

**Pengembangan Video
Animasi *Toonly* Pada Mata
Kuliah *Bunpo Shochukyu*
(Bab 38-40)**

Putu Ratih Megantari

ratih@undiksha.ac.id

Universitas Pendidikan Ganesha

Yeni

yeni.rahman@undiksha.ac.id

Universitas Pendidikan Ganesha

Kadek Eva Krishna Adnyani

krishna.adnyani@undiksha.ac.id

Universitas Pendidikan Ganesha

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan tiga video pembelajaran animasi dengan durasi 6-10 menit dengan format .mp4. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang diperkenalkan oleh Luther-Sutopo (dalam Binanto, 2010) dan juga penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development*. Tujuan pengembangan ini ialah membantu dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran serta menarik minat serta motivasi mahasiswa untuk mempelajari materi *Bunpo Shochukyu*. Metode pengumpulan referensi dilakukan dengan wawancara dengan dosen pengampu dan kuesioner untuk mahasiswa. Data yang diperoleh dianalisis dengan metode kualitatif dan kuantitatif. Pengujian dilakukan dengan Uji *Alpha* dengan ahli media dan ahli materi sedangkan Uji *Beta* dilakukan pada kelompok kecil yaitu mahasiswa semester 2 Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha. Hasil yang diperoleh dari Uji *Alpha* oleh ahli media pertama yaitu 56 poin (Sangat Baik) dan uji kedua yaitu 57 poin (Sangat Baik) dan oleh ahli materi pada uji 1 yaitu 48 poin (Baik) dan uji 2 yaitu 49 poin (Baik), sedangkan dari hasil Uji *Beta* mendapat rata-rata nilai sebesar 101 poin (Baik). Dengan adanya hasil pengujian tersebut, video pembelajaran animasi ini dapat dimanfaatkan dalam mata kuliah *Bunpo Shochukyu* BAB 38-40.

Kata Kunci: *Bunpo Shochukyu*, *Toonly*, Video Animasi

Abstract

This research aims to develop three learning animated videos with a duration of 4-6 minutes in mp4. Format. This research is a Research and Development using MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method that are introduced by Luther-Sutopo (in Binanto, 2010). The purpose of this research is to help the teacher and student on the lesson session, also to help motivate the student interest in learning Bunpo Shochukyu. Collecting reference data was done by interviewing the teacher and giving questionnaire to the students. The data that are obtained was analyzed using qualitative and quantitative method. The tests are Alpha Test which are tested with Media Expert and Material Expert, whereas Beta Test is tested with small group of second semester Japanese Language Education Students. Result of the first test is 56 points (Very Good) and second test is 57 points (Very Good) from the Media Expert and 48 points at first test (Good) and second test is 49 points (Good) from Material Expert of Alpha Test, whereas the average results of Beta Test are 101 points (Good). With these tests results, the animated learning videos can be utilized in the subject of Bunpo Shochukyu Chapter 38-40.

Keywords: *Bunpo Shochukyu, Animated Video, Learning Media*

1. Pendahuluan

Pembelajaran pada era sekarang ini telah banyak memanfaatkan IPTEK untuk mendukung kelancaran kegiatan belajar mengajar yang berpengaruh pada situasi di kelas. Hal ini sejalan dengan Ghavifekr & Rosdy (2015) menyebutkan bahwa teknologi telah mengubah cara pikir, cara belajar dan cara kerja masyarakat. Dalam bidang pendidikan, teknologi dapat membantu tenaga pendidik dalam menghadapi tantangan global.

Dalam upaya mengidentifikasi masalah, dilakukan wawancara semi terstruktur dengan dua pengampu mata kuliah tersebut pada 25 Juni dan 29 Juni 2021. Hasilnya, kedua dosen pengampu menyatakan bahwa terdapat kekurangan berupa ketidakefektifan terhadap media yang digunakan sehingga dosen pengampu dan mahasiswa memerlukan adanya suatu pengembangan media yang disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa dan dosen.

Melalui kuesioner campuran dengan *Google Form* pada 24-25 Februari 2022 dinyatakan bahwa sebagian besar mahasiswa (dalam kelas dosen pengampu 2) kurang paham dengan media yang digunakan dan memerlukan sebuah pengembangan media pembelajaran yang baru yang disesuaikan dengan kebutuhan mereka saat belajar.

Berdasarkan dari hasil studi pendahuluan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa pada mata kuliah *Bunpo Shochukyu* membutuhkan adanya pengembangan sebuah media pembelajaran yang dilengkapi dengan animasi dan *background*. Video pembelajaran yang dikembangkan memiliki kelebihan seperti dapat memudahkan mahasiswa dalam menemukan ide/topik utama dalam sebuah materi apabila belum memahami materi yang ada di buku.

Penelitian pengembangan ini menggunakan metode *MDLC* atau *Multimedia Development Life Cycle* oleh Luther-Sutopo (dalam Binanto, 2010).

Metode ini digunakan karena selaras dengan tujuan penelitian ini yaitu menciptakan sebuah video pembelajaran. Tahapan pada metode ini telah dimodifikasi oleh Sutopo (2003) dengan menambahkan tahap *distribution* yang terhubung dengan tahap *concept* sehingga memudahkan proses revisi video.

1.1 Kajian Teori

1.1.1 Metode Penelitian dan Pengembangan

Research and Development ialah proses atau rangkaian dalam mengembangkan sebuah produk baru atau menyempurnakan hasil produk yang telah ada yang diuji kelayakannya sebelum digunakan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan pada mata kuliah *Bunpo Shochukyu* Bab 38-40 dengan metode *MDLC* atau *Multimedia Development Life Cycle* yang memiliki tujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran menjadi lebih efisien dan menarik. Metode ini memiliki tahapan tahapan yaitu *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing* dan *Distribution*.

1.1.2 Bunpo Shochukyu

Bunpo Shochukyu merupakan tata bahasa atau gramatika level dasar-menengah yang ada dalam Bahasa Jepang yang didalamnya memuat pola kalimat (*Bunkei*), partikel (*Joshi*), kosakata (*Kotoba*) dan lain sebagainya yang digunakan untuk membentuk suatu kalimat. *Bunkei* Bahasa Jepang yaitu SKOP sedangkan dalam Bahasa Indonesia yaitu SPOK. Partikel yang biasa digunakan yaitu Wa (は) yang menunjukkan subjek, O (を) menunjukkan penanda objek, Ga (が) menunjukkan identitas, E (へ) menunjukkan ke- (pergi ke sebuah lokasi), De (で) menunjukkan 'dengan' yang

berupa alat atau cara dan No (①) menunjukkan kepemilikan terhadap sesuatu, dan lain sebagainya.

1.1.3 Media Pembelajaran

Kata media berakar dari kata dalam bahasa latin yaitu “medium” yang berarti perantara (Sumiharsono dan Hasanah, 2017). Media pembelajaran ialah sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan yang berasal dari sumber yang terencana sehingga dapat menciptakan suatu kondisi belajar yang kondusif yang penerimanya dapat mengikuti proses pembelajaran dengan efektif dan efisien.

1.1.4 Toonly

Toonly merupakan sebuah aplikasi perangkat lunak berbasis online yang dapat menghasilkan video dengan menggunakan gambar, suara, musik, teks dan yang lainnya yang dibutuhkan oleh penggunanya untuk menghasilkan sebuah video yang memuat sebuah informasi/pesan

2. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimanakah video animasi *Toonly* yang tepat digunakan dalam mata kuliah *Bunpo Shochukyuu* pada Bab 38-40 di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA?
2. Bagaimanakah kelayakan video animasi *Toonly* dalam mata kuliah *Bunpo Shochukyuu* pada Bab 38-40 di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA?

3. Metode Penelitian

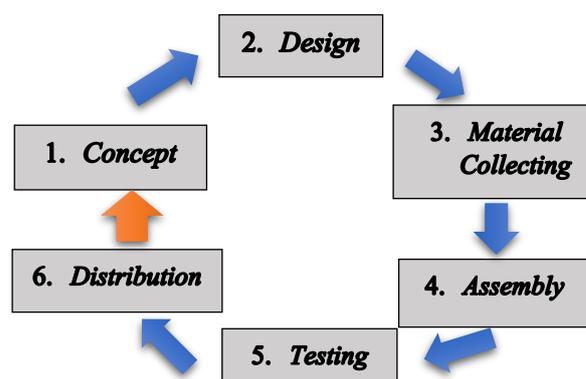
Research and Development ialah proses atau rangkaian dalam mengembangkan sebuah produk baru atau menyempurnakan hasil produk yang telah ada yang diuji kelayakannya sebelum digunakan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan pada mata kuliah *Bunpo Shochukyuu* Bab 38-40 dengan

metode MDLC atau *Multimedia Development Life Cycle* yang memiliki tujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran menjadi lebih efisien dan menarik.

