

**Pengembangan Video
Animasi *Toonly* Pada Mata
Kuliah *Bunpo Shochukyu*
(Bab 44-46)**

I Gusti Ayu Diah Anggreni Dewi

ayu.diah@undiksha.ac.id

Universitas Pendidikan Ganesha

Kadek Eva Krishna Adnyani

krishna.adnyani@undiksha.ac.id

Universitas Pendidikan Ganesha

Gede Satya Hermawan

satya.hermawan@undiksha.ac.id

Universitas Pendidikan Ganesha

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan bentuk video animasi *Toonly* yang sesuai untuk mata kuliah *bunpo shochukyu* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA) dan (2) menganalisis tingkat kelayakan video animasi *Toonly* untuk mata kuliah *bunpo shochukyu* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA). Penelitian ini menggunakan model pengembangan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang dimodifikasi oleh Binanto. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa semester 2 di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA. Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Data dikumpulkan dengan cara melakukan wawancara dan angket. Hasil dari penelitian ini adalah: (1) tiga buah video animasi dengan karakteristik video sesuai berdasarkan pernyataan Buncher. (2) Berdasarkan penilaian ahli materi, video animasi memperoleh rata-rata penilaian sejumlah 54 (Sangat Baik). Pada penilaian ahli media, video animasi memperoleh rata-rata penilaian sejumlah 57 (Sangat Baik). Sedangkan pada penilaian kelompok kecil yang dilakukan enam orang mahasiswa memperoleh rata-rata penilaian sejumlah 115,1 (Sangat Baik). Berdasarkan hasil penilaian, ketiga video animasi dinyatakan sesuai dan layak digunakan untuk mata kuliah *bunpo shochukyu* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA.

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

Abstract

This study aims to: (1) develop a Toonly animation video suitable for the bunpo shochukyu course at the Japanese Language Education Study Program at Ganesha University of Education (UNDIKSHA); and (2) analyze the feasibility level of the Toonly animation video suitable for the bunpo shochukyu course at the Japanese Language Education Study Program at Ganesha University of Education (UNDIKSHA). This study uses the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) development model modified by Binanto. The subjects of this study were grade 2 students at the UNDIKSHA Japanese Language Education Study Program. The data were analyzed qualitatively and quantitatively. Data was collected by conducting interviews and completing questionnaires. The results of this study are:

(1) Three animation videos which are suitable video characteristics according to the Buncher (2) Based on expert judgment material, the animated video received an average rating of 54 (very good). According to the media expert's assessment, animated videos obtained an average rating of 57 (very good). Meanwhile, in the assessment of six actors, an average rating of 115.1 (very good) was obtained. Based on the results of the assessment, the three animation videos were declared suitable for use in the Bunpo Shochukyu course at the UNDIKSHA Japanese Language Education Study Program.

Keywords: *Animated Video, Bunpo Shochukyu, Research and Development, Toonly*

Pendahuluan

Pembelajaran adalah adanya proses interaksi antara pendidik dan pelajar yang bersumber belajar di lingkungan belajar (Suardi, 2018: 7). Dalam prosesnya, terdapat komponen-komponen yang tidak bisa dipisahkan. Riyana (2011) Dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa komponen, seperti tujuan pembelajaran, bahan ajar atau materi pembelajaran, media dan metode pembelajaran, peserta didik, guru, dan evaluasi.

Penggunaan teknologi pada komponen-komponen pembelajaran sudah berubah sesuai dengan berkembangnya zaman. Salah satu komponennya adalah media pembelajaran. Penyampaian materi bisa terbantu dengan penggunaan media pembelajaran agar menjadi efektif (Angkowo dan Kosasih, 2007: 14). Perlu diciptakan media pembelajaran yang layak untuk pembelajaran yang baik. Saat menggunakan media di proses pembelajaran, keinginan dan minat belajar, motivasi dan rangsangan belajar, serta psikologis peserta didik akan terpengaruh (Nurdyansyah, 2019: 60).

Bentuk penggunaan teknologi dalam media pembelajaran salah satunya disebut video animasi pembelajaran. Media audio dan visual yang digabungkan dengan tujuan untuk menarik perhatian pelajar disebut video animasi. Media ini menyajikan objek secara detail agar mampu membantu pelajar memahami materi yang sulit (Apriansyah dkk, 2020). Namun, berdasarkan hasil studi pendahuluan wawancara dosen pengampu 2 pada mata kuliah *bunpo shochukyu* di program studi pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA), diakui bahwa media pembelajaran yang digunakan kurang efektif.

Pada perkuliahan *bunpo shochukyu* terdapat 2 dosen pengampu. Dosen pengampu 1 (mengampu sebelum UTS) menggunakan video pembelajaran sebagai media pembelajaran, sedangkan dosen pengampu 2 (mengampu sesudah UTS) menggunakan *PowerPoint* dan menggunakan video pembelajaran dari *YouTube*. Menurut dosen pengampu 1 dan 2, terdapat hubungan antara motivasi mahasiswa dan media yang digunakan. Motivasi belajar akan naik, jika media pembelajarannya menarik, Tidak ada

kendala saat disebarkan kuesioner kepada mahasiswa terkait video pembelajaran yang sudah disiapkan oleh dosen pengampu 1. Akan tetapi, pada video pembelajaran dari *YouTube* yang digunakan oleh dosen pengampu 2 terdapat kendala. Menurut dosen pengampu 2, mahasiswa masih kurang memahami materi saat diadakan *drill*, walaupun sudah menggunakan video pembelajaran dari *YouTube*.

Hasil studi pendahuluan wawancara semi terstruktur diperkuat dengan hasil kuesioner yang sudah dijawab oleh 40 mahasiswa dari total 43 peserta kuliah *bunpo shochukyu*. Menurut mahasiswa, kekurangan video pembelajaran dari *YouTube*, adalah pemaparan penyaji yang monoton dengan durasi yang panjang, sehingga mahasiswa menjadi bosan dan susah memahami materi. Mahasiswa pun menyatakan perlu dikembangkan media audio visual untuk pembelajaran *bunpo shochukyu*. Selain itu, mahasiswa sudah memiliki alat dan bisa mengoperasikannya untuk mengakses media pembelajaran berteknologi digital, sekaligus memiliki akses internet untuk mengoperasikan. Bisa disimpulkan bahwa mahasiswa sudah siap dengan media pembelajaran berbasis digital.

