

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG DENGAN ANIMAKER UNTUK MENUNTUN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA

Development of Japanese Language Learning Video with Animaker to Guide Students' Critical Thinking Ability

Ketut Agus Supriadi Putra
Universitas Pendidikan Ganesha
agus.supriadi@undiksha.ac.id

Desak Made Sri Mardani
Universitas Pendidikan Ganesha
desak.mardani@undiksha.ac.id

Ni Nengah Suartini
Universitas Pendidikan Ganesha
nnsuartini@undiksha.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop 9 learning media in the form of animated videos with duration of 3-6 minutes. This animated video consists of vocabulary introduction, conversation, and practice questions to guide students' critical thinking. This research is a research and development or Research and Development (R&D). The development model used is the Four-D (4D) model by S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, and Melvyn L Semmel (1974:5) which consists of four stages including Define, Design, Develop, and Disseminate. The types of data used in this development research are qualitative and quantitative data. Data was collected using interview and questionnaire methods in the form of expert test questionnaires (media expert test, material expert test) and product trials to produce quality products. Based on the results of the questionnaire, the score obtained from media experts was 89 (very appropriate), from material experts it was 86.36 (very appropriate). The score obtained from the results of a limited trial questionnaire with the teacher was 98 (very appropriate), while from the students it was 99% (very feasible). Thus, the animated video that was developed can be used as a media to support learning to motivate and in particular to guide students' critical thinking.

Keywords: *Animated Video, Critical Thinking, Learning Media, Model Four-D, Questionnaire Result*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan 9 media pembelajaran berupa video animasi yang berdurasi 3-6 menit. Video animasi ini terdiri dari pengenalan kosakata, percakapan, dan latihan soal untuk menuntun daya berpikir kritis siswa. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model *Four-D* (4D) oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn L Semmel (1974:5) yang terdiri dari empat tahapan diantaranya yaitu *Define, Design,*

Develop, dan *Disseminate*. Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode wawancara dan kuesioner berupa angket uji ahli (uji ahli media, uji ahli materi) dan uji coba produk untuk menghasilkan produk yang berkualitas. Berdasarkan hasil angket, skor yang diperoleh dari ahli media yaitu 89 (sangat sesuai), dari ahli materi yaitu 86,36 (sangat sesuai). Skor yang diperoleh dari hasil angket uji coba terbatas dengan guru yaitu 98 (sangat sesuai), sedangkan dari siswa yaitu 99 % (sangat layak). Dengan demikian, video animasi yang dikembangkan ini dapat dijadikan sebagai media penunjang pembelajaran untuk memotivasi dan khususnya untuk menuntun daya berpikir kritis siswa.

Kata Kunci: Berpikir Kritis, Hasil Angket, Media Pembelajaran, Model *Four-D*, Video Animasi

A. PENDAHULUAN

Pemilihan media bertujuan untuk menentukan terhadap ketepatan jenis media yang akan dibuat atau digunakan dalam menunjang proses pembelajaran. Proses atau kriteria dalam pemilihan media pembelajaran yaitu sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, tepat untuk mendukung isi pelajaran, praktis dan bertahan, guru terampil menggunakannya, sesuai pengelompokan sasaran (Saifuddin, 2018: 140). Kemudian, pada saat pembuatan atau pengembangan media pembelajaran guru bisa menggunakan aplikasi yang sudah tersedia. Contohnya seperti guru bisa menggunakan *Animaker* dalam membuat jenis media berupa audio visual atau video pembelajaran animasi.

Selain membuat media pembelajaran sendiri guru juga dapat mencari media pembelajaran yang sudah bisa diunduh seperti video pembelajaran yang telah tersedia di berbagai *platform* dan mudah untuk diakses. Tetapi, video pembelajaran tersebut sering isinya tidak sesuai dengan tujuan dan materi yang telah ditentukan

dalam mengajar bahasa asing khususnya bahasa Jepang (Marpanaji, dkk, 2018).

Media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai penyaluran pesan dari guru kepada siswa yang membuat terciptanya suasana belajar yang kondusif, sehingga siswa dapat belajar secara efektif dan efisien (Munadi, 2013: 12). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat bermanfaat karena membantu menunjang pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar siswa, dan dapat mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indra (Hamid, dkk, 2020 : 7).

Pembuatan media pembelajaran memerlukan banyak waktu yang tidak bisa dilakukan secara instan karena terdapat tahapan pembuatan mulai dari pengumpulan materi yang akan digunakan, perancangan, pembuatan media, dan sampai media siap digunakan, dan guru harus mempertimbangkan sebaik-baiknya media yang dibuat agar bermanfaat dalam penyampaian materi pembelajaran dan juga bisa diakses oleh semua siswa (Mahendra,

2021; Mardani & Sadyana, 2022). Oleh karena itu, guru hanya memanfaatkan media yang ada dan mengajarkan materi yang masih umum seperti SMA. Padahal dalam hal materi, materi bahasa Jepang untuk siswa SMK memiliki sedikit perbedaan dari segi kosakata dengan materi siswa SMA karena kosakatanya lebih mengarah pada bidang atau jurusan siswa. Dari itu terlihat bahwa, SMK didirikan memiliki perbedaan dengan SMA salah satunya dari tujuan yang ingin dicapai.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu jenjang pendidikan menengah yang ada di Indonesia selain Sekolah Menengah Atas (SMA). Tujuan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah untuk mengembangkan siswa sesuai dengan bidang pengetahuannya dan memiliki keterampilan khusus serta mempersiapkan mereka untuk bekerja sesuai dengan bidang kompetensinya (Bagiasa, dkk, 2018). Keterampilan yang dimaksud adalah keterampilan berbahasa asing sesuai dengan kejuruan setiap sekolah, salah satunya seperti bahasa Jepang untuk SMK Kesehatan pada jurusan keperawatan. Pembelajaran bahasa Jepang penting diberikan karena lulusan SMK Kesehatan pada jurusan keperawatan tidak hanya dapat bekerja di Indonesia saja, melainkan juga dapat bekerja di Jepang sebagai perawat di rumah sakit maupun sebagai perawat lansia.

Salah satu SMK Kesehatan yang ada di Singaraja yang mendapatkan pembelajaran bahasa Jepang adalah SMK Kesehatan Surya Medika. SMK Kesehatan Surya Medika sudah menggunakan kurikulum 2013. Mata pelajaran bahasa Jepang di SMK Kesehatan Surya Medika yang diampu oleh 1 guru bahasa Jepang. Pembelajaran bahasa Jepang di SMK Kesehatan Surya Medika, mulai diajarkan dari siswa Kelas X hingga Kelas XII. Jurusan yang terdapat di SMK Kesehatan Surya Medika yaitu terdapat dua jurusan atau bidang yaitu bidang keperawatan dan bidang farmasi.

Berdasarkan hasil angket dan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang pada Januari 2022, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran masih terbatas. Media yang tersedia untuk menunjang pembelajaran di kelas XII hanya buku, *PPT*, dan video pembelajaran. Media yang paling sering digunakan yaitu berupa *PPT* karena mudah untuk dibuat dan digunakan dalam pembelajaran. Selain *PPT*, guru juga memanfaatkan video pembelajaran dalam menunjang pembelajaran namun, tidak terlalu sering digunakan dalam pembelajaran. Permasalahan yang dialami adalah video yang digunakan dalam menunjang pembelajaran hanya bersumber atau didapatkan dari *YouTube*. Kualitas video

pembelajaran yang bersumber dari *YouTube* terkadang tidak sesuai dengan tingkatan atau level pelajar dan isi dari videonya tidak sesuai dengan tujuan yang diharapkan atau diinginkan untuk menuntun daya berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, guru menginginkan adanya pengembangan video pembelajaran bahasa Jepang yang sesuai dengan bidang keahlian siswa dan khususnya dapat menuntun daya berpikir kritis siswa kelas XII.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu siswa Kelas XII pada Januari 2022, dapat disimpulkan bahwa media yang tersedia hanya berupa buku, *PPT*, dan video. Media pembelajaran yang disukai oleh siswa yaitu berupa video pembelajaran karena dianggap menarik. Video pembelajaran yang digunakan dalam menunjang pembelajaran di kelas XII, dikatakan dari segi isinya video tersebut terdapat keterbatasan. Keterbatasan yang dimaksud yaitu fokus dari isi video pembelajaran tersebut sebatas memperkenalkan kosakata atau kata-kata dasar terkait dengan materi saja, kemudian materi dijelaskan oleh guru. Oleh karena itu, video yang digunakan dirasa belum dapat untuk menuntun daya berpikir