

Jurnal
PENELITIAN
MAHASISWA
INDONESIA

Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia

eISSN: 2827-9956

Volume 3 Nomor 1 2022

**Pengembangan Video Pembelajaran
Bahasa Jepang Berbasis *Animaker*
untuk Meningkatkan Kemampuan
Berpikir Kritis Siswa Jurusan
Perhotelan di SMK Kota Singaraja**

Md Marta Sari Dewi

marta.sari90@yahoo.com

Universitas Pendidikan Ganesha

Desak Made Sri Mardani

desak.mardani@undiksha.ac.id

Universitas Pendidikan Ganesha

I Wayan Sadyana

wayan.sadyana@undiksha.ac.id

Universitas Pendidikan Ganesha

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Video Animasi yang berbasis Animaker. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang dikembangkan oleh Luther yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu tahap *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing* dan *Distribution*. Dalam penelitian ini jenis data yang digunakan adalah data kualitatif dan kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui metode wawancara dan kuesioner berupa angket penilaian uji ahli (uji ahli media dan uji ahli materi) dan uji coba terbatas. Video animasi yang dikembangkan sebanyak 9 tema yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan guru dengan menampilkan pengenalan kosak kata, percakapan singkat dan latihan soal yang mampu menuntun kemampuan siswa dalam berpikir kritis. Hasil yang diperoleh dari uji ahli media yaitu 100 (sangat sesuai), dari uji ahli materi yaitu 84,09 (sangat sesuai). Kemudian, hasil yang diperoleh dari uji coba dari guru adalah 100 (sangat sesuai) dan uji coba terbatas dari peserta didik yaitu 96,66% (sangat layak). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ini dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang untuk jurusan Perhotelan.

Kata Kunci : Media pembelajaran, video animasi, MDLC, berpikir kritis.

Abstract

This study aims to develop Animaker-based Video Animation learning media. The development of this learning media uses the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) developed by Luther which consists of several stages, namely the Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing and Distribution stages. Data collection was carried out through interviews and questionnaires in the form of expert test assessment questionnaires (media expert tests and material expert tests) and limited trials. In this research, used qualitative and quantitative data. Animated videos developed 9 themes that have been adapted to the needs of teachers by presenting vocabulary introductions, short conversations and practice questions that are able to guide students' abilities in critical thinking. The results obtained from the media expert test were 100 (very appropriate), from the material expert test, namely 84.09 (very appropriate). Then, the results obtained from the teacher's trial were 100 (very appropriate) and the limited trial from students was 96.66% (very feasible). Thus it can be concluded that the developed learning media can be used in Japanese language learning for Hospitality majors.

Keywords: Learning media, animated videos, MDLC, critical thinking.

Pendahuluan

Kemajuan dalam bidang teknologi sangat mempengaruhi dalam beberapa aspek kehidupan, salah satunya dalam bidang pendidikan. Dengan adanya kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan, diharapkan guru dapat mengikuti perubahan – perubahan yang mengarah ke ranah yang positif. Salah satu perubahan yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan menciptakan inovasi baru dalam fasilitas yang digunakan selama proses belajar – mengajar berlangsung, karena pada masa ini sering kali siswa kurang tertarik untuk memerhatikan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru. Oleh sebab itu guru harus pandai dalam menyajikan pembelajaran. Untuk menarik minat siswa dalam menyimak pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik agar siswa tidak jenuh selama proses pembelajaran berlangsung.

Saat ini, media pembelajaran yang digunakan sebagai penunjang pembelajaran menjadi semakin variatif, media pembelajaran tidak hanya berupa *visual* namun sudah berkembang dengan adanya media pembelajaran berbasis *audio* dan *audio visual* (Firmadani, 2020). Sehingga perlu meningkatkan keterampilan dalam teknologi informasi dan komunikasi agar dapat menghasilkan media pembelajaran secara maksimal (Mardani, 2022). Dalam proses pembuatan media pembelajaran membutuhkan waktu yang lama, karena harus melalui berbagai tahapan agar media yang

dihasilkan dapat dipahami dengan baik oleh siswa dan dalam pembuatan media juga harus memperhatikan materi yang tepat, agar siswa dapat memahami pembelajaran dengan lebih mudah (Mahendra, dkk 2021; Mardani, dkk; 2022). Oleh sebab itu masih ada beberapa guru yang melaksanakan sistem pembelajaran yang monoton hanya dengan menggunakan buku, papan tulis dan juga dengan menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Dalam penggunaannya, media pembelajaran dapat digabungkan agar suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa juga bisa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih banyak (Marpanji, dkk., 2018).