Kuesioner studi pendahuluan lanjutan disebarkan agar bisa mengetahui mengenai karakteristik video pembelajaran yang diperlukan mahasiswa,. Sebanyak 39 mahasiswa sudah menjawab kuesioner lanjutan. Mahasiswa menginginkan video pembelajaran berdurasi 6-10 menit dilengkapi dengan animasi dan *background*. Video pembelajaran yang diinginkan bisa diakses secara *online*. Berdasarkan studi pendahuluan, dikembangkan video animasi pembelajaran untuk mata kuliah *bunpo shochukyu* di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA. Video animasi pembelajaran memuat tiga bab yang terdapat pada buku *Minna no Nihongo* 2, yaitu bab 44, 45, dan 46.

Pada masing-masing bab, terdapat dua sampai lima pola kalimat. Pada bab 44 mencakup 5 pola kalimat, yaitu *-sugimasu*, *-yasui desu*, *-nikui desu*, *-ku shimasu*, dan *-ni shimasu*. Pada bab 45 mencakup 2 pola kalimat, yaitu *-baai wa* dan *-noni*. Sedangkan pada bab 46 mencakup 3 pola kalimat, yaitu *-tokoro desu*, *-ta bakari desu*, dan *-hazu desu*. bab lain yang dibahas pada buku *Minna no Nihongo*

akan dikerjakan dengan media video animasi pembelajaran pada penelitian lain. Model pengembangan yang digunakan adalah MDLC. MDLC merupakan metode yang dikhususkan dalam pembuatan produk multimedia dan tiga tahap metode ini sifatnya fleksibel (Cahyadi dkk, 2020). MDLC digunakan sebagai model pengembangan karena sesuai untuk mengembangkan dan merancang yang berupa kombinasi dari suara, animasi, media gambar, video, dan lain-lain (Hakim dkk, 2022).

Pembuatan video animasi pembelajaran juga disesuaikan dengan kriteria Bunchner (2018) , yaitu video dirancang dengan baik, sesi diskusi setelah menonton video, durasinya singkat, pematiri

Metode

Model Penelitian Pengembangan

Model pengembangan video animasi pembelajaran pada penelitian ini, memakai model MDLC atau *Multimedia Development Life Cycle* yang dimodifikasi oleh Binanto (2010), terdiri dari enam tahapan yang sudah disesuaikan dengan penelitian ini sebagai berikut.

1) Konsep (*concept*)

Tahap konsep merupakan tahap awal dari penelitian pengembangan video animasi ini. Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan penentuan ide dasar terkait produk yang dikembangkan serta tujuan dan pengguna produk. Ide dasar ini ditentukan dari wawancara semi terstruktur dengan dua dosen pengampu *bunpo shochukyu*. Selain itu, dilakukan penyebaran kuesioner untuk mahasiswa semester 2 yang mempelajari mata kuliah *bunpo shochukyu* di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA. Berdasarkan hasil wawancara dan penyebaran kuesioner, pengembangan media pembelajaran berupa video animasi pembelajaran *bunpo shochukyu* perlu dilakukan, terutama pada bab 44-46.

Tujuan pengembangan produk ditentukan setelah menemukan ide dasar. Tujuan pengembangan produk adalah untuk menyelesaikan masalah pada perkuliahan *bunpo shochukyu*, yaitu meningkatkan kelayakan video pembelajaran dan motivasi mahasiswa dalam belajar *bunpo shochukyu*, bab 44-46. Pengguna media adalah mahasiswa yang mempelajari *bunpo shochukyu* bab 44-46

menjelaskan dengan antusias dan tidak monoton, kuis pada video, dan video dibagi menjadi beberapa bagian. Mahasiswa diharapkan merasa lebih antusias, efektif dan efisiennya penggunaan media video pembelajaran. Pembuatan video animasi menggunakan *Toonly*. Terdapat berbagai fitur yang menarik di *Toonly*. Video animasi yang dibuat bisa dilengkapi dengan animasi yang menarik, narasi yang mudah dipahami, dan *background* yang menyenangkan, namun tidak mengganggu proses pembelajaran. Hal ini dibuat dengan tujuan pembelajaran menjadi tidak membosankan. Selain itu, video animasi bisa diakses melalui gadget sehingga dapat belajar di mana pun dan kapan pun.

di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA.

2) Perancangan (*Design*)

Tahap kedua, yaitu perancangan. Materi untuk video animasi dirancang pada tahap ini. Sumber utama materi dari buku *Minna no Nihongo 2* edisi 2, namun ditambahkan juga dari sumber lainnya yang disesuaikan contohnya dengan kehidupan sehari-hari.

Selain itu, dilakukan juga pembuatan skenario dan *storyboard*. *Storyboard* dilakukan agar deskripsi setiap adegan bisa tergambar. Jadi, isi dari *storyboard* adalah tentang animasi dan teks yang ditampilkan, audio *background*, dan narasi penyaji dalam memaparkan adegan pembuka, isi, serta penutup. Tahap ini bertujuan untuk pembuatan video animasi menjadi lebih tertata dan terarah.

3) Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Pada tahap ini, dikumpulkan bahan-bahan sesuai dengan kebutuhan. Bahan-bahan tersebut meliputi gambar *clip art*, foto, animasi, audio, dan materi yang berhubungan dengan pembelajaran *bunpo shochukyu* bab 44-46. Bahan-bahan tersebut ditampilkan pada video animasi pembelajaran. Pada penelitian ini, pengumpulan bahan dilakukan dengan cara mencari materi pembelajaran yang bersangkutan, mencari gambar *clip art* dan foto yang sesuai dengan materi, dan pengambilan audio.

