkan lebih dari 2000 orang peserta magang melalui *Sending Organization* mitra LPK Ohayou Indonesia. Berbagai program yang ada di LPK Ohayou Indonesia diantaranya *kenshuu/*magang, Tokutei Ginou, *Caregiver/ Kaigo,* dan juga *Enginnering.*

Pada setiap lembaga terdapat seleksi bagi pelamar pekerjaan, hal tersebut sama dengan LPK Ohayou Indonesia. Untuk mendaftar dan bergabung di LPK Ohayou Indonesia, calon peserta bisa menghubungi admin untuk konsultasi dan pendaftaran

melalui via *online* atau bisa langsung ke LPK Ohayou Indonesia agar bisa bertemu langsung dan menanyakan detail lengkapnya secara transparan. Adapun persyaratan yang harus dilengkapi calon peserta saat akan mendaftar LPK Ohayou Indonesia adalah:

1. Mengisi formulir pendaftaran yang telah disediakan oleh lembaga
2. Untuk tinggi laki-laki minimal 160 cm dan perempuan 150 cm
3. Usia 18-28 tahun
4. Berat badan proposional
5. Tidak memiliki riwayat patah tulang bertato, bertindik, serta buta warna (apabila mata minus untuk magang tidak boleh lebih dari 1, sedangkan untuk program lainnya maksimal mata minus adalah 3).
6. Melengkapi berkas fotocopy yang harus dikumpulkan:
    a. KTP (2 lembar)
    b. Akta kelahiran
    c. Kartu keluarga
    d. Ijazah SD-terakhir
    e. Surat keterangan sehat dari puskesmas atau dokter
    f. Pas Foto berjas berdasi hitam latar belakang warna putih ukuran 3x4 (1 lembar) dan ukurn 2x3 (1 lembar).
    g. Hasil cek optik.

Apabila calon peserta sudah memenuhi persyaratan di atas maka akan dilaksanakan tes seleksi yang akan dikenakan biaya administrasi sebesar Rp. 200.000,00- adapun tahapannya adalah: