



PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI TOONLY PADA MATA KULIAH BUNPO SHOCHUKYU BAB 41-43

Ni Kadek Intan Permata Sari¹, Yeni², Kadek Eva Krishna Adnyani³

¹ (Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang, Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Ganesha), Jl. A. Yani No. 67 Singaraja, Bali 81117

² (Dosen Pendidikan Bahasa Jepang, Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Ganesha), Jl. A. Yani No. 67 Singaraja, Bali 81117

³ (Dosen Pendidikan Bahasa Jepang, Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Ganesha), Jl. A. Yani No. 67 Singaraja, Bali 81117

Email Penulis : intanpermatasari.ip17@gmail.com

Sejarah Artikel

Submit : 2022-12-30
Diterima : 2023-02-13
Diterbitkan : 2023-06-30

Abstrak

The research aim to develop animated videos and analyze the feasibility of animated videos develop in the Bunpo Shochukyu course chapter 41-43 in the Department of Educational of Japanese Languange, Universitas Pendidikan Ganesha. Multimedia Development Life Cycle (MDLC) modified by Binanto (2010) is a method used. Data collection was carried by semi-structured interview to lecturer to find out obstacles to the Bunpo Shochukyu course in the Department of Educational of Japanese Languange, Universitas Pendidikan Ganesha. The distribution of qusionnaires to student was also carried out to determine the readiness, strengths and weakness of the learning media. The result of this study are 3 animation based Bunpo Shochukyu which are equipped with backsound. Based on assessment result of alpha and beta, the animated videos were determind as good and could be use in the Department of Educational of Japanese Languange, Universitas Pendidikan Ganesha.

Kata Kunci:

Animated videos ,Bunpo Shochukyu ,Toonly, MDLC

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan teknologi, terdapat keterkaitan antara sistem pendidikan di Indonesia dengan revolusi industri 4.0 sehingga guru, peserta didik, dan pemerintah harus siap dalam meningkatkan sistem pendidikan dan menghadapi persaingan secara global (Lembaga Penjamin Mutu Pendidikan Jatim, 2019). Untuk menghadapinya, dibutuhkan teknologi digital sebagai media proses belajar guna memperlancar, serta memaksimalkan minat siswa kapan saja, serta dimana saja.

Munadi (2013) memberi definisi media pembelajaran ialah semua yang bisa dimanfaatkan guna meneruskan informasi yang telah direncanakan yang menjadikan proses belajar bisa berjalan dengan baik. Pemanfaatan media pembelajaran diharuskan selaras dengan tujuan, bahan ajar, kurikulum, keadaan kelas, dan metode pembelajaran yang digunakan. Nasution (2013:2) membagi manfaat media pembelajaran menjadi empat bagian yakni :

1. Proses belajar akan memaksimalkan perhatian serta minat siswa yang menjadikannya motivasi belajar.
2. Bahan ajar menjadi lebih jelas yang mana bisa dengan mudah diserap siswa serta memungkinkan siswa mendalami tujuan belajar.
3. Metode pembelajaran di kelas lebih beragam sehingga pembelajaran tidak membosankan,
4. Siswa lebih aktif selama proses belajar dikarenakan bukan hanya fokus pada penjelasan guru saja.

Terdapat berbagai manfaat media pembelajaran untuk membantu proses belajar di kelas ataupun luar kelas namun pemanfaatan media harus diselaraskan dengan keperluan siswa. Pada studi ini, pentingnya media pembelajaran berbasis digital didasarkan pada studi pendahuluan melalui wawancara semi terstruktur dengan dosen pengampu 1 dan dosen pengampu 2 serta penyebaran kuesioner studi pendahuluan kepada mahasiswa semester 2 mata kuliah *Bunpo Shochukyu* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA. Dosen pengampu 1 mata kuliah *Bunpo Shochukyu* mengajar dari bab 26 hingga ujian tengah semester (bab 37), dan dosen pengampu 2 mengajar setelah UTS (bab 38) hingga ujian akhir semester (bab 50). Berdasarkan hasil studi pendahuluan dengan cara wawancara semi terstruktur kepada dosen pengampu 1 dan penyebaran kuesioner kepada mahasiswa, tidak ditemukan kendala dalam media pembelajaran dari bab 26 hingga UTS karena media pembelajaran yang digunakan dikembangkan oleh dosen pengampu 1.

Namun, berdasarkan wawancara semi terstruktur kepada dosen pengampu 2 ditemukan kendala pada media pembelajaran bab 38-50 karena keterbatasan waktu dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga media pembelajaran (video pembelajaran dan *powerpoint*) yang digunakan bersumber dari *youtube*. Berdasarkan hasil wawancara, terdapat beberapa kriteria video pembelajaran yang dapat membantu dosen pengampu 2 dalam kegiatan pembelajaran yaitu video animasi yang dapat menarik minat mahasiswa, meningkatkan antusiasme mahasiswa, mudah dipahami dan tidak membosankan. Hal ini selaras dengan analisis Utami (2011) yang menyatakan bahwa terdapat dua alasan penggunaan animasi sebagai media proses belajar yakni guna menarik minat serta memperkuat motivasi siswa pada proses belajar serta sarana untuk memberi wawasan siswa atas materi. Video animasi yang dikembangkan memuat penjelasan pola kalimat, contoh kalimat, dan kuis namun dengan durasi 7-10 menit agar mahasiswa tidak mudah bosan. Setelah dilakukan wawancara dengan dosen pengampu 2, serta penyebaran kuesioner pada mahasiswa semester 2 mata kuliah *Bunpo Shochukyu* juga dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan media belajar yang dimanfaatkan selama proses belajar.