4) Pembuatan (*assembly*)

Pada tahap ini dilakukan pembuatan media yang dikembangkan, yaitu video animasi. Bahan-bahan yang telah dikumpulkan, disusun menjadi video animasi yang mengacu pada skenario *storyboard*. Tahap pembuatan dilakukan dengan cara *editing* animasi menggunakan *Toonly*.

5) Pengujian (*testing*)

Pengujian (*testing*) dilakukan setelah menuntaskan tahap pembuatan (*assembly*). Pada tahap ini, dicari kekurangan pada media yang dikembangkan. Pengujian dilakukan dengan dua tahap, yaitu tahap uji coba *alpha*, dan tahap uji coba *beta*.

Tahap uji coba *alpha* diuji oleh ahli materi dan ahli media. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan video animasi. Jika sudah layak, maka dilanjutkan dengan uji coba *beta*. Kalau masih terdapat kekurangan, maka direvisi dahulu sebelum melakukan uji **Uji Coba Produk**

1) Desain Uji Coba

Dalam penelitian ini, untuk mengetahui tingkat kelayakan uji coba dilakukan dua kali, yaitu uji coba *alpha* dan uji coba *beta*. Uji coba *alpha* dilakukan oleh ahli materi dan media, sedangkan uji coba *beta* dilakukan oleh kelompok kecil sebagai pengguna media.

2) Subjek dan Objek Uji Coba

Subjek penelitian ini adalah satu orang ahli materi, satu orang ahli media, dan enam mahasiswa semester 2 Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA yang mengikuti uji coba kelompok kecil. Objek penelitian ini adalah video animasi *Toonly* dengan materi *bunpo shochukyu* bab 44-46.

3) Jenis Data

Adapun jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara semi terstruktur dan kuesioner campuran. Selain itu, digunakan buku *Minna no Nihongo* 2 edisi 2, penelitian/laporan terkait, dan silabus perkuliahan *bunpo shochukyu* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA untuk data kualitatif. Untuk data kuantitatif diperoleh dari hasil uji *alpha* dan *beta*.

4) Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui metode wawancara semi terstruktur, kuesioner

coba *beta*. Uji coba *beta* adalah enam mahasiswa tingkat 2 yang mempelajari *bunpo shochukyu*. Hasil dari uji coba *beta* menentukan kelayakan video animasi. Jika masih ada kekurangan, maka direvisi dahulu sebelum dilanjutkan ke tahap distribusi.

Kuesioner yang digunakan pada sesi pengujian diadaptasi dari Adnyani, dkk (2021) yang mengevaluasi video dengan mencermati empat aspek yaitu kualitas materi, kemanfaatan materi, perencanaan instruksional, dan pertimbangan teknis.

6) Distribusi (*Distribution*)

Ini adalah tahap akhir yang dilakukan setelah video animasi dinyatakan layak pakai. Pada tahap ini, video animasi diunggah ke platform *YouTube bunpo shochukyu* dan situs *E-learning UNDIKSHA*. Hal tersebut dilakukan agar video mudah diakses.

campuran studi pendahuluan (terbuka dan tertutup), dan kuesioner campuran untuk uji ahli, uji media, dan uji coba kelompok kecil. Asal data yang terkumpul pada penelitian ini dari dua dosen pengampu *bunpo shochukyu*, mahasiswa semester 2 Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA, ahli materi, dan ahli media. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah pedoman wawancara semi terstruktur, dan kuesioner campuran. Jenis wawancara yang dilakukan adalah wawancara semi terstruktur, agar pertanyaan yang diajukan bisa berkembang dengan jawaban dari narasumber.

Sedangkan kuesioner campuran studi pendahuluan digunakan untuk mengetahui pendapat mahasiswa mengenai video pembelajaran *bunpo shochukyu* pada *YouTube* yang sudah digunakan, maupun video animasi pembelajaran yang akan dikembangkan. Jadi, kuesioner ini dibagikan sebelum mengembangkan video animasi pembelajaran. Kuesioner ini dibagikan ke mahasiswa semester 2 di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA. Kuesioner ini dibagikan dengan tujuan untuk menentukan ide dasar penelitian ini.

Indikator penilaian pada kuesioner menggunakan skala 5, yaitu 5 artinya Sangat Setuju, 4 artinya Setuju, 3 artinya Netral, 2 artinya Tidak Setuju, dan 1 artinya Sangat Tidak Setuju. Terdapat dua aspek pada kuesioner ahli materi, yaitu untuk mengetahui

aspek materi dari segi kualitas materi dan kemanfaatan isi materi yang digunakan dengan kesesuaian tujuan dan indikator pembelajaran. Sedangkan ahli media, aspek yang dinilai berupa aspek media dari segi kelayakan perencanaan instruksional dan pertimbangan teknis. Aspek yang dinilai oleh kelompok kecil adalah gabungan dari aspek

ahli materi dan media berdasarkan pengguna produk.

5) Metode dan Teknik Analisis Data

Hasil uji yang dikonversi menggunakan tabel konversi skor menurut Nurkencana dan Sunartana (1992) sebagai berikut.

Tabel 1 Rumus Konversi

Skor	Kriteria
$X \geq Mi + 1.5 Sdi$	Sangat Baik
$Mi + 0.5 Sdi \leq X \leq Mi + 1.5 Sdi$	Baik
$Mi - 0.5 Sdi \leq X \leq Mi + 0.5 Sdi$	Cukup
$Mi - 1.5 Sdi \leq X \leq Mi - 0.5 Sdi$	Kurang Baik
$X < Mi - 1.5 Sdi$	Buruk

Nurkencana dan Suartana, 1992

Catatan:

Mi = $\frac{1}{2}$ (Skor Maks + Skor Min)

Sdi = $\frac{1}{3}$ (Mi)

Mi = Rata-rata ideal

Sdi = Standar Deviasi

Menurut tabel 1, interval skor uji

α dan β yaitu.