Dengan penggunaan media pembelajaran yang efektif, maka siswa dapat memahami materi pembelajaran secara mandiri dan pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, sesuai dengan tuntutan Kurikulum 2013 yang memusatkan pembelajaran pada siswa, dan guru hanya memfasilitasi siswa selama proses pembelajaran, sehingga siswa dituntut untuk dapat berpikir dan memahami pembelajaran secara mandiri. Lukum (2019) berpendapat bahwa pembelajaran saat ini diharapkan dapat mengembangkan kompetensi berfikir, bertindak dan bertahan hidup di abad ke-21. Mengingat perkembangan yang terjadi pada abad ke-21 menuntut manusia agar siap menghadapi segala perubahan yang terjadi. Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah untuk dapat mengimbangi perubahan – perubahan yang terjadi, saat ini

sistem pendidikan di Indonesia mengembangkan keterampilan abad-21 yang terdiri dari empat keterampilan, salah satunya adalah *critical thinking* atau berpikir kritis.

Berpikir kritis merupakan keterampilan yang digunakan untuk menganalisis, menilai, mengevaluasi, merekonstruksi serta mengambil keputusan dengan tindakan yang rasional dan logis (Redhana, 2019). Oleh sebab itu, sebagai guru diharapkan dapat memanfaatkan perkembangan teknologi dalam pembelajaran yang dapat menuntun siswa berpikir kritis agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Sehingga penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk menunjang pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan melalui wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang di SMK Singaraja pada tanggal 14 Oktober 2021, dijelaskan bahwa dalam proses belajar mengajar sudah menggunakan media pembelajaran, namun media yang digunakan belum dapat memenuhi kebutuhan dalam proses belajar mengajar serta belum mampu untuk menuntun siswa berpikir kritis dan respon siswa sedikit lambat ketika ditunjukkan media meskipun respon yang diberikan sesuai dengan instruksi yang diberikan. Dengan belum tercapainya tujuan pembelajaran dan kurangnya kemampuan berpikir kritis siswa, maka dapat diketahui media yang digunakan pada pembelajaran bahasa Jepang di SMK Singaraja belum maksimal.

Media pembelajaran yang digunakan di SMK Kota Singaraja berupa *Power Point*, *e-hon* dan video. Materi yang disampaikan pada media pembelajaran yang digunakan belum terstruktur dan materi yang diajarkan masih bersifat dasar, belum menyesuaikan dengan bidang keahlian siswa. Penyampaian materi yang belum terstruktur menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan melalui media tersebut. Seperti video pembelajaran yang digunakan sebelumnya hanya mengambil potongan – potongan dari video yang berada di media sosial dan durasi video yang digunakan relatif singkat, sehingga video pembelajaran yang digunakan saat ini kurang efektif untuk digunakan pada proses

pembelajaran. Oleh sebab itu, dibutuhkan video pembelajaran yang lebih efektif dengan materi yang sesuai dengan bidang keahlian siswa, maka akan dikembangkan sebuah video pembelajaran yang lebih inovatif dan penyajian materi yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Pada penelitian ini akan mengembangkan video pembelajaran bahasa Jepang berbasis *Animaker*. Penggunaan *Animaker* didasari oleh adanya banyak fitur animasi menarik, dinamis serta interaktif. Video pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran bahasa Jepang serta dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis sesuai dengan tuntutan keterampilan abad-21, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Keunggulan dari penggunaan video pembelajaran bahasa Jepang berbasis *Animaker* ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, sehingga siswa dapat belajar bahasa Jepang di luar jam pelajaran. Selain itu, animasi yang ditampilkan pada video juga menarik, diharapkan siswa akan termotivasi untuk mempelajari bahasa Jepang. Susanti (2022) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa *Animaker* dapat digunakan secara gratis dan mudah karena fitur yang disediakan lengkap dengan mencakup infografi dan typografi, animasi 2 dimensi dan 2,5 dimensi.

Berdasarkan permasalahan yang ada di SMK di Singaraja mengenai penggunaan media pembelajaran bahasa Jepang, maka akan dikembangkan media pembelajaran berupa video bahasa Jepang berbasis *Animaker* yang akan digunakan sebagai alat bantu atau media penunjang dalam pembelajaran bahasa Jepang. Video pembelajaran tersebut diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, dapat diketahui bahwa rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut,

1. Bagaimanakah video pembelajaran bahasa Jepang berbasis *Animaker* yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis

siswa jurusan perhotelan SMK di Kota Singaraja?

2. Bagaimanakah tingkat kelayakan video pembelajaran bahasa Jepang berbasis *Animaker* yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa jurusan perhotelan di SMK Kota Singaraja?

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, yang dikembangkan dengan menggunakan model MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Menurut Luther (dalam Binanto, 2010) model ini terdiri dari 6 tahap, yaitu sebagai berikut:

1. *Concept*

Tahapan pertama yang dilaksanakan adalah tahap konsep (*concept*) dilakukan dengan menentukan bagaimana bentuk media pembelajaran yang akan dikembangkan yang telah disesuaikan dengan tujuan dan manfaat dari media yang dikembangkan. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan dengan guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang di SMK Kota Singaraja, diketahui bahwa diperlukan sebuah media pembelajaran berupa video animasi yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran dan mampu menuntun siswa dalam berpikir kritis.

2. *Design*

Tahap selanjutnya adalah tahap perancangan (*design*) agar pengembangan media dapat dilakukan secara terarah dan tertata. Pada tahap perancangan dilakukan dengan menentukan tampilan video yang dikembangkan. Video yang dikembangkan akan menampilkan kosa kata, percakapan singkat dan pertanyaan sebagai bentuk evaluasi pembelajaran.

3. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Pada tahap ini dilakukan dengan mengumpulkan bahan yang digunakan dalam video yang dikembangkan. Bahan tersebut berupa gambar/foto dan audio, silabus serta *story board* yang nantinya akan digunakan dalam video.

4. *Assembly* (Pembuatan)

Pada tahap ini video dikembangkan dengan menggunakan bahan yang telah kumpulkan, lalu dikembangkan menjadi sebuah video

menyesuaikan dengan desain yang telah ditentukan.

5. *Testing* (pengujian)

Tahap ini dilakukan dengan melakukan uji *alpha* dan uji *beta*. Uji *alpha* dilakukan dengan melakukan uji ahli media dan uji ahli materi dan melakukan perbaikan sesuai dengan masukan yang diberikan agar dapat menghasilkan media yang maksimal, sedangkan uji *beta* dilakukan dengan melakukan uji coba media yang telah mendapat persetujuan dari uji ahli media dan uji ahli materi kepada guru dan uji coba terbatas kepada siswa.

6. *Distribution* (Penyebarluasan)

Tahap ini dilakukan dengan menyimpan media yang sudah dikembangkan, namun dalam penelitian ini tahap penyebarluasan tidak dilakukan karena media sudah mendapatkan penilaian dari ahli yang sudah memumpuni dalam bidang tersebut dan media yang dikembangkan sudah sangat layak untuk digunakan, sehingga penelitian ini sudah cukup dilakukan sampai tahap *testing*.

Uji Coba Produk

1) Desain Uji Coba

Dalam penelitian dan pengembangan video pembelajaran bahasa Jepang berbasis *Animaker*, desain uji coba sangat diperlukan untuk mengetahui apakah produk atau media tersebut layak untuk dijadikan sebagai alat bantu ajar atau sumber belajar atau tidak. Uji coba produk dilakukan oleh uji ahli desain, uji ahli materi dan uji coba produk terbatas.

2) Subjek Uji Coba

Dalam melaksanakan penelitian pengembangan ini, yang menjadi subjek adalah ketua MGMP bahasa Jepang SMK Kabupaten Buleleng, serta peserta didik kelas XII Jurusan Perhotelan SMK Negeri 1 Singaraja. Uji coba yang dilakukan dengan peserta didik serta guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang dilaksanakan dengan uji coba terbatas.

3) Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berasal dari informasi yang didapatkan dari guru bahasa Jepang di SMK Kota Singaraja. Data tersebut didapatkan melalui proses

penyebaran angket dan juga berdasarkan informasi yang diperoleh saat melaksanakan wawancara. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari nilai yang didapatkan pada tahap pengujian.

4) Metode dan Instrumen Pengumpulan Data
 Dalam pengumpulan dan analisis data yang digunakan sebagai bahan penelitian dan pengembangan dilakukan melalui penyebaran angket atau kuesioner dan wawancara.

a). Kuisisioner

Pengumpulan data melalui proses kuisisioner dengan menyusun beberapa pertanyaan yang berhubungan penggunaan media pembelajaran di SMK Kota Singaraja, serta mengenai media pembelajaran yang dikembangkan. Jenis kuisisioner yang digunakan adalah kuisisioner tertutup. Penyebaran kuisisioner dilaksanakan pada tahap uji coba produk dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana pendapat responden mengenai video pembelajaran berbasis *Animaker* yang telah dikembangkan.

b) Wawancara

Dalam penelitian ini, wawancara dilaksanakan dengan tujuan untuk mendapatkan

informasi mengenai hal – hal yang dibutuhkan selama proses pengembangan video pembelajaran bahasa Jepang di SMK Kota Singaraja. Adapun pertanyaan yang diajukan pada saat wawancara yaitu terkait dengan sistem pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran bahasa Jepang dan juga mengenai penggunaan media pembelajaran sebagai penunjang dalam pembelajaran, serta mengenai kendala dan kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran berlangsung.

5). Metode dan Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui hasil dari pengembangan media, analisis data dilakukan dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dengan perhitungan sebagai berikut.

$$SR = \frac{\text{jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{jumlah nilai keseluruhan}} \times 100\%$$

$$Kualitas(\%) = \frac{\text{jumlah responden setuju}}{\text{jumlah nilai keseluruhan}} \times 100\%$$

Tabel 1 Kriteria Validitas

Skor	Kriteria validitas
76<SR ≤100	Sangat Sesuai (SS)
51<SR ≤75	Sesuai (S)
26<SR ≤50	Kurang Sesuai (KS)
0<SR ≤25	Tidak Sesuai

Tegeh dan Kirna (2010)

Dalam penelitian dan pengembangan ini, kesesuaian materi dengan media pembelajaran akan berhasil apabila nilai atau skor yang diperoleh mencapai interval 51<SR ≤75,

sehingga media pembelajaran yang dikembangkan masuk kedalam kategori sesuai atau valid.

Kriteria Kelayakan Produk

Persentase	Kualifikasi
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Arikunto, 2006 (dalam dewi, 2020)

Berdasarkan kriteria tersebut, untuk memperoleh media dengan kualifikasi yang layak, maka presentasi yang harus diperoleh harus mencapai interval 81% - 100% agar media yang dikembangkan dapat dinyatakan sebagai media yang layak.

Hasil dan Pembahasan

Dalam pengembangan media pembelajaran ini, terdapat 9 tema atau materi yang digunakan, yaitu: 1). *Aisatsu* (salam dalam bahasa Jepang) 2). *Shigoto* (Pekerjaan) 3). *Tabemono* (Makanan) 4). *Hoteru* (Hotel) 5). *Jikan* (Jam) 6). *Yasumi no hi 1* (Hari Libur 1) 7). *Michi o kiku* (Menanyakan Arah) 8). *Omiyage*

ni nani ga hoshii desuka? (Hadiah Apa yang diinginkan?) 9). *Yasumi no hi 2* (Hari Libur Tema atau materi tersebut dikembangkan sesuai dengan bidang keahlian siswa yaitu bidang perhotelan dengan mengacu pada materi dasar yang terdapat pada buku *Marugoto*.

Pada video pembelajaran akan memuat mengenai pengenalan kosa kata dan percakapan dalam bahasa Jepang dengan materi yang mengkhusus mengenai pembelajaran bahasa Jepang untuk perhotelan. Sebelum masuk pada sesi pengenalan kosa kata, akan ada intuksi mengenai judul bab atau tema yang dipelajari pada video tersebut.



Gambar 1 Judul atau tema video dan Instruksi Kosa Kata

Selanjutnya akan ditampilkan sesi pengenalan kosa kata yang ditampilkan sebanyak dua kali, penampilan kosa kata pertama digunakan untuk mengenalkan kosa kata dengan memberikan intruksi *atarashii kotoba o yoku kiite kudasai* (perhatikan kosa kata baru dengan baik) agar siswa memerhatikan dengan seksama kosa kata yang ditampilkan. Kemudian pada sesi selanjutnya siswa diberikan intruksi *hatsuo renshuu shimasho* (mari berlatih pengucapan) untuk mengajak siswa secara bersama – sama

melatih pengucapan kosa kata yang ditampilkan, siswa akan mengikuti pengucapan yang ada pada video pembelajaran. Pada bagian pengenalan kosa kata, dalam satu slide terdiri dari satu kosa kata agar siswa dapat berfokus untuk memahami kosa kata yang ditampilkan dan dapat mengingat kosa kata tersebut dengan lebih mudah. Gambar dibuat dengan semenarik mungkin agar siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, sesuai dengan hasil angket yang diperoleh.



Gambar 2 Intruksi berlatih pengucapan dan Pengenalan Kosa Kata

Setelah sesi pengenalan kosa kata, dilanjutkan dengan menampilkan percakapan dengan memberikan intruksi *tsugi no kaiwa o yoku kiite kudasai* (Perhatikan percakapan berikut ini) agar siswa dapat mendengarkan percakapan tersebut dengan seksama. Percakapan

pada video pembelajaran ini ditampilkan sebanyak dua kali. Pada percakapan pertama hanya menampilkan percakapan tanpa menambahkan bantuan teks atau *subtitle* agar siswa berfokus untuk mendengarkan percakapan yang ditampilkan.



Gambar 3 Intruksi Percakapan 1

Setelah itu percakapan akan ditampilkan kembali dengan memberikan intruksi *mouichido kiite kudasai* (dengarkan sekali lagi) Pada percakapan ini akan ditampilkan dengan tambahan teks atau *subtitle* agar siswa dapat memahami dan memastikan kebenaran dari isi

percakapan tersebut dengan bantuan teks yang telah disediakan. Adapun percakapan tersebut ditampilkan dengan tujuan agar siswa dapat menganalisis secara mandiri pola kalimat dan fungsi dari pola kalimat yang terdapat pada percakapan yang ditampilkan.



Gambar 4 Intruksi Percakapan 2

Setelah sesi percakapan, dilanjutkan dengan sesi latihan soal. Soal yang diberikan pada tiap video pembelajaran berkaitan dengan materi yang ditampilkan pada tiap video, dalam satu materi akan memuat satu sampai dengan tiga

pertanyaan. siswa diminta untuk menjawab pertanyaan yang terdapat pada video dengan memberikan intruksi *shitsumon ni kotaete kudasai* (Jawablah pertanyaan berikut).