Berdasarkan hasil kuesioner dengan mahasiswa semester 2 mata kuliah *Bunpo Shochukyu* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA, terdapat kekurangan pada media pembelajaran yang bersumber dari *youtube* meliputi penjelasan tiap kanal *youtube* berbeda-beda, tampilan video kurang menarik karena menggunakan *powerpoint*, durasi video *youtube* cukup panjang sehingga mahasiswa mudah bosan, materi sulit dipahami dan terkendala jaringan ketika mengaksesnya. Kemudian, media pembelajaran yang dibutuhkan dan diperlukan oleh mahasiswa yaitu media audiovisual. Untuk mengetahui bentuk dan karakteristik media audiovisual yang diperlukan, penyebaran kuesioner tahap kedua dilakukan. Berdasarkan hasil kuesioner tahap kedua, mahasiswa memerlukan video pembelajaran berbasis animasi yang dilengkapi *backsound*, contoh kalimat yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari, durasi singkat yaitu 6-10 menit, sumber materi dari berbagai sumber, dan dapat diakses secara *online*.

Berdasarkan *website* resmi *toonly* (2021) merupakan salah satu *platform* video animasi 2D berbasis *software* yang dapat digunakan untuk membuat berbagai video seperti video pembelajaran, video pemasaran, dan lain sebagainya. Pada *toonly*, terdapat fitur *playhead logic* yang dapat digunakan untuk membuat tiga adegan seperti berjalan, berdiri, dan duduk dalam satu *scene* sehingga animasi yang ditampilkan lebih natural. Selain itu, tidak ada batasan dalam menambahkan akun pada komputer lainnya sehingga mudah digunakan dan lebih ekonomis.

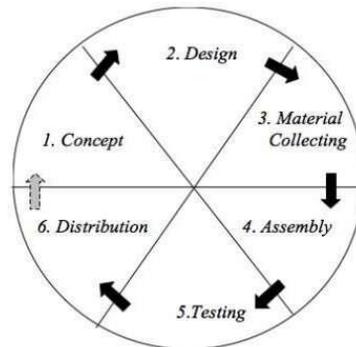
Penelitian lainnya yaitu oleh Atmojo, dkk (2019) dengan judul “Media Pembelajaran Pengenalan Keragaman Budaya Indonesia dengan Menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle*”. Studi ini mempunyai tujuan guna memberi bantuan siswa sekolah dasar ketika memahami hal-hal sulit terkait banyaknya budaya Indonesia, menambah antusiasme belajar agar tingkat kejenuhan berkurang sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan melalui penggunaan animasi. Berdasarkan penilaian, aplikasi ini layak untuk diterapkan pada mata pelajaran seni dan budaya. Penelitian relevan selanjutnya yaitu Haris & Putra (2020) dengan judul “Animasi Interaktif Pengenalan Tubuh Menggunakan Bahasa Arab pada SD-IT Roudhotul Jannah Bekasi”. Studi ini mempunyai tujuan guna memberi bantuan guru ketika melaksanakan penyampaian materi serta memberi bantuan penyerapan materi siswa. Berdasarkan penilaian, aplikasi ini layak dan sesuai untuk dijadikan media pembelajaran animasi interaktif bagi siswa.

Berlandaskan paparan yang ada, diasumsikan media belajar dengan basis animasi bisa dimanfaatkan pada aktivitas belajar sehingga lebih menarik dan mudah dimengerti. Maka dari itu, peneliti mempunyai ketertarikan guna melaksanakan pengembangan media belajar serupa yakni berupa video belajar dengan judul “Pengembangan Video Animasi *Toonly* Pada Mata Kuliah *Bunpo Shochukyu* Bab 41-43”.

METODE PENELITIAN

Model Penelitian

Metode yang dimanfaatkan ketika mengembangkan video pembelajaran yakni metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang dipublikasikan Luther Sutopo serta dimodifikasi Binanto (2010) dengan menambahkan *distribution* pada tahap akhir sehingga setelah dimodifikasi, MDLC memiliki enam tahapan yakni *concept, design, material collecting, assembly, testing, serta distribution*.



Gambar 1. Metode MDLC yang telah dimodifikasi oleh Binanto (2010)

Dalam penelitian ini, adapun tahap penelitian pengembangan model *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yakni.

1. Konsep (*Concept*)

Kegiatan yang dilakukan yakni memberi penentuan ide, tujuan penelitian serta konsumen produk yang dikembangkan. Ide penelitian diperoleh melalui hasil wawancara semi terstruktur dengan dosen pengampu 2 mata kuliah *Bunpo Shochukyu* serta penyebaran kuesioner kepada mahasiswa semester 2 mata kuliah *Bunpo Shochukyu* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA.

Tujuan studi ini yaitu untuk memudahkan mahasiswa ketika memahami materi dengan sifat abstrak supaya menjadi konkret serta mempersiapkan media belajar yang bisa dimanfaatkan kapan saja serta dimana saja. Pengguna video pembelajaran ini yaitu dosen serta mahasiswa mata kuliah *Bunpo Shochukyu* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA.