X = Nilai

Skor maksimal ideal = Jumlah indikator x

Skor tertinggi

Skor minimal ideal = Jumlah indikator x

Skor terendah

Tabel 2 Interval skor uji α

Skor	Kriteria
$X \geq 54$	Sangat Baik
$42 \leq X \leq 54$	Baik
$30 \leq X \leq 42$	Cukup
$18 \leq X \leq 30$	Kurang Baik
$X < 18$	Buruk

Tabel 3 Interval skor uji β

Skor	Kriteria
$X \geq 108$	Sangat Baik
$84 \leq X \leq 108$	Baik
$60 \leq X \leq 84$	Cukup
$36 \leq X \leq 60$	Kurang Baik
$X < 36$	Buruk

Maka, sebagai kriteria minimal harus dicapai dalam penelitian ini yaitu “Cukup”, agar

produk yang dikembangkan dinyatakan layak untuk dipakai.

Hasil Penelitian

Hasil

Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini, yaitu tiga video animasi *bunpo shochukyu* yang mengandung bab 44-46. Pembuatan video animasi menggunakan *Toonly*. Media berdurasi kurang dari 10 menit. Secara keseluruhan, video animasi ini terdiri dari tampilan logo UNDIKSHA, pengenalan diri

pemateri, peninjauan kembali materi sebelumnya, pengenalan materi baru, penyajian pertanyaan, penjelasan pola kalimat sekaligus contohnya, sesi kuis, sesi kesimpulan, sesi penutup, dan sesi *credits*. Penyaji pada video animasi ini adalah I Gusti Ayu Diah Anggreni Dewi. Berikut cuplikan video animasi yang telah dikembangkan.



Gambar 1. Hasil Pengembangan Produk

Pada produk, terdapat interaksi antara pemateri dan penonton berbentuk tanya-jawab.

Agar ada interaksi pada video. Selain itu, teks yang ditampilkan berbeda warna

Uji kelayakan media melalui uji *alpha* dan *beta* perlu dilakukan agar produk yang dikembangkan layak, sesuai, dan bermanfaat bagi perkuliahan *bunpo shochukyu* yang diampu oleh dosen pengampu 2. Pembagian angket penilaian dilakukan pada tahap pengujian tersebut kepada ahli materi, ahli media, dan uji kelompok kecil. Angket dibagikan melalui fitur pesan pada aplikasi *WhatsApp*. Angket penilaian menilai isi maupun pengemasan media video animasi pembelajaran terkait video animasi pembelajaran yang dikembangkan.

Pada tahap uji *alpha*, penilaian media video animasi dilakukan oleh dua penguji, yaitu uji ahli materi dan uji ahli media. Penguji yang menilai adalah dosen di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA. Pada tanggal 28 Juli 2022, angket penilaian uji ahli materi dibagikan kepada dosen di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA. Penilaian pada angket uji ahli materi fokus pada aspek kualitas materi dan aspek kemanfaatan materi. Skala yang digunakan pada penilaian angket uji ahli materi adalah skala 5, yaitu 5 berarti Sangat Setuju, 4 berarti Setuju, 3 berarti Netral, 2 berarti Tidak Setuju, dan 1 berarti Sangat Tidak Setuju.

Dalam penilaian uji ahli materi, poin kualitas materi untuk video animasi pembelajaran, yakni materi pada video sudah tepat, materi video sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran, materi video lengkap, materi disajikan sudah sistematis, materi memenuhi unsur terbaru atau kekinian, tercantum jelas sumber materi, dan materi video bebas bias. Pada kualitas materi, terdapat saran agar menambahkan kuis pada masing-masing video animasi pembelajaran.

Pada penilaian uji ahli materi, poin kemanfaatan materi untuk video animasi pembelajaran, yakni pembelajar mudah memahami materi, informasi pada materi video bermanfaat untuk pembelajar, materi video dapat memotivasi untuk belajar, materi video dapat menumbuhkan rasa ingin tahu pembelajar, dan materi video pembelajaran dapat menstimulasi keaktifan pembelajar. Penilaian uji ahli materi terdapat saran, yaitu

penjelasan pola kalimat –*baai wa* diganti menjadi pemberian asumsi pada suatu keadaan. Berdasarkan hasil penilaian uji ahli materi ini, produk yang dikembangkan dinyatakan baik, dengan hasil rata-rata 47, namun pada penilaian ini masih ada yang perlu direvisi. Maka akan dilakukan penilaian lagi setelah revisi produk.

Setelah direvisi, pada tanggal 18 Agustus 2022, angket penilaian uji ahli materi tahap dua dibagikan. Berdasarkan hasil penilaian dari uji ahli materi ini, media video animasi pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat baik dan tanpa revisi. Hasil rata-rata yang didapat, yaitu 54. Skor tersebut termasuk ke dalam interval $X \geq 54$, yaitu sangat baik.

Pada tanggal 28 Juli 2022, angket penilaian uji ahli media dibagikan kepada dosen di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA. Penilaian pada angket uji ahli media fokus pada aspek perencanaan instruksional dan pertimbangan teknis. Skala yang digunakan pada penilaian angket uji ahli media adalah skala 5.

Pada angket penilaian uji ahli media mengenai poin perencanaan terdapat beberapa pernyataan, yaitu pemaparan tujuan video pembelajaran dengan jelas di bagian pendahuluan, pemaparan materi baik sehingga mudah dipahami, video berisi saran tentang metode untuk menerapkan informasi yang baru diterima, video mengajak pengguna untuk merefleksi dan bereaksi terhadap suatu adegan atau pernyataan, video sesuai dengan tujuan pembelajaran yang penting ditekankan lagi pada bagian kesimpulan, video merangsang agar pengguna ikut berinteraksi sehingga terciptanya pembelajaran yang aktif, dan video mudah diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Pada penilaian poin perencanaan instruksional dinyatakan sangat sesuai, layak dan tidak ada saran revisi.