Gambar 5 Intruksi menjawab pertanyaan

Selanjutnya video akan ditutup dengan ucapan *arigatou gozaimasu* atau terima kasih dalam bahasa Indonesia dan credit title yang memuat nama animator, dosen pembimbing dan sumber dari gambar yang ditampilkan pada tiap video.

Hasil Analisis Data

Dalam menghasilkan media pembelajaran yang bermanfaat untuk mendukung proses pembelajaran, diperlukan media yang berkualitas dan layak agar dapat mencapai tujuan pembelajaran, oleh sebab perlu dilakukan uji ahli dan uji coba. Tujuan dari dilakukannya uji ahli dan uji coba adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan memberikan angket penilaian kepada para ahli, guru dan siswa.

Uji ahli media dilaksanakan pada tanggal 8 Desember 2022 dengan memberikan angket penilaian kepada dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) Universitas Pendidikan Ganesha. Pada angket penilaian berfokus pada empat aspek yang meliputi tampilan visual, suara dalam video, tata klip dan implementasi atau kegunaan dari media. Nilai rata – rata yang diperoleh adalah 84,09 yaitu sangat sesuai.

Tahap selanjutnya adalah tahap uji ahli materi yang dilakukan pada tanggal 13 Desember 2022 dengan memberikan angket penilaian kepada dosen penguji dari Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Ganesha. Pada angket penilaian berfokus pada tiga instrumen penilaian yang mencakup kesesuaian materi yang dilihat dari pemilihan kosa kata, gambar dan percakapan, kemudian cakupan materi serta implementasi dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari uji ahli media, skor rata – rata yang diperoleh dari media tersebut adalah 84,09 skor tersebut masuk dalam kategori sangat sesuai.

Tahap selanjutnya adalah tahap uji coba yang dilakukan secara terbatas. Pada tahap uji coba terbatas media pembelajaran dinilai oleh salah satu guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang di SMK Kota Singaraja sekaligus bertugas menjadi ketua MGMP bahasa Jepang tingkat SMK di Kabupaten Buleleng pada tanggal 22 Desember 2022 dengan memberikan angket

penilaian yang berfokus pada tiga aspek, yaitu aspek implementasi, materi yang dimuat dalam video pembelajaran dan dari segi desain video. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari uji ahli media, skor rata – rata yang diperoleh dari media tersebut adalah 100, skor tersebut masuk dalam kategori sangat sesuai.

Pada tahap terakhir dilaksanakan uji coba terbatas kepada 6 orang siswa kelas XII Jurusan Perhotelan di salah satu SMK di Kota Singaraja pada tanggal 22 Desember 2022 yang dilakukan secara daring melalui *zoom meeting*. Uji coba terbatas dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dari video pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil yang diperoleh adalah 96,66% sehingga media tersebut masuk dalam kategori sangat layak.

Revisi Produk

Setelah melalui tahap uji ahli serta uji coba, tahapan selanjutnya adalah memperbaiki video pembelajaran yang sebelumnya telah diberikan saran serta masukan pada tahap uji ahli media dan uji ahli materi agar dapat menghasilkan media yang layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Perbaikan dilakukan dengan menyesuaikan masukan serta saran yang diberikan oleh dosen ahli media dan dosen ahli materi. Adapun kajian produk yang telah direvisi adalah sebagai berikut:

1. Perbaikan Gambar

Video pembelajaran yang telah dikembangkan menampilkan beberapa gambar yang digunakan sebagai petunjuk atau pemberi makna pada bagian pengenalan kosa kata. Pada bagian pengenalan kosa kata, gambar yang digunakan dibuat menggunakan aplikasi *canva* dan dibuat sesuai dengan makna kosa kata yang ditampilkan. Berdasarkan masukan yang diberikan oleh dosen uji ahli media, gambar yang digunakan sudah sesuai dengan makna dari kosa kata yang ditampilkan, namun gambar yang ditampilkan pada bab 2 bagian pengenalan kosa kata *Front Office* gambar yang ditampilkan ukurannya terlalu kecil yang menyebabkan tampilannya menjadi kurang jelas, sehingga gambar tersebut perlu diperbesar untuk memperjelas tampilan gambar. Berikut gambar yang direvisi.



Gambar 6 Revisi Produk 1

2. Perbaikan Ukuran Huruf

Berdasarkan masukan yang diberikan oleh dosen uji ahli media, ukuran huruf yang terdapat pada bagian judul video bab 2 “*Shigoto*” terlalu

besar sehingga perlu diperkecil agar ukuran huruf pada setiap bab seragam. Selain itu, perbaikan ukuran huruf juga diperlukan pada bagian *credit title* karena ukuran huruf yang besar menutupi seluruh ruang tampilan pada bagian akhir video.



Gambar 7 Revisi Produk 2

3. Perbaikan Intruksi

Berdasarkan masukan yang diberikan oleh dosen uji ahli materi, intruksi yang digunakan pada bagian latihan pengucapan kosa kata perlu

diperbaiki, intruksi sebelumnya menggunakan kalimat “*atarashii kotoba o yoku itte kudasai*” lalu diganti dengan menggunakan kalimat “*dewa, hatsuon renshuu shimasho*”



Gambar 8 Revisi Produk 3

4. Perbaikan pada percakapan dan pertanyaan

Berdasarkan masukan yang diberikan oleh dosen uji ahli materi, terdapat beberapa percakapan yang perlu diperbaiki karena kurang natural dan kontekstual. Adapun percakapan yang perlu diperbaiki adalah percakapan yang

terdapat pada video bab 2, bab 3, bab 4 dan bab 9. Pada percakapan bab 2 perlu ditambahkan ucapan salam sebelum memperkenalkan diri agar percakapan menjadi lebih natural, salam yang diucapkan adalah *ohayou gozaimasu*, sehingga kalimat yang sebelumnya “*hausu kiipingu no Maya desu*” menjadi “*ohayou gozaimasu, hausu*

kiipingu no Maya desu".Selanjutnya, pada video bab 3 ada perbaikan kalimat yang sebelumnya "*osusume wa nan desu ka?*" diperbaiki menjadi "*osusume no tabemono wa nan desu ka?*" agar kalimat yang diucapkan menjadi lebih kontekstual.

Pada bab 4 percakapan yang digunakan belum kontekstual, sehingga perlu diperbaiki pada kalimat "*hoteru no shisetsu wa~*" menjadi "*heya ni ~ ga arimasu*"serta mengganti kata *yakushii* menjadi *terebi* Selanjutnya, pada video bab terakhir percakapan yang digunakan tidak natural, sehingga perlu diperbaiki. Sebelumnya kalimat yang digunakan untuk mengawali

percakapan adalah "*konnichiwa*", lalu diubah menjadi "*sumimasen ga*".

5 Perbaikan pada gambar

Berdasarkan masukan yang diberikan oleh dosen uji ahli materi, terdapat beberapa gambar yang tampilannya kurang sesuai dengan makna yang disampaikan. Gambar yang kurang sesuai adalah gambar yang terdapat pada video bab 3 yaitu gambar interpretasi rasa manis, sebelumnya menggunakan gula untuk menginterpretasikan rasa manis lalu diubah menjadi permen agar siswa dapat menginterpretasikan gambar dengan lebih mudah.



Gambar 9 Revisi Produk 4

Pembahasan Hasil Penelitian

Dalam penelitian pengembangan ini telah dipaparkan mengenai pentingnya dilakukan penelitian pengembangan video pembelajaran berbasis *Animaker* karena dalam pembelajaran bahasa Jepang yang dilaksanakan di SMK Singaraja belum mampu menuntun siswa untuk berpikir kritis dan materi yang disampaikan belum mengkhusus pada bidang keahlian siswa, yaitu bidang perhotelan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan dengan guru pengampu bahasa Jepang SMK jurusan Perhotelan di kota Singaraja, media yang digunakan selama pembelajaran adalah media *Power Point* dan video singkat yang bersumber dari *Youtube*, namun media pembelajaran yang digunakan belum mampu untuk memenuhi kebutuhan dalam proses pembelajaran dan belum mampu menuntun siswa untuk berpikir kritis, siswa cenderung pasif dan lambat dalam memberikan respon berdasarkan intruksi yang diberikan, sehingga diperlukan media yang sesuai

agar dapat memotivasi siswa dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang. Berpikir kritis penting bagi siswa agar bisa mengidentifikasi topik penting dan mengatasi permasalahan yang didapatkan dalam pembelajaran, Feldman (dalam Kurnia 2020).

Pada penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan multimedia yang dikembangkan oleh Luther. Menurut Luther (dalam Binanto, 2010: 259) model penelitian pengembangan mencakup enam tahapan, yaitu tahap *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing* dan *distribution*. Tahapan pertama yang dilaksanakan adalah tahap konsep (*concept*) dilakukan dengan menentukan bagaimana bentuk media pembelajaran yang akan dikembangkan yang telah disesuaikan dengan tujuan dan manfaat dari media yang dikembangkan. Video pembelajaran ini dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan guru dalam pembelajaran bahasa Jepang untuk siswa Jurusan Perhotelan di SMK Kota Singaraja. Dengan menampilkan pengenalan kosa kata dan

percakapan yang ditampilkan 2 kali, lalu diakhiri dengan memberikan pertanyaan singkat kepada siswa agar siswa dapat menentukan kesimpulan berdasarkan isi dari video tersebut.

Tahap selanjutnya adalah tahap perancangan (*design*) agar pengembangan media dapat dilakukan secara terarah dan tertata. Pada tahap perancangan dilakukan dengan menentukan tampilan video yang dikembangkan. Video yang dikembangkan akan menampilkan kosa kata, percakapan singkat dan pertanyaan sebagai bentuk evaluasi pembelajaran. Pada bagian pengenalan kosa kata ditampilkan sebanyak 2 kali dengan menampilkan gambar yang sebelumnya sudah didesain dengan menggunakan aplikasi *canva* dengan bantuan *subtitle* dalam bahasa Jepang, sehingga siswa akan menggunakan kemampuan berpikir kritis dalam memaknai kosa kata berdasarkan gambar yang ditampilkan. Pada pengenalan kosa kata pertama siswa berfokus untuk mengamati dan mencerna gambar yang ditampilkan, lalu pada pengulangan pengenalan kosa kata siswa akan berlatih mengucapkan kosa kata yang ditampilkan.