2. Desain (*Design*)

Kegiatan yang dilakukan yaitu pembuatan *storyboard* dan skenario. *Storyboard* memuat garis besar video pembelajaran yang dikembangkan seperti tampilan pembuka, isi dan penutup, materi yang ditampilkan, *backsound* dan animasi. Skenario memuat alur pembelajaran yang akan digunakan pada video pembelajaran.

3. *Material Collecting* (Pengumpulan bahan)

Kegiatan yang dilaksanakan yaitu menghimpun bahan yang digunakan dalam mengembangkan video pembelajaran seperti *backsound*, *background* pendukung, dan gambar yang diperoleh dari internet. Selain itu, adapun pengumpulan materi tambahan yang diperoleh dari buku dan jurnal.

4. *Assembly* (Pembuatan)
Selanjutnya, dilakukan tahap pembuatan atau *editing* video yang disesuaikan dengan *storyboard* dan skenario yang telah dirancang pada tahap desain. Perangkat lunak yang digunakan yaitu *toonily* versi 64-bit.
5. Pengujian (*Testing*)
Setelah menyelesaikan proses pembuatan video pembelajaran, tahap selanjutnya yakni uji *alpha* serta uji *beta*. Uji *alpha* dilaksanakan ahli materi serta ahli media guna menilai dan menguji layak tidaknya video pembelajaran yang telah dikembangkan. Uji *beta* dilaksanakan pada kelompok kecil yang berjumlah 6 mahasiswa sebagai pengguna produk.
6. Distribusi (*Distribution*)
Tahap distribusi merupakan tahap yang dapat dilakukan apabila produk yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan. Pada studi ini, tahap distribusi dilaksanakan melalui pengunggahan video belajar ke *Youtube* serta *E-Learning* Universitas Pendidikan Ganesha.



Gambar 2. Tahapan metode MDLC

Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Terdapat dua tahapan yang dilakukan yakni uji *alpha* serta uji *beta*. Uji *alpha* dilaksanakan satu orang ahli media serta satu orang ahli materi. Aspek yang dinilai ahli media mencakup aspek perencanaan intruksional serta pertimbangan teknis. Aspek yang dinilai ahli materi mencakup aspek kualitas materi serta kemanfaatan materi. Sementara itu, uji *beta* dilakukan oleh kelompok kecil yang berjumlah 6 mahasiswa semester 2 mata kuliah *Bunpo Shochukyu* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Ganesha. Aspek yang dinilai oleh kelompok kecil mencakup aspek kualitas materi, kemanfaatan materi, perencanaan intruksional, dan pertimbangan teknis.

2. Subjek dan Objek Uji Coba

Subjek uji *alpha* mencakup ahli media serta ahli materi yakni dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA. Subjek penelitian mencakup 5-6 orang berbeda kemampuan (Elmah, dkk, 2013). Pada penelitian ini, subjek uji *beta* meliputi 6 mahasiswa semester 2 yang dipilih berdasarkan tiga kategori kemampuan yang berbeda mata kuliah *Bunpo Shochukyu* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA.. Objek dalam studi ini adalah video animasi *toonly* untuk mata kuliah *Bunpo Shuchukyu*.

3. Jenis Data

Jenis data pada studi ini yakni data kualitatif serta kuantitatif. Data kualitatif didapat melalui silabus, jurnal, buku, hasil wawancara semi terstruktur secara daring melalui dosen pengampu mata kuliah *Bunpo Shochukyu* serta penyebaran kuesioner studi pendahuluan kepada mahasiswa semester 2 guna memahami kesiapan, kekurangan serta kelebihan media yang digunakan serta karakteristik yang diperlukan mahasiswa. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari kuesioner penilaian pada uji *alpha* serta uji *beta* untuk menguji kelayakan video belajar yang dikembangkan.

4. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data diperoleh dari wawancara semi terstruktur oleh dosen pengampu 1 dan dosen pengampu 2 mata kuliah *Bunpo Shochukyu* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA. Wawancara semi terstruktur yakni teknik wawancara guna mendapat data lebih detail dan mendalam (Sugiyono, 2012). Wawancara dengan dosen pengampu 1 (mengajar dari bab 26-37) dilakukan secara daring melalui *google meeting*. Sementara itu, wawancara dengan dosen pengampu (mengajar dari bab 38-50) dilakukan secara daring melalui *whatsapp group*. Wawancara dengan dosen pengampu meliputi keadaan kelas, permasalahan yang sering dialami mahasiswa, kendala dalam proses pembelajaran ketika daring dan luring, dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Penyebaran kuesioner studi pendahuluan dilakukan secara tiga tahap. Penyebaran kuesioner kepada mahasiswa yang diampu oleh dosen pengampu 1 dilakukan secara daring melalui *google form* pada tanggal 20 – 22 Februari 2022 dengan jumlah tanggapan sebanyak 38 mahasiswa dari jumlah total 43 mahasiswa dari kelas A dan B. Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner, tidak ditemukan kendala pada media yang digunakan oleh dosen pengampu 1. Penyebaran kuesioner kepada mahasiswa yang diampu oleh dosen pengampu 2 dilakukan secara daring melalui *google form* dari tanggal 24 - 25 Februari 2022 dengan jumlah tanggapan sebanyak 40 mahasiswa dari jumlah total 43 mahasiswa dari kelas A dan B. Berdasarkan kuesioner, menunjukkan bahwa terdapat kekurangan pada media pembelajaran yang bersumber dari *youtube* dan memerlukan media pembelajaran audiovisual. Penyebaran kuesioner tahap kedua kepada mahasiswa semester 2 yang diampu oleh dosen pengampu 2 dilakukan secara daring melalui *google form* dari

tanggal 27 Februari - 8 Maret 2022 dengan jumlah tanggapan sebanyak 39 mahasiswa dari jumlah total 43 mahasiswa dari kelas A dan B. Hasil menunjukkan bahwa bentuk media pembelajaran yang diperlukan yaitu video pembelajaran berbasis animasi yang dilengkapi dengan *background*, contoh kalimat, durasi yang singkat, sumber materi dari berbagai sumber, dan dapat diakses secara *online*.

Pada penelitian ini, instrumen pengumpulan data awal diperoleh dari wawancara semi terstruktur dan penyebaran kuesioner studi pendahuluan. Sedangkan instrumen pengumpulan data hasil diperoleh dari kuesioner penilaian uji *alpha* dan uji *beta*. Instrumen penilaian yang digunakan pada penelitian ini diadaptasi dari Adnyani, Sadyana, & Hermawan (2021). Lembar penilaian memanfaatkan skala *likert* yang mana skor penilaiannya yakni, 1 (sangat tidak setuju), 2 (tidak setuju), 3 (netral), 4 (setuju), 5 (sangat setuju) yang disebar kepada uji *alpha* serta uji *beta* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA.

Pada uji ahli media, terdapat 12 butir penilaian yang meliputi aspek perencanaan intruksional dengan 7 butir penilaian yakni integrasi ke proses belajar, interaktif, sesuai kebutuhan, refleksi, saran penerapan, presentasi isi, serta tujuan jelas. Pada aspek pertimbangan teknis terdapat 5 butir penilaian yaitu kombinasi audiovisual, kualitas audio, kualitas visual, fokus, serta desain video secara umum.

Pada uji ahli materi, terdapat 12 butir penilaian yang meliputi aspek kualitas materi dengan 7 butir penilaian yakni bebas bias, pencantuman sumber, kekinian, sistematis, lengkap, selaras, serta akurat. Pada aspek kemanfaatan materi terdapat 5 butir penilaian yakni menstimulasi keaktifan, menumbuhkan rasa ingin tahu, memotivasi, bermanfaat, serta mudah dipahami.

Kemudian pada uji kelompok kecil, terdapat 24 butir penilaian yang meliputi aspek perencanaan intruksional yang mencakup 7 butir penilaian yakni integrasi ke proses belajar, interaktif, sesuai kebutuhan, refleksi, saran penerapan, presentasi isi, serta tujuan jelas. Pada aspek pertimbangan teknis terdapat 5 butir penilaian yakni kombinasi audio visual, kualitas audio, kualitas visual, fokus, serta desain video secara umum. Kemudian aspek kualitas materi yang mencakup 7 butir penilaian yakni bebas bias, pencantuman sumber, kekinian, sistematis, lengkap, selaras, dengan akurat. Pada aspek kemanfaatan materi mencakup 5 butir penilaian yakni menstimulasi keaktifan, menumbuhkan rasa ingin tahu, memotivasi, bermanfaat, serta mudah dipahami.

Metode dan Teknik Analisis Data

Pada instrumen uji *alpha*, terdapat 12 indikator penilaian dan pada instrumen uji *beta* terdapat 24 indikator penilaian. Pada setiap indikator terdapat skor tertinggi yakni 5 serta skor terendah yakni 1. Hasil kuesioner penilaian uji *alpha* dan uji *beta* akan dihitung menggunakan rumus Nurkencana & Sunartana (1990).

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
$X < Mi - 1.5 Sdi$	Tidak baik

Nurkencana dan Sunartana (1990)

Catatan:

$Mi = \frac{1}{2}$ (Skor maksimal+ Skor minimal)

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

Mi: Rata-rata ideal

Sdi: Standar Deviasi

X = Skor rata-rata

Berlandaskan tabel 1, interval skor penilaian uji *alpha* serta uji *beta* yaitu :

Tabel 2. Interval skor penilaian uji *alpha*

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

Tabel 3. Interval skor penilaian uji *beta*

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

Nilai minimal untuk kelayakan yang harus diperoleh untuk uji *alpha* yaitu “ $30 \leq X \leq 42$ ” dan untuk uji *beta* yaitu “ $60 \leq X \leq 84$ ”. Apabila memperoleh nilai minimal, maka media video pembelajaran yang dikembangkan sudah layak disebarkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Video belajar yang telah disempurnakan pada studi ini berjumlah 3 video animasi *toonly* pada mata *Bunpo Shochukyu* Bab 41-43. Dengan bantuan animasi, diharapkan mahasiswa dapat dengan mudah membayangkan pola kalimat yang