Pada poin pertimbangan teknis, terdapat beberapa pernyataan, yaitu perencanaan dan pengorganisasian video secara umum dengan baik, materi yang dimuat di video hanya berhubungan dengan tujuan pembelajaran, visual berkualitas baik (dalam cara pengambilan gambar, transisi antar adegan, efek yang digunakan dan kejernihan gambar), audio berkualitas baik (kesesuaian kosakata yang digunakan dalam narasi dengan penonton, kesesuaian kecepatan narasi,

kesesuaian musik dengan visual, ketepatan efek suara untuk penegasan visual dan kejernihan suara) dan kombinasi audio visual video pembelajaran baik. Berdasarkan hasil penilaian, saran yang diberikan ahli media, yaitu suara pada transisi lebih baik dihilangkan supaya tidak mengganggu konsentrasi, gerakan terjatuh atau gerakan pada animasi yang tidak berhubungan lebih baik dihilangkan, komposisi slide disusun kembali agar tidak terlihat penuh, bisa dengan mengganti *background* atau membagi materi pada setiap *slide*. Berdasarkan hasil penilaian uji ahli media ini, produk yang dikembangkan dinyatakan sangat baik, dengan hasil rata-rata 54, namun pada penilaian ini masih ada yang perlu direvisi. Maka akan dilakukan penilaian lagi setelah revisi produk.

Setelah direvisi, pada tanggal 18 Agustus 2022, angket penilaian uji ahli media tahap 2 dibagikan kepada dosen di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA. Berdasarkan hasil penilaian dari uji ahli media ini, media video animasi pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat baik dan tanpa revisi. Hasil rata-rata yang didapat, yaitu 57. Skor tersebut termasuk ke dalam interval $X \geq 54$, yaitu sangat baik.

Setelah uji ahli materi dan ahli media, berikutnya dilaksanakan tahap uji coba kelompok kecil terhadap media video animasi pembelajaran. Pengujian ini dilaksanakan dengan cara membagikan angket penilaian kepada enam mahasiswa tingkat 2 di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA. Enam mahasiswa pada uji *beta* dibagi kategorinya menjadi tiga, yaitu dua mahasiswa dengan kategori kemampuan atas, dua mahasiswa dengan kategori kemampuan menengah, dan dua mahasiswa dengan kategori kemampuan

Revisi Produk

Pada produk masih ada yang perlu revisi meskipun pada tahap uji coba *alpha* dan *beta* memperoleh kriteria video animasi layak. Beberapa masukan berasal dari uji ahli materi dan ahli media pada tanggal 28 Juli 2022. Berikut merupakan revisi pada media yang dikembangkan.

1. Penambahan Kuis Pada Setiap Video

Menurut saran dari ahli materi, video animasi pembelajaran sebaiknya ditambahkan

bawah. Pembagian angket dilakukan melalui fitur pesan pada platform *WhatsApp*. Pada tanggal 13 September 2022, angket uji kelompok kecil dibagikan. Penilaian yang difokuskan pada angket uji ini, yaitu kualitas materi, kemanfaatan materi, perencanaan instruksional, dan pertimbangan teknis. Skala yang digunakan pada penilaian angket uji coba kelompok kecil adalah skala 5.

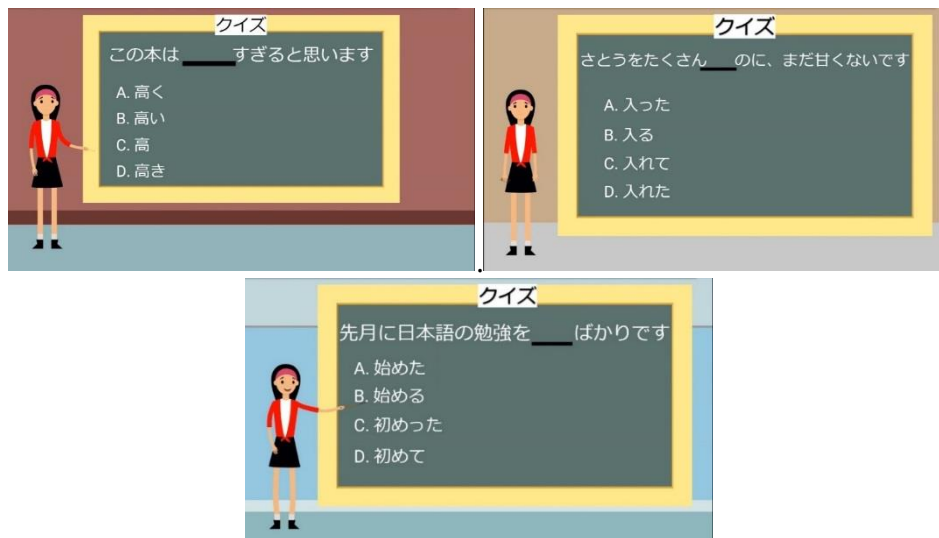
Dalam penilaian uji kelompok kecil, poin kualitas materi untuk video animasi pembelajaran hasilnya video animasi sudah sangat sesuai. Pada poin kemanfaatan materi untuk video animasi pembelajaran, hasil angketnya yaitu video animasi sudah sangat baik.

Pada poin berikutnya, poin perencanaan menghasilkan penilaian video animasi sudah sangat sesuai. Poin terakhir, yaitu pertimbangan teknis menyatakan video animasi sudah sangat baik.

Berdasarkan hasil penilaian dari uji coba kelompok kecil ini, media video animasi pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat baik dan tanpa revisi. Hasil rata-rata yang didapat, yaitu 115.1. Skor tersebut termasuk ke dalam interval $X \geq 108$, yaitu sangat baik.

Berdasarkan penilaian dari uji coba *alpha* dan *beta*, hasil yang diperoleh pada pengembangan ini, yakni media video animasi pembelajaran sudah baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran mata kuliah *bunpo shochukyu* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA. Media animasi ini layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran agar mahasiswa lebih mudah memahami materi *bunpo shochukyu*.

sesi kuis. Sesi kuis bertujuan untuk mengetes pemahaman penonton video animasi mengenai materi yang sudah dipaparkan. Berdasarkan saran tersebut, sesi kuis diadakan sebelum sesi kesimpulan. Kuis berbentuk kalimat rumpang dengan jawaban menggunakan opsi pilihan. Pemateri meminta penonton video animasi untuk menuliskan jawaban dari kuis di kolom komentar. Setelah menunggu beberapa detik, pemateri akan memaparkan jawaban dari kuis



Gambar 2. Revisi 1 Produk

2. Suara Pada Transisi Dihilangkan

Menurut saran dari ahli media, audio transisi pada video animasi lebih baik dihilangkan, agar tidak mengganggu konsentrasi penonton. Maka dari itu, suara transisi setiap video animasi yang dikembangkan dihilangkan.