Menurut Binanto (2010) memodifikasi sebuah metode pengembangan perangkat lunak multimedia Luther-Sutopo dengan menambahkan satu tahapan yang menghubungkan tahapan akhir (distribusi) ke tahap awal (konsep) sehingga jika ada masalah baru maka bisa segera diatasi. Metode ini memiliki tahapan tahapan yaitu *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing* dan *Distribution*.

Gambar 1. Tahapan metode MDLC

(Binanto, 2010)



Penelitian ini menggunakan instrumen yang disesuaikan dengan data yang ingin didapat. Pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan suatu media yang layak yang dapat digunakan dalam pembelajaran *Bunpo Shochukyuu*.

Adapun instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data ialah lembar wawancara semi terstruktur yang berisi butir-butir pertanyaan yang diajukan kepada dosen pengampu mengenai permasalahan yang dihadapi saat mengajar. Selain itu, mahasiswa juga diberikan kuesioner campuran mengenai kendala yang dihadapi dan jenis media yang diinginkan saat pembelajaran.

Untuk pengujian produk, ahli materi dan ahli media diberikan angket penilaian untuk menguji kesesuaian dan kualitas media dari segi materi dan visual. Pengujian kelompok kecil dilakukan untuk mengetahui kelayakan video yang dibuat. Penelitian ini menggunakan instrumen angket dalam penelitian Adnyani, dkk (2021).

Data hasil penilaian uji *alpha* dan *beta* dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif yang dideduksi dan dideskripsikan menggunakan skala *Likert* untuk menjelaskan kualitas video yang telah dicapai. Langkah analisis yang digunakan berpedoman pada rumus oleh Nurkencana & Sunartana (dalam Adnyani dkk, 2021).

Hasil data uji *alpha* dilakukan dengan menjumlahkan hasil nilai dari ahli media dan ahli materi, sedangkan untuk hasil data uji *beta* merupakan hasil total nilai yang dibagi 6 sesuai jumlah responden. Kemudian kriteria penilaian ditentukan sesuai dengan table konversi skor berdasarkan *mean ideal* (M_i) dan Standar Deviasi (SD_i).

Rentang	Kriteria
$X \geq M_i + 1.5 SD_i$	Sangat Baik
$M_i + 0.5 SD_i \leq X \leq M_i + 1.5 SD_i$	Baik
$M_i - 0.5 SD_i \leq X \leq M_i + 0.5 SD_i$	Cukup
$M_i - 1.5 SD_i \leq X \leq M_i - 0.5 SD_i$	Kurang Baik
$< X \leq M_i - 1.5 SD_i$	Tidak Baik

Tabel 1. Rumus Konversi Skor

Keterangan:

M_i = Rerata ideal [$\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)]

SD_i = Standar Deviasi [$\frac{1}{3}(M_i)$]

X = Skor rata-rata

Skor maksimal ideal = Jumlah indikator x Skor tertinggi

Skor minimal ideal = Jumlah indikator x Skor terendah

Berdasarkan hasil data angket tersebut, diketahui bahwa untuk uji *alpha* terdapat 12 indikator penilaian. Sementara pada angket uji *beta* terdapat 24 indikator penilaian. Setiap indikator terdapat skor tertinggi yaitu skor 5, dan skor 1 sebagai skor terendah. Oleh karena itu, *mean ideal* (M_i) dan Standar Deviasi (SD_i) pada penelitian ini dapat ditentukan sebagai berikut

Uji Alpha

$M_i = \frac{1}{2} (60 + 12) = 36$

$SD_i = \frac{1}{3} (36) = 12$

Uji Beta

$M_i = \frac{1}{2} (120 + 24) = 72$

$SD_i = \frac{1}{3} (72) = 24$

Berdasarkan rumus diatas, interval skor yang diperoleh dapat disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Rentang	Kriteria
$X > 54$	Sangat Baik
$42 < X \leq 54$	Baik
$30 < X \leq 42$	Cukup Baik
$18 < X \leq 30$	Kurang Baik
$X \leq 18$	Tidak Baik

Tabel 2. Interval Skor Penilaian Uji Alpa

Rentang	Kriteria
$X > 108$	Sangat Baik
$84 < X \leq 108$	Baik
$60 < X \leq 84$	Cukup Baik
$36 < X \leq 60$	Kurang Baik
$X \leq 36$	Tidak Baik

Tabel 3. Interval Skor Penilaian Uji Beta

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

1) *Concept* (Konsep)

Dalam tahap ini, dilakukan beberapa perencanaan tujuan dari pembuatan serta penggunaan video pembelajaran tersebut.

Langkah awal yang dilakukan ialah menggali data dan sumber referensi dengan cara melakukan wawancara semi terstruktur kepada dosen pengampu mata kuliah *Bunpo Shochukyu*. Hasil wawancara tersebut menyatakan bahwa dosen dan

Nilai minimum untuk kategori kelayakan yang didapat pada uji *alpha* ialah “ $30 < X \leq 42$ ” sedangkan untuk uji *beta* ialah “ $60 < X \leq 84$ ”. Jika video dalam penelitian ini mendapat nilai minimal maka video pembelajaran tersebut sudah layak untuk lanjut ke tahap selanjutnya.

mahasiswa memerlukan adanya sebuah media berupa video pembelajaran dalam mata kuliah *Bunpo Shochukyu* Bab 38-40. Hal tersebut dikarenakan dosen dan mahasiswa hanya menggunakan buku pedoman yaitu *Minna no Nihongo II* kemudian diadakan kuis atau penugasan dari dosen.

Setelah menemukan ide, dilanjutkan dengan menentukan tujuannya yaitu memacu motivasi mahasiswa untuk memahami materi *Bunpo Shochukyu* Bab 38-40.

Judul	Pengembangan Video Animasi <i>Toonly</i> Pada Mata Kuliah <i>Bunpo Shochukyu</i> (BAB 38-40)
Subjek Pengguna	Mahasiswa dalam mata kuliah <i>Bunpo Shochukyu</i> di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA
Durasi	6-10 menit
Format Video	.mp4
Interaktif	BGM (<i>Background Music</i>), pertanyaan interaktif ke penonton, kuis, animasi
Aplikasi	<i>Toonly</i> Windows 10 64-bit

Tabel 4. Deskripsi Video yang dikembangkan

2) *Design* (Desain)

Pada tahap ini dilakukan perancangan mengenai video yang dibuat serta spesifikasi produk. Dalam tahap ini dilakukan pembuatan *Storyboard* dan skenario untuk memahami ilustrasi alur video yang dibuat dan menjadi referensi untuk pembuatan video. *Storyboard* dan skenario tersebut digunakan untuk acuan dalam tahap *Assembly* atau pembuatan.

3) *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Pengumpulan bahan yang digunakan dalam video. Bahan-bahan yang dikumpulkan yaitu berupa materi *Bunpo Shochukyu*, audio, BGM, pemilihan animasi dan pembuatan tabel.

4) *Assembly* (Penggabungan)

Setelah semua bahan terkumpul, dilanjutkan dengan pembuatan dengan

editing sesuai dengan skenario dan *Storyboard* yang telah dirancang. Perangkat lunak yang digunakan ialah aplikasi *Toonly Windows 10 64-bit*. Pada video yang dibuat, terdapat teks, animasi yang diiringi *Background Music* serta audio rekaman suara untuk menjelaskan setiap slide yang ditampilkan dengan tujuan untuk menarik perhatian mahasiswa.

5) *Testing* (Pengujian)

Dalam tahap ini, dilakukan uji *alpha* dan uji *beta* untuk menguji kelayakan dari video yang dibuat. Uji *Alpha* dilakukan dengan memberikan video serta angket penilaian kepada dua orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media sedangkan Uji *Beta* dilakukan pada kelompok kecil berjumlah 6 orang mahasiswa. Setelah mendapat saran dan masukan, video tersebut direvisi kembali.

No.	Aspek	Video Pembelajaran BAB 38-40	
		Uji 1	Uji 2
1	Perencanaan Instruksional	35	35
2	Pertimbangan Teknis	21	22
Jumlah		56	57
Kategori		Sangat Baik	Sangat Baik

Tabel 5. Hasil Penilaian oleh Ahli Media

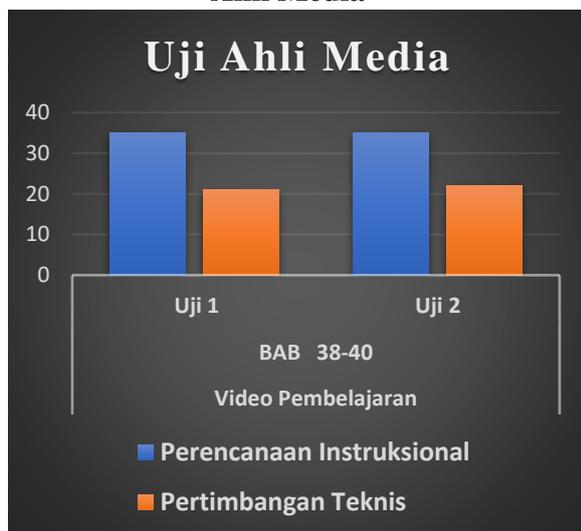
No.	Aspek	Video Pembelajaran BAB 38-40	
		Uji 1	Uji 2
1	Kualitas Materi	27	28
2	Kemanfaatan Materi	21	21
Jumlah		48	49
Kategori		Baik	Baik

Tabel 6. Hasil Penilaian oleh Ahli Materi

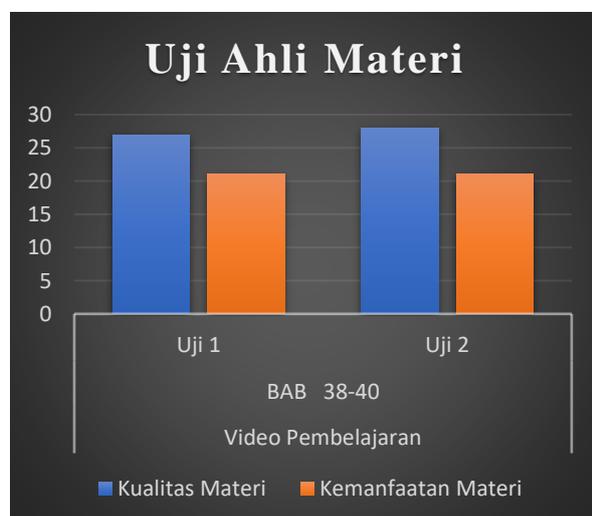
No.	Aspek	Video Pembelajaran BAB 38-40
1	Kualitas Materi	188
2	Kemanfaatan Materi	116
3	Perencanaan Instruksional	176
4	Pertimbangan Teknis	126
Jumlah		606
Rata-rata		$606 : 6 = 101$
Kategori		Baik

Tabel 7. Hasil Penilaian Kelompok Kecil

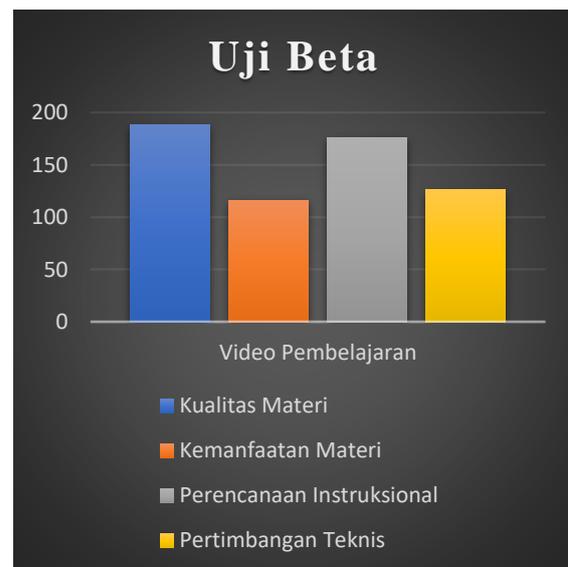
Gambar 2. Diagram Hasil Penilaian Ahli Media



Gambar 3. Diagram Hasil Penilaian Ahli Materi



Gambar 4. Diagram Hasil Penilaian Kelompok Kecil



6) *Distribution* (Distribusi)

Setelah dilakukan revisi terhadap video, video yang dibuat diunggah pada *channel Youtube*. Setelah diunggah, mahasiswa dan dosen pengampu dapat menggunakan video tersebut dalam pembelajaran *Bunpo Shochukyu*.

4.2 Pembahasan

Berdasarkan wawancara dosen dan kuesioner mahasiswa, latar belakang pembuatan video pembelajaran ini yaitu karena kurangnya media yang dapat membantu pemahaman mahasiswa dalam

mempelajari materi *Bunpo Shochukyu*. Kurangnya pengadaan media pembelajaran disebabkan oleh keterbatasan waktu pembuatan bagi dosen sehingga belum menjangkau semua materi. Susilana (2007) menyatakan bahwa media pembelajaran ialah sesuatu yang mampu menyalurkan/menyampaikan pesan/isi dari sumber terencana yang dapat menciptakan situasi belajar kondusif.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode *MDLC* atau *Multimedia Development Life Cycle* yang diperkenalkan oleh Binanto kemudian disempurnakan oleh Luther-Sutopo (dalam Binanto, 2010). Metode ini memiliki enam tahap yaitu *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, Distribution*.

Tahap pertama yaitu *Concept*, dilakukan perencanaan dan pengumpulan sumber referensi melalui wawancara dengan dosen pengampu dan memberikan kuesioner kepada mahasiswa. Berdasarkan pengumpulan referensi tersebut, diperoleh ide/gambaran awal kemudian menentukan tujuan. Tujuan dari pengembangan ini ialah membantu dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran serta menarik minat serta motivasi mahasiswa untuk mempelajari materi *Bunpo Shochukyu*.

Tahap kedua yaitu *Design*, dilakukan perancangan terkait spesifikasi produk yang dibuat dengan membuat skenario dan *storyboard* untuk memahami rancangan ilustrasi dari pembuatan dan editing video tersebut.

Tahap ketiga yaitu pengumpulan bahan, dilakukan pengumpulan audio, animasi dan materi pada buku pedoman yang diperlukan saat pembuatan video.

Tahap keempat yaitu penggabungan/editing dilakukan sesuai dengan skenario dan *storyboard* yang telah dirancang sebelumnya. Editing video pembelajaran tersebut menggunakan aplikasi *Toonly* pada Windows 10 64-bit. Seluruh bahan yang telah dikumpulkan pada tahap pengumpulan bahan digabungkan pada tahapan ini.

Tahap kelima yaitu pengujian dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dalam uji *alpha* serta uji kelompok kecil pada uji *beta*. Tujuan dari pengujian ini ialah untuk mengetahui tingkat kelayakan dari produk video yang dibuat. Hasilnya, pengujian ketiga video pada uji *alpha* oleh ahli media memperoleh nilai 56 poin (Sangat Baik) pada uji 1 dan 57 poin (Sangat Baik) pada uji 2, sedangkan pada uji materi memperoleh nilai 48 poin (Baik) pada uji 1 dan 49 poin (Baik) pada uji 2. Terakhir ialah uji *beta* yang dilakukan 6 orang mahasiswa dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 101 poin (Sangat Baik).

Tahap terakhir yaitu distribusi dilakukan dengan cara mengunggah video pembelajaran pada *E-Learning* Undiksha dan kanal *Youtube* sehingga dapat diakses oleh mahasiswa dan dosen dalam proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Adnyani, K. E. K., Sadyana, I. W., & Hermawan, G. S. (2021). *The Development of Educational Videos to Deliver Topics in Japanese Sociolinguistics Course*. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 540, 6-1.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Dzikri, A. & Masdalifah. (2019). *Development of Android-Based Interactive Multimedia Using Total Communication Approach to Introduce Sign Language for Deaf Communities*. *ICAESS (International Conference on Applied Economics and Social Science)*. Vol 377.

- Ghavifekr, S. & Rosdy, W. A. W. (2015). *Teaching and learning with technology: Effectiveness of ICT integration in schools*. International Journal of Research in Education and Science (IJRES), 1(2), 175-191
- Magfirah, dkk. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Konsep Sistem Indera Pada Siswa Kelas XI SMA*. Jurnal Pendidikan Biologi. Vol. 7 no. 2 hal. 69-80.
- Mustika M, Sugara EPA, Pratiwi M. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle*. JurnalOnline Informatika. 2 (2): 121.
- Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. (2017). *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.
- Susilana Rudi, Riyana Cepi. (2007). *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima
- W. Nurkancana & Sunartana. (1992) *Evaluasi Hasil Belajar*. Usaha Nasional.