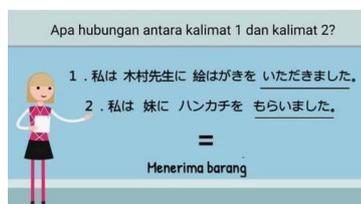
mempunyai sifat abstrak menjadi konkret yang mudah diserap serta pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Pada setiap video memuat tampilan logo universitas, pengenalan diri, meninjau materi pada bab sebelumnya, pembahasan materi, contoh kalimat, pertanyaan sederhana, kuis, kesimpulan dan *credits*. Terdapat tiga sampai lima pola kalimat pada masing-masing bab yaitu pada bab 41 terdapat empat pola kalimat meliputi ungkapan pemberian dan penerimaan (*~itadakimasu*, *~kudasaimasu* dan *~yarimasu*), pemberian dan penerimaan perbuatan (*~te itadakimasu*, *~te kudasaimasu*, dan *~te yarimasu*), *~te kudasaimasenka* dan nomina *ni verba*. Pada bab 42 terdapat lima pola kalimat meliputi *~tameni*, *~ni*, numeralia *wa* dan *mo* serta *~ni yotte*. Pada bab 43 terdapat lima pola kalimat meliputi *~soudesu*, *~te kimasu*, *~itte kimasu*, *~dekaketekimasu*, *~te kuremasenka*. Berikut ini cuplikan video pembelajaran yang telah dilakukan pengembangan.



Gambar 3. Logo universitas



Gambar 4. Review materi sebelumnya



Gambar 5. Mengajak penonton mencari hubungan kedua kalimat



Gambar 6. Materi *itadakimasu*



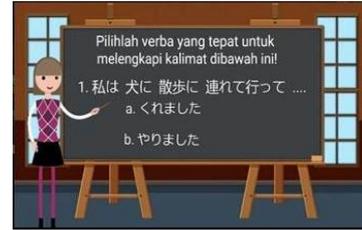
Gambar 7. Perbedaan ungkapan pemberian dalam bahasa Jepang dan bahasa Indonesia



Gambar 8. Materi menerima perbuatan (*itadakimasu*)



Gambar 9. Materi *~te itadakemasenka*



Gambar 10. Kuis



Gambar 11. Kesimpulan



Gambar 12. Credits

Hasil Analisis Data

Kuesioner penilaian uji ahli media diberikan kepada dosen 1 dari Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA. Penilaian ahli media dilakukan sebanyak dua kali. Penilaian tahap pertama dilakukan pada tanggal 29 Juli 2022 dan memperoleh nilai sebesar 57 (Sangat Baik) serta layak diproduksi setelah dilakukan revisi sesuai saran meliputi penggunaan *background* yang masih tumpang tindih dengan materi, penggunaan *font style* dan belum ada konsistensi tanda baca. Berdasarkan saran tersebut, video animasi *toonly* kembali direvisi dan dilakukan penilaian tahap kedua pada tanggal 19 Agustus 2022. Berdasarkan penilaian tahap kedua, video animasi *toonly* layak diproduksi tanpa revisi dan memperoleh nilai sebesar 59 (Sangat Baik).

Tabel 4. Hasil Penilaian Tahap 1 dan 2 Uji Ahli Media Video Pembelajaran *Bunpo Shochukyu* Bab 41-43

No.	Aspek	Rata-rata Penilaian Video Pembelajaran Bab 41-43	
		Penilaian Tahap 1	Penilaian Tahap 2
1	Perencanaan Intruksional	35	35
2	Pertimbangan Teknis	22	24
Rata-rata penilaian 1/ Kriteria		57 (Sangat Baik)	
Rata-rata penilaian 2/ Kriteria		59 (Sangat Baik)	

Kuesioner penilaian uji ahli materi diberikan kepada dosen 2 dari Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA. Penilaian ahli materi dilakukan sebanyak dua kali. Penilaian tahap pertama dilakukan pada tanggal 3 Agustus 2022 dan memperoleh nilai sebesar 53 (Baik) serta layak diproduksi setelah dilakukan revisi sesuai saran meliputi materi perbedaan *~tameni* dan *~youni*, penggunaan kalimat pasif dan menambahkan kuis pada sebelum atau sesudah pembahasan materi. Berdasarkan masukan dan saran tersebut, penilaian tahap kedua dilakukan pada tanggal 1 September 2022 dan memperoleh nilai sebesar 52 (Baik) serta video animasi *toonly* layak diproduksi tanpa revisi.

Tabel 5. Hasil Penilaian Tahap 1 dan 2 Uji Ahli Materi Video Pembelajaran *Bunpo Shochukyu* Bab 41-43

No.	Aspek	Rata-rata Penilaian Video Pembelajaran Bab 41-43	
		Penilaian Tahap 1	Penilaian Tahap 2
1	Kualitas Materi	31	30
2	Kemanfaatan Materi	22	22
Rata-rata penilaian 1/ Kriteria		53 (Baik)	
Rata-rata penilaian 2/ Kriteria		52 (Baik)	

Selanjutnya, kuesioner penilaian diberikan kepada uji *beta* selaku pengguna produk. Uji *beta* terdiri dari kelompok kecil yang berjumlah 6 mahasiswa semester 2 mata kuliah *Bunpo Shochukyu* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA. Penilaian video pembelajaran *Bunpo Shochukyu* Bab 41-43 oleh uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada 13 September 2022. Berdasarkan hasil kuesioner menunjukkan bahwa video animasi *toonly* memperoleh nilai sebesar 98,5 (Baik).