3. Menghilangkan Gerakan Animasi Yang Tidak Berhubungan

Menurut saran dari ahli media, gerakan animasi yang tidak berhubungan perlu dihapus, seperti gerakan terjatuh. Maka, animasi direvisi pada bagian gerakan animasi terjatuh dengan cara menghapus gerakan tersebut.

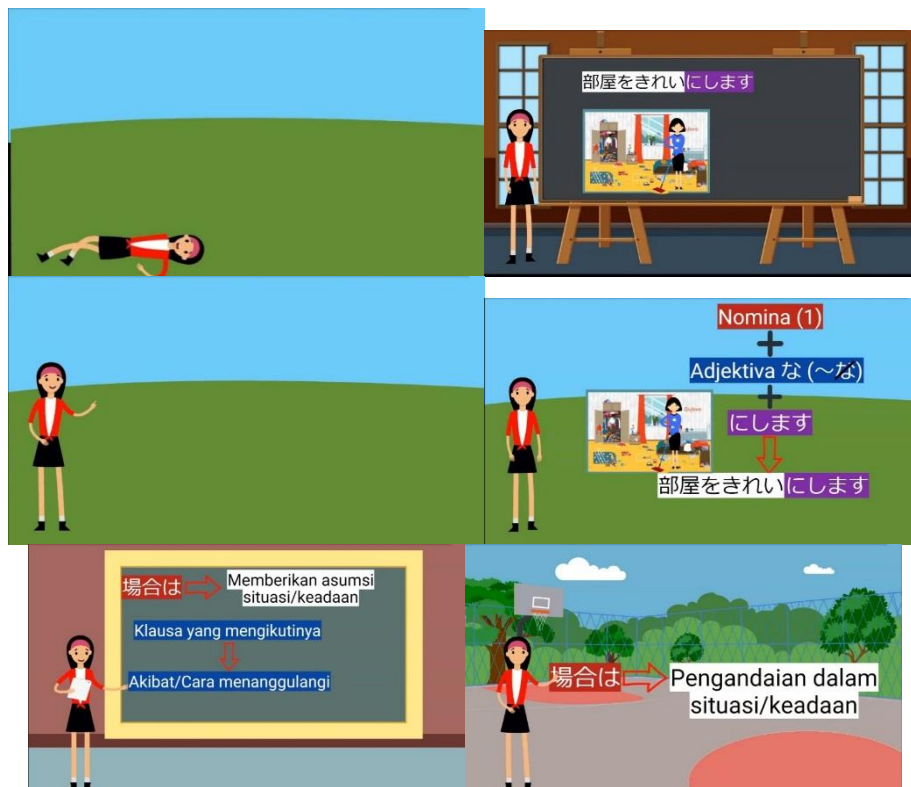
4. Pengaturan Posisi *Layout* Agar Tidak Penuh

Menurut saran dari ahli media, *layout* terlihat penuh. Komposisi pada *layout* perlu disusun kembali agar tidak terlihat penuh. Berdasarkan saran tersebut, materi pada *slide*

dibagi, seperti aturan penggunaan pola kalimat dan contohnya dipisahkan. Sebelumnya, aturan penggunaan pola kalimat dan contoh kalimat dijadikan satu *slide*. Hal tersebut menyebabkan *slide* terlihat penuh. Selain itu, *background* juga diganti.

5. Materi Pola Kalimat *-baai wa*

Berdasarkan saran dari ahli materi, penjelasan mengenai pola kalimat *-baai wa* agar diperbaiki. Saran perbaikan penjelasan pola kalimat tersebut, yakni ungkapan yang digunakan untuk memberikan asumsi pada suatu keadaan, bukan pengandaian. Hal tersebut bertujuan untuk menghindari bias dengan materi pola kalimat *-to*, *-ba*, *-tara*, dan *-nara*. Selain itu, klausa yang mengikuti pola kalimat *-baai wa* dipertegas. Maka dari itu, penjelasan mengenai pola kalimat *-baai wa* direvisi.



Gambar 3. Revisi II Produk

Pembahasan

Berdasarkan pemaparan latar belakang, penelitian pengembangan ini dilakukan untuk mengatasi masalah pada perkuliahan *bunpo shochukyu* Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA. Saat perkuliahan, dosen pengampu 2 menggunakan video pembelajaran dari YouTube sebagai media pembelajaran *bunpo shochukyu*. Namun menurut dosen pengampu 2, mahasiswa masih kurang paham dengan materi saat diadakan *drill*. Hal tersebut ada hubungannya dengan media pembelajaran yang digunakan. Menurut dosen pengampu 2, motivasi belajar mahasiswa akan meningkat jika media pembelajaran yang digunakan efektif.

Hal tersebut didukung dengan pernyataan mahasiswa semester 2 yang mempelajari *bunpo shochukyu*. Menurut mahasiswa semester 2, media pembelajaran yang diberikan oleh dosen pengampu 2 kurang layak. Durasi video dari YouTube yang digunakan terlalu panjang dengan penjelasan yang monoton. Mahasiswa tersebut juga menyatakan, bahwa dibutuhkan media video animasi pembelajaran untuk *bunpo shochukyu*, terutama bab 44, 45, dan 46. Oleh karena itu, perlu dikembangkannya media video animasi *bunpo*

shochukyu bab 44, 45, dan 46 yang efektif dan layak untuk perkuliahan.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang dimodifikasi oleh Binanto (2010). Model MDLC tersebut ada enam tahapan, yakni *concept* (konsep), *design* (desain), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (distribusi).

Pada tahap *concept* (konsep), hal yang dilakukan adalah menentukan ide dasar, tujuan, dan pengguna produk pengembangan video. Ide dasar ditentukan dengan cara wawancara dan menyebarkan kuesioner. Setelah menemukan ide dasar, tujuan pengembangan produk video animasi pada *bunpo shochukyu* ditentukan. Tujuan pengembangan produk untuk mengatasi masalah yang dialami dosen pengampu 2 dan mahasiswa, yaitu video animasi yang digunakan masih kurang layak untuk mempelajari *bunpo shochukyu*.