Setelah berlatih mengucapkan kosa kata, selanjutnya akan ditampilkan percakapan yang berkaitan dengan materi yang ditampilkan. Percakapan pada video pembelajaran ditampilkan sebanyak 2 kali. Penampilan percakapan pertama hanya menampilkan percakapan saja dengan tujuan untuk menstimulus siswa agar bisa meneliti lebih lanjut mengenai isi percakapan (Sudjana, 2015), lalu pada pengulangan percakapan ditampilkan dengan bantuan *subtitle* yang ditulis dalam bahasa Jepang dengan menggunakan huruf Jepang *hiragana dan katakana* dan juga dengan huruf romaji agar siswa memastikan kebenaran dari isi percakapan yang ditampilkan, serta agar siswa dapat menganalisis pola kalimat yang digunakan pada percakapan yang terdapat di video pembelajaran. Pada bagian akhir video pembelajaran menampilkan pertanyaan – pertanyaan yang berkaitan dengan isi dari percakapan yang ditampilkan. Dalam satu video akan memuat 1 sampai 3 pertanyaan singkat agar siswa dapat menganalisis serta menarik kesimpulan berdasarkan percakapan yang telah ditampilkan sebelumnya secara mandiri, Ennis (dalam

Rahma, 2015;20). Selanjutnya, video pembelajaran akan ditutup dengan ucapan terima kasih dalam bahasa Jepang dan *credit title* yang memuat nama *animator* atau yang mengembangkan video pembelajaran, dosen pembimbing serta sumber dari gambar yang digunakan pada bagian pengenalan kosa kata.

Setelah menentukan desain video, tahapan yang dilakukan selanjutnya adalah tahap pengumpulan bahan materi atau *material collecting*. Dalam ini dilakukan dengan membuat *story board* dengan menggunakan materi yang bersumber dari buku ajar *marugoto* agar materi yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Rohani, 2019; 29) selanjutnya dilakukan pemilihan materi yang disesuaikan dengan kebutuhan guru. Tahap ini merupakan tahap mengumpulkan seluruh bahan yang digunakan dalam video pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan dengan membuat gambar yang sesuai dengan kosa kata dengan aplikasi *canva* dan membuat suara yang akan digunakan dalam video dengan menggunakan aplikasi *voice maker*. Selanjutnya adalah tahap *assembly*, tahap ini merupakan tahap pembuatan media pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan aplikasi *animaker*. Pemilihan *animaker* didasari oleh visualisasi media agar dapat menyampaikan materi secara multimedia dengan teks, gambar animasi dan suara, sehingga materi dapat tersampaikan dengan aplikatif, berproses dan memiliki tingkat akurasi penyampaian yang tinggi Cheppy Riyana, 2007 (dalam Khairani, 2019). Selain itu dengan menggunakan *animaker* juga menyediakan fitur beragam yang membantu dalam pembuatan video pembelajaran, video yang dibuat dapat diunduh sehingga dapat digunakan kapan saja dan dimana secara *offline* (Herawati, 2022). Pada tahap pembuatan, seluruh material yang telah diperoleh pada tahap *material collecting* diolah dengan cara digabungkan dan disesuaikan dengan *story board* yang telah disusun sebelumnya.

Pada tahap selanjutnya dilakukan tahap pengujian terhadap media yang telah dikembangkan (*testing*). Tahap pertama dalam pengujian dilakukan dengan melakukan pengujian alpha (*alpha test*) kepada uji ahli media dan uji ahli materi untuk memperbaiki media tersebut sesuai dengan masukan yang diberikan.

berdasarkan penilaian yang diberikan oleh dosen penguji ahli media adalah 100 dan dari dosen penguji ahli materi nilai yang diperoleh adalah 84,09 nilai tersebut masuk ke dalam interval $76 < SR \leq 100$ atau sangat sesuai. Selanjutnya media akan diujikan ke tahap berikutnya yaitu pengujian *beta* yang dilakukan dengan melakukan uji coba media yang sudah disetujui oleh dosen uji ahli media dan dosen uji ahli materi kepada subjek uji coba yaitu salah satu guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang di SMK Kota Singaraja dan 6 orang siswa jurusan perhotelan dari salah satu SMK di Singaraja. Guru menilai bahwa video pembelajaran ini bagus, materi yang digunakan pada video sudah sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dan sesuai dengan bidang perhotelan, sehingga video ini dapat

membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran bahasa Jepang yang mengkhusus ke bidang perhotelan, nilai rata – rata yang diberikan oleh guru adalah 100, dan persentase nilai yang diperoleh dari siswa adalah sebesar 96,66%.

Berdasarkan nilai pada pengujian *alpha* dan *beta*, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran ini sesuai dan layak untuk diproduksi dan digunakan sebagai media untuk menunjang pembelajaran karena media yang dikembangkan sudah mampu untuk memenuhi fungsi media pembelajaran dalam memperjelas materi dan menjadi sumber belajar menurut Sudjana (2015) serta menuntun siswa berpikir kritis dalam pembelajaran bahasa Jepang jurusan Perhotelan. Berikut penilaian yang diperoleh

Tabel 2 Hasil Penilaian Keseluruhan

Penguji	Skor	Kategori
Ahli Media	100	Sangat sesuai
Ahli Materi	84,09	Sangat sesuai
Pendidik	100	Sangat sesuai
Peserta didik	96,66%	Sangat layak

Simpulan dan Saran

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan video pembelajaran bahasa Jepang berbasis *Animaker* yang dikembangkan guna menuntun siswa dalam berpikir kritis. Media yang dikembangkan telah melalui tahap pengujian, yaitu pengujian *alpha* dan *beta*. Pengujian *alpha* dilakukan dengan uji ahli media dengan memperoleh nilai 100 dan uji ahli materi dengan memperoleh nilai 84.09. Pengujian *beta* dilakukan dengan uji coba guru yang

memperoleh nilai 100, serta uji coba terbatas dengan siswa mendapatkan nilai 96,66%. Berdasarkan penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan masuk dalam kategori sesuai dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Jepang. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya agar dapat menghasilkan media yang lebih inovatif sehingga media pembelajaran menjadi lebih variatif sehingga siswa tidak jenuh lagi dalam proses belajar mengajar.

Daftar Pustaka

Binanto, I. Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: Andi, 2010. Diakses dari <https://books.google.co.id/books?id=UqWLna0oaUYC&printsec=copyright&hl=id#v=onepage&q&f=false>

Firmadani, F. 2020. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri

4.0. KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional, Volume 2, Nomor 1 (hlm. 93-97). Tersedia pada :

http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660

Khairani, M., Sutisna, Suyanto,S. 2019.Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Peserta Didik.*Jurnal Biolokus, Volume 2 Nomor 1(hlmn 158-166)*. Tersedia pada : <https://media.neliti.com/media/publicati>

- [ons/292801-studi-meta-analisis-pengaruh-video-pembe-7bf17271.pdf](https://doi.org/10.21009/jtp.v24i2.24220)
KURNIA, Y. P. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Comic Book Ipa Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Karakter Peduli Lingkungan Siswa Kelas V Sdn 1 Todanan Kabupaten Blora. Tersedia pada : <https://www.semanticscholar.org/paper/PENGEMBANGAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-COMIC-BOOK-IPA-DAN-Kurnia/ced19210a4e967ba07fc2c18fde73ed58f273748> (diakses pada 12 Desember 2021)
- Lukum, A. 2019. Pendidikan 4.0 di era generasi Z: tantangan dan solusinya. In *Prosiding Seminar Nasional Kimia dan Pendidikan Kimia .Volume 2, No back issue.(hlm. 1-3)* Tersedia pada : <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/kpk/article/view/329>
- Mahendra,K.A., Mardani, D.M.S., & Sadyana, I.W.2021. Persepsi Guru Terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Secara Daring Di Smk Kota Singaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang.Artikel Submitted*
- Mardani, D.M.S & Sadyana, I.W. 2022. Educational Media in Japanese E-Learning:Teacher Selection/Preparation and Perception. *JTP- Jurnal Teknologi Pendidikan, Volume 24, Nomor 2 (hlm. 137-147)*. Tersedia pada : <https://doi.org/10.21009/jtp.v24i2.24220>
- Marpanaji, E., Mahali, M. I., dkk. (2018). “Survey on How to Select and Develop Learning Media Conducted by Teacher Professional Education Participants”. *Jurnal of Physics: Conference Series*. Vol.1140
<https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1140/1/012014/pdf>
- Redhana, I.W. (2019). “Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia”. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. Volume13. Nomor 1.<https://doi.org/10.15294/jipk.v13i1.17821>
- Sari, K.A.W, dkk. 2021.Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X.*KARMAPATI:Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika, Volume 10, Nomor 2 (hlm. 100-110)* Tersedia pada : <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/31525/18683>
- Sudjana, N., Rivai,A. 2015.*Media Pengajaran*.cetakan ke-12.Bandung:Alfabeta
- Susanti, V. D. & Damayanti, A.2022.Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Materi Garis dan Sudut untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMPN 1 Geger di Masa Pandemi Covid-19.*Prima Magistra:Jurnal Ilmiah Kependidikan Volume3, Nomor 3(Hlm.331-341)*. Tersedia pada : <http://ejournal.uniflor.ac.id/index.php/JPM/article/view/2024/1422>