Tabel 6. Hasil Penilaian Uji Coba *Beta* yang berjumlah 6 orang

No.	Aspek	Rata-rata Penilaian Video Pembelajaran Bab 41-43
1	Kualitas Materi	184
2	Kemanfaatan Materi	120
3	Perencanaan Intruksional	171
4	Pertimbangan Teknis	93
Jumlah		568
Rata-rata penilaian / Kriteria		98,5 (Baik)

Berdasarkan hasil kuesioner penilaian melalui uji *alpha* serta uji *beta*, video animasi *toonly* pada mata kuliah *Bunpo Shochukyu* Bab 41-43 memperoleh kriteria baik sehingga layak digunakan pada mata kuliah *Bunpo Shochukyu* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA.

Revisi Produk

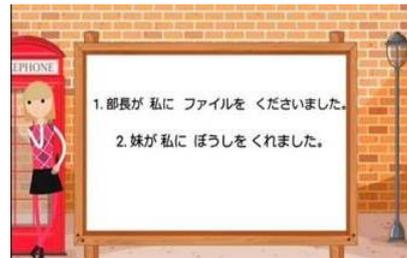
Setelah dilaksanakan penilaian oleh uji *alpha*, dan uji *beta*, tahap berikutnya yaitu revisi produk sesuai saran serta masukan untuk mendapatkan produk yang layak digunakan. Berikut ini kajian produk sebelum dan sesudah dilaksanakan revisi selaras dengan masukan serta saran uji kelompok kecil, ahli materi, serta ahli media yakni.

1. Perbaikan *background*

Berlandaskan saran serta masukan ahli media, ada sejumlah slide video animasi *Bunpo Shochukyu* Bab 41-43 yang komposisi slide terlalu penuh antara *background* dengan materi yang ditampilkan. Ahli media memberikan saran untuk menggunakan *background* yang lebih sederhana.



Gambar 13. *Background* sebelum direvisi



Gambar 14. *Background* Setelah direvisi

2. Penambahan tanda baca pada pola kalimat dan contoh kalimat.

Berdasarkan masukan dari ahli media, belum terdapat konsistensi penggunaan tanda baca pada contoh kalimat dan pola kalimat sehingga perlu penambahan tanda baca pada contoh kalimat dan pola kalimat. Penambahan tanda baca juga dilakukan pada teks ketika presenter mengajak mahasiswa memulai pembelajaran dan menanyakan pemahaman mahasiswa. Berikut gambar sebelum dan sesudah dilakukan revisi.

3. Perbaikan *font style* pada video pembelajaran.

Berdasarkan masukan dari ahli media, perlu dilakukan pertimbangan terkait penggunaan *font style* pada video pembelajaran yang dikembangkan. Menurut ahli media, utamakan kejelasan ketika dibaca dan konsistensinya. Berikut gambar sebelum dan sesudah dilakukan revisi.



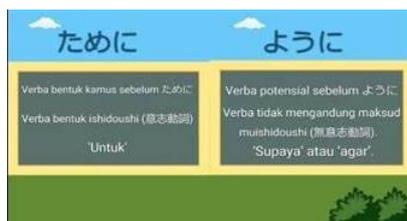
Gambar 15. Font style sebelum direvisi



Gambar 16. Font style setelah direvisi

4. Penambahan kuis pada video pembelajaran *Bunpo Shochukyu* Bab 41-43
 Berdasarkan masukan dari ahli materi, sebaiknya tambahkan kuis pada setiap babnya. Ahli materi menyarankan untuk menambahkan kuis setelah penjelasan atau sebelum *matome*. Sebelum dilakukan pengujian oleh ahli materi, video pembelajaran yang dikembangkan belum terdapat kuis pada setiap babnya, sehingga setelah presenter selesai menjelaskan materi dilanjutkan dengan memberikan kesimpulan dari setiap materi yang dijelaskan. Setelah mendapat masukan dari ahli materi dan dilakukan revisi, kuis pada setiap babnya ditampilkan setelah presenter menjelaskan semua materi dan sebelum presenter memberikan kesimpulan materi.

5. Perbaiki isi materi pada video pembelajaran *Bunpo Shochukyu* Bab 42
 Berdasarkan masukan dari ahli materi, perlu dicermati kembali penjelasan mengenai perbedaan materi *~tameni* dan *~youni*. Berikut gambar perbedaan materi *~tameni* dan *~youni* sebelum direvisi dan sesudah dilaksanakan revisi.



Gambar 17. Materi sebelum direvisi



Gambar 18. Materi setelah direvisi

6. Perbaiki penggunaan kalimat pasif pada contoh percakapan.
 Berdasarkan masukan dari ahli materi, perlu dicermati kembali terkait penggunaan kalimat pasif pada contoh kalimat "*kekkon o moushikomareta n desu*". Penggunaan kalimat pasif dalam bahasa Jepang biasanya cenderung digunakan untuk hal yang bersifat negatif dan ahli materi menyarankan untuk mengganti penggunaan kalimat pasif pada contoh kalimat menjadi "*kareshi ni purezento o moratta n desu*".

7. Perbaikan contoh kalimat *~soudesu*

Berdasarkan masukan dari ahli materi, perlu dicermati kembali terkait contoh kalimat *~soudesu*. Berikut ini contoh kalimat *~soudesu* sebelum dan sesudah direvisi.



Gambar 19. Contoh sebelum direvisi



Gambar 20. Contoh setelah direvisi

8. Perubahan karakter animasi pada bagian contoh kalimat

Berdasarkan masukan dari uji kelompok kecil, perlu dicermati kembali terkait penggunaan karakter animasi (selain presenter). Penggunaan karakter animasi (selain presenter) yang sama akan membuat tampilan video pembelajaran terasa membosankan. Berikut ini karakter animasi sebelum dan sesudah direvisi.



Gambar 21. Karakter sebelum direvisi



Gambar 22. Karakter setelah direvisi

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu 1 dan penyebaran kuesioner studi pendahuluan pada mahasiswa semester 2 mata kuliah *Bunpo Shochukyu* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA, tidak terdapat kendala pada media pembelajaran yang digunakan dari bab 26-37. Media pembelajaran yang digunakan dari bab 26-37 dikembangkan oleh dosen pengampu 1 atau bersumber dari *youtube* apabila terdapat keterbatasan waktu dalam mengembangkan video pembelajaran. Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner kepada mahasiswa, video pembelajaran yang dikembangkan oleh dosen pengampu 1 mudah dipahami oleh mahasiswa.

Namun, terdapat kendala pada media pembelajaran berupa kekurangan video pembelajaran bab 38-50. Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu 2, terdapat keterbatasan waktu dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga

media pembelajaran (video pembelajaran dan *powerpoint*) yang digunakan bersumber dari *youtube*. Berdasarkan hasil wawancara, terdapat beberapa kriteria video pembelajaran yang bisa memberi bantuan pengajar ketika proses belajar yaitu video animasi yang memuat penjelasan pola kalimat, contoh kalimat, dan kuis namun dengan durasi 7-10 menit agar mahasiswa tidak cepat bosan. Setelah dilakukan wawancara dengan dosen pengampu 2, penyebaran kuesioner pada mahasiswa semester 2 mata kuliah *Bunpo Shochukyu* juga dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan media yang dimanfaatkan selama pembelajaran serta media yang dibutuhkan serta diperlukan oleh mahasiswa.

Berdasarkan hasil kuesioner dengan mahasiswa semester 2 mata kuliah *Bunpo Shochukyu* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA, terdapat kekurangan pada media pembelajaran yang bersumber dari *youtube* meliputi penjelasan tiap kanal *youtube* berbeda-beda, tampilan video kurang menarik karena menggunakan *powerpoint*, durasi video *youtube* cukup panjang sehingga mahasiswa mudah bosan, materi sulit dipahami dan terkendala jaringan ketika mengaksesnya. Kemudian, media pembelajaran yang dibutuhkan dan diperlukan mahasiswa yaitu media audiovisual. Untuk mengetahui bentuk dan karakteristik media audiovisual yang diperlukan, penyebaran kuesioner tahap kedua dilakukan. Berdasarkan hasil kuesioner tahap kedua, mahasiswa memerlukan video pembelajaran berbasis animasi yang dilengkapi *background*, contoh kalimat yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari, durasi singkat yaitu 6-10 menit, sumber materi dari berbagai sumber, dan dapat diakses secara *online*. Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu 2 dan hasil kuesioner kepada mahasiswa semester 2, maka dikembangkan video animasi *toonily* pada mata kuliah *Bunpo Shochukyu* Bab 41-43 di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA. Perangkat lunak yang dimanfaatkan yaitu *toonily* karena terdapat berbagai fitur yang tersedia seperti fitur *playhead logic* yang dapat membuat tiga adegan seperti berjalan, berdiri, dan duduk dalam satu *scene* sehingga animasi yang ditampilkan lebih natural. Selain itu, tidak ada batasan dalam menambahkan akun pada komputer lainnya sehingga mudah digunakan dan lebih ekonomis.

Model yang digunakan dalam mengembangkan video animasi ini yaitu MDLC oleh Luther Sutopo yang dimodifikasi Binanto (2010). Model MDLC mencakup 6 tahapan. Pada pengembangan video ini, terdapat 3 video animasi *toonily* pada mata kuliah *Bunpo Shochukyu* Bab 41-43 yang menggunakan buku *Minna no Nihongo II* sebagai acuan serta sumber buku lainnya dan jurnal sebagai materi tambahan. Video belajar yang telah dilaksanakan pengembangan selaras dengan 4 kriteria video belajar oleh Brame (2016).

Penilaian video animasi *toonily* dilakukan oleh uji *alpha* yaitu satu orang ahli media, satu orang ahli media, serta uji *beta* yaitu kelompok kecil yang berjumlah 6 mahasiswa semester 2 mata kuliah *Bunpo Shochukyu* di Program Studi Pendidikan Ganesha UNDIKSHA. Penilaian ahli media dilaksanakan 2 kali dimana perolehan rata-rata penilaian tahap pertama yaitu 57 (Sangat Baik) dan rata-rata penilaian tahap kedua yaitu 59 (Sangat Baik). Berdasarkan penilaian tahap kedua oleh ahli media, video animasi *toonily* layak diproduksi tanpa revisi. Penilaian oleh ahli materi dilakukan sebanyak 2 kali dengan perolehan rata-rata penilaian tahap pertama yaitu 53 (Baik) dan rata-rata penilaian tahap kedua yaitu 52 (Baik). Berdasarkan penilaian tahap kedua oleh ahli materi, video animasi *toonily* layak diproduksi tanpa revisi.

Setelah uji *alpha*, dilakukan uji *beta* oleh kelompok kecil sebagai pengguna produk yang berjumlah 6 mahasiswa semester 2 mata kuliah *Bunpo Shochukyu* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA. Aspek yang dinilai oleh kelompok kecil mencakup aspek pertimbangan teknis, perencanaan intruksional, kualitas materi, dan kemanfaatan materi dengan rata-rata penilaian yaitu 98,5 (Baik).

Berdasarkan hasil kuesioner penilaian oleh uji *alpha* dan uji *beta*, bisa diberi simpulan dimana video belajar yang sudah dilaksanakan pengembangan memperoleh kriteria baik sehingga layak dimanfaatkan pada mata kuliah *Bunpo Shochukyu* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA.

KESIMPULAN

Produk yang dilakukan pengembangan pada studi ini yakni video animasi *toonly* pada mata kuliah *Bunpo Shochukyu* Bab 41-43 yang menggunakan buku *Minna no Nihongo II* sebagai acuan dan menggunakan jurnal dan buku lainnya sebagai sumber materi pendukung. Perangkat lunak yang digunakan yaitu *toonly*. Pengembangan video animasi *toonly* ini bertujuan untuk memudahkan mahasiswa dalam memahami materi yang mempunyai sifat abstrak menjadi lebih konkret yang mana mudah diserap serta dibayangkan. Video animasi yang dikembangkan berjumlah 3 buah dengan durasi kurang dari 11 menit. Video pembelajaran ini menggunakan animasi baik dari presenter, karakter, gambar dan *background* serta dilengkapi *backsound* agar video pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Video pembelajaran yang dikembangkan akan diunggah pada *Youtube* dan *E-learning* UNDIKSHA.

Pengembangan video animasi *toonly* ini, telah melalui tahap penilaian oleh uji *alpha* serta uji *beta*. Uji coba *alpha* terdiri dari ahli media serta ahli materi, sementara itu uji *beta* mencakup kelompok kecil yang berjumlah 6 mahasiswa semester 2 sebagai pengguna produk. Pada penelitian ini, tahap penilaian dilakukan sebanyak dua kali melalui ahli media serta ahli materi. Penilaian tahap pertama ahli media mendapat rata-rata penilaian 57 (Sangat Baik) dan penilaian tahap kedua ahli media mendapat rata-rata penilaian 59 (Sangat Baik). Kemudian, penilaian tahap pertama oleh ahli materi mendapat rata-rata penilaian 53 (Baik) dan penilaian tahap kedua memperoleh rata-rata penilaian 52 (Baik). Penilaian uji *beta* memperoleh rata-rata penilaian sebesar 98,5 (Baik). Berdasarkan penilaian uji *alpha* dan uji *beta*, video animasi *toonly* memperoleh kriteria baik sehingga layak digunakan pada mata kuliah *Bunpo Shochukyu* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA.

REFERENSI

- Adnyani, K.E.K., Sadyana, W., & Hermawan, G.S. (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.
- Atmojo, W.T., dkk. 2019. “Media Pembelajaran Pengenalan Keragaman Budaya Indonesia dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle”. Makalah disajikan dalam *Seminar Nasional Aptikom*

- (SEMNASTIK 2019), Aptikom, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang 2019.
Tersedia pada <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/semnastik/article/view/2780> (diakses 23 Juni 2021)
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Dasar-Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: ANDI.
- Brame, C.J. (2016). Effective Educational Videos: Principles and Guidelines for Maximizing Student Learning from Video Content. *CBE-Life Sciences Education*, Volume 15, Nomor 4 (hlm 1-6)
- Elmah, dkk. 2013. "Pembelajaran Dengan Menerapkan Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas Iv Mis Al-Muhajirin Sungai Rengas". *Jurnal Pendidikan Pembelajaran Khatulistiwa*, Volume 2, Nomor 2.
- Haris, A dan M.Y. Putra. 2020. "Animasi Interaktif Pengenalan Tubuh Menggunakan Bahasa Arab pada SD-IT Roudhotul Jannah Bekasi". *Bina Insani*, Volume 4, Nomor 2 (hlm 145-154).
- Lembaga Penjamin Mutu Pendidikan Jawa Timur. (2019). Revolusi Pendidikan 4.0 untuk Pendidikan di Indonesia. Tersedia pada <https://lpmptatim.kemdikbud.go.id/site/detailpost/revolusi-industri-4-0-untuk-pendidikan-di-indonesia> (diakses 20 Juni 2021).
- Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. GP Press Group: Jakarta.
- Nasution. 2013. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Nurkencana, W., dan Sunartana, P. (1990). *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Utami, D. 2011. "Animasi dalam Pembelajaran". *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, Volume 7, Nomor 1 (hlm 44-52).
- Toonly. (2021). Toonly. Tersedia pada <https://www.toonly.com/> (diakses pada 31 Oktober 2022).