Berikutnya adalah tahap *design* (desain). Pada penelitian ini, tahap *design* dilakukan dengan merancang skenario dan *storyboard*. *Storyboard* menjadi acuan untuk tahap pembuatan.

Tahap selanjutnya adalah *material collecting* (pengumpulan bahan). Pada tahap ini, dikumpulkan bahan-bahan yang digunakan pada media yang dikembangkan. Pada penelitian ini, bahan dikumpulkan dengan cara mengunduh pada internet gambar *clip art*, foto, animasi, dan audio pengiring dengan sistem pencarian Google. Audio penyaji dikumpulkan dengan cara merekam penjelasan penyaji menggunakan gadget.

Berikutnya adalah tahap *assembly* (pembuatan). Pada penelitian ini, video animasi dibuat menggunakan *Toonly* versi 1.6.4 (64-bit). Pembuatan video animasi dimulai dengan menyusun animasi pada *Toonly* versi 1.6.4 (64-bit). Bahan-bahan yang telah dikumpulkan digunakan pada tahap ini. Dengan mengacu pada *storyboard* yang dirancang.

Setelah pembuatan video animasi selesai, dilakukan tahap *testing* (pengujian). Pada tahap ini, media yang dikembangkan diuji guna melihat mengenai kekurangan pada video. Pengujian dibagi menjadi dua tahap, yaitu tahap uji coba *alpha* dan tahap uji coba *beta*. Ahli materi dan ahli media melakukan tahap uji coba *alpha*. Kemudian, video direvisi setelah diuji coba *alpha*. Video yang telah direvisi diuji lagi oleh ahli materi dan ahli media. Hal tersebut dilakukan untuk menguji apakah pengembangan video sudah bisa dilanjutkan ke uji coba tahap berikutnya. Berikutnya dilakukan uji coba *beta*, yaitu uji coba kelompok kecil mengenai pengguna media.

Setelah media dinyatakan sudah layak, maka dilakukan tahap *distribution* (distribusi). Tahap ini dilakukan dengan cara mengunggah video animasi pembelajaran ke kanal *YouTube bunpo shochukyu* dan platform *E-learning UNDIKSHA*. Tahap ini dilakukan agar media dapat digunakan di mana pun dan kapan pun.

Pada penelitian ini, dikembangkan tiga buah video animasi. Setiap video animasi memuat tentang pola kalimat bab 44, 45, dan 46 di buku *Minna no Nihongo* 2 edisi 2. Materi pola kalimat tersebut merupakan materi mata kuliah *bunpo shochukyu* yang diampu oleh dosen pengampu 2. Video animasi yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik video pembelajaran yang baik yang dinyatakan oleh Buchner (2018).

Karakteristik pertama adalah video dirancang dengan baik. Pada video animasi yang dikembangkan video dirancang dengan baik pada tahap perancangan skenario dan *storyboard*

yang dibuat. Karakteristik kedua adalah adanya sesi diskusi setelah menonton video. Pada video animasi, saat sesi penutup penyaji meminta penonton untuk membuat contoh pola kalimat. Karakteristik ketiga adalah durasinya singkat. Durasi pada video animasi itu, yaitu video animasi berjudul "*Bunpo shochukyu* bab 44" berdurasi 9 menit 9 detik, video animasi berjudul "*Bunpo shochukyu* bab 45" berdurasi 8 menit 31 detik, dan video animasi berjudul "*Bunpo shochukyu* bab 46" berdurasi 9 menit 34 detik. Durasi video juga ditentukan pada kuesioner yang diisi oleh mahasiswa semester 2 yang mempelajari *bunpo shochukyu*. Durasi video yang diminta adalah kurang dari 10 menit.

Karakteristik keempat adalah pemateri menjelaskan dengan antusias dan tidak monoton. Pada video animasi ini, penyaji tidak menjelaskan dengan monoton. Terdapat beberapa pertanyaan dan pernyataan penyaji kepada penonton agar tercipta hubungan berinteraksi. Karakteristik kelima adalah video mengandung kuis. Pada video animasi ini, kuis diadakan sebelum sesi kesimpulan. Karakteristik keenam adalah video dibagi menjadi beberapa bagian. Video animasi pada penelitian ini dibagi menjadi beberapa bagian, seperti bagian pembuka, bagian materi, bagian kuis, bagian kesimpulan, bagian penutup, dan bagian *credits*. Pembagian bagian materi dibagi menyesuaikan materi pola kalimat pada masing-masing bab.

Pada tahap uji coba, uji coba dilakukan dua kali tahapan. Uji coba *alpha* adalah tahap uji coba yang pertama kali. Ahli materi dan media menguji media yang dikembangkan pada tahap ini. Aspek-aspek yang dinilai ahli materi adalah kualitas materi dan kemanfaatan materi. Pada uji coba tersebut, ahli materi menilai rata-rata 47 pada penilaian awal. Rata-rata penilaian tersebut berkriteria baik, namun masih ada revisi pada produk. Maka dilakukan penilaian kedua, setelah revisi. Pada penilaian uji coba kedua, ahli materi menilai masing-masing aspek dengan rata-rata 54 dan tanpa revisi. Rata-rata penilaian tersebut berkriteria sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa menurut ahli materi, video animasi yang dikembangkan layak digunakan untuk perkuliahan *bunpo shochukyu* di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, UNDIKSHA.

Pada ahli media, aspek-aspek yang dinilai adalah perencanaan instruksional dan pertimbangan teknis. Pada uji coba tersebut, ahli materi menilai rata-rata 54 pada penilaian awal.

Rata-rata penilaian tersebut berkriteria sangat baik, namun masih ada revisi pada produk. Maka setelah revisi, dilakukan penilaian kedua. Pada penilaian uji coba kedua, ahli media menilai masing-masing aspek dengan rata-rata 57 dan tanpa revisi. Rata-rata penilaian tersebut berkriteria sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa menurut ahli media, video animasi yang dikembangkan layak digunakan untuk perkuliahan *bunpo shochukyu* di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, UNDIKSHA.

Berikutnya tahap uji coba kedua, yaitu uji coba *beta*. Sebutan lain dari uji coba *beta* adalah uji coba kelompok kecil. Sebutan lain tersebut dikarenakan penilaian ini dilakukan oleh pengguna media, yaitu enam mahasiswa semester 2 yang mempelajari *bunpo shochukyu* di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA. Kelompok kecil ditentukan dengan tiga kategori, yaitu kategori kemampuan atas, menengah, dan bawah. Kategori enam mahasiswa dibagi sesuai

dengan nilai atau skor yang diperoleh saat perkuliahan *bunpo*. Dua mahasiswa kategori kemampuan atas memiliki nilai A dan A-, dua mahasiswa kategori kemampuan menengah memiliki nilai B, B+, dan B-, sedangkan dua mahasiswa kategori kemampuan bawah memiliki nilai C+, C, C-, dan D. Kelompok kecil ini menilai aspek kesesuaian media yang dikembangkan bagi pengguna video animasi, yaitu kualitas materi, kemanfaatan materi, perencanaan instruksional, dan pertimbangan teknis. Pada uji coba tersebut, kelompok kecil menilai masing-masing aspek dengan rata-rata 115,1. Penilaian tersebut dinyatakan tanpa revisi produk. Rata-rata penilaian tersebut berkriteria sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa menurut kelompok kecil, video animasi yang dikembangkan layak digunakan untuk perkuliahan *bunpo shochukyu* di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, UNDIKSHA. Hasil penilaian kelayakan video animasi yang dikembangkan berada di tabel berikut.

Tabel 4 Hasil Penilaian Uji *Alpha* dan *Beta*

UJI AHLI MATERI	54	Sangat Baik
UJI AHLI MEDIA	57	Sangat Baik
UJI KELOMPOK KECIL	115,1	Sangat Baik

Hasil penilaian tersebut menjawab rumusan masalah pada penelitian pengembangan ini. Ketiga video animasi yang dikembangkan dinyatakan sesuai dan layak digunakan untuk mata kuliah *bunpo shochukyu* di Prodi Pendidikan

Bahasa Jepang UNDIKSHA. Pernyataan tersebut didasarkan dari hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan enam orang mahasiswa. Produk pun didistribusikan ke *YouTube* pada kanal *bunpo shochukyu*.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Kesimpulan yang bisa ditarik pada penelitian pengembangan ini adalah tiga video animasi *bunpo shochukyu* merupakan produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini. Video animasi berdurasi kurang dari 10 menit. Pada video animasi terdapat animasi yang menarik, *background*, dan gambar untuk menarik motivasi dan minat mahasiswa mengenai materi pola kalimat pada *bunpo shochukyu*. Video ini bisa diakses di kanal *YouTube bunpo shochukyu* dan situs *E-Learning UNDIKSHA* oleh dosen dan mahasiswa yang mempelajari *bunpo shochukyu* di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA.

Menurut penilaian yang dilakukan ahli media, video animasi pembelajaran memperoleh

rata-rata penilaian sejumlah 54 dan berkriteria sangat baik. Sedangkan, penilaian yang dilakukan ahli materi, video pembelajaran memperoleh rata-rata penilaian sejumlah 57 dan berkriteria sangat baik. Kemudian pada penilaian kelompok kecil, rata-rata penilaian yang diperoleh adalah 115,1 dan berkriteria sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian tahap uji coba, video animasi ini dinyatakan sangat layak digunakan untuk perkuliahan *bunpo shochukyu* di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA. Hal tersebut dikarenakan nilai yang diperoleh telah melebihi kriteria minimum penilaian.

Saran

Saran yang disampaikan pada penelitian ini berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, yaitu bagi dosen dan mahasiswa pengguna media ini

adalah media ini bisa digunakan bagi semua kalangan pembelajar Bahasa Jepang, khususnya *bunpo*. Jadi, media ini tidak hanya bisa berguna bagi dosen maupun mahasiswa di lingkungan Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA. Sedangkan bagi peneliti lain, diharapkan mampu

mengembangkan media video animasi lain, khususnya *bunpo chukyu*. Susunlah *layout* dengan baik agar *layout* tidak terlihat penuh. Penggunaan animasi dan *background* jangan sampai mengganggu konsentrasi pengguna video.

Daftar Pustaka

- Adnyani, K.E.K., dkk. (2021). The Development Educational Videos to Deliver Topics in Japanese Sociolinguistics Course. *Proceeding of 2nd International Conference on Technology and Educational Science (ICTES 2020)*. Singaraja: Atlantis Press. Retrieved from <https://www.atlantispress.com/proceedings/ictes-20/125955258>
- Al Hakim, G. F., dkk. (2022). Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality Untuk Pengenalan Museum Virtual Karawang Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 4618-4624. Retrieved from <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/6198>
- Angkowo, R., & Kosasih, A. (2007). *Optimalisasi media pembelajaran*. Gramedia Widiasarana.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 9-18. Retrieved from <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpensil/article/view/12905>
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital–Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: ANDI.
- Buchner, J. (2018). How to create Educational Videos: From watching passively to learning actively. *R&E-SOURCE*. Retrieved from <https://journal.ph-noe.ac.at/index.php/resource/article/view/584>
- Cahyadi, M. W., dkk. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA SOSIALISASI” DISIPLIN LALU LINTAS” UNIT DIKYASA DENGAN ANIMASI MOTION GRAPHIC DAN KONSEP ART ANIMASI” STUDI KASUS: UNIT DIKYASA SATLANTAS POLRES BULELENG”. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(2), 254-264. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/25950>
- Nurdyansyah, N. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: Umsida Press
- Nurkencana, W., Sunartana, P. P. N. (1992). Evaluasi hasil belajar. *Surabaya: Usaha Nasional*.
- Riyana, C. (2007). Pedoman pengembangan media video. *Jakarta: P3ai Upi*, 2654-2552.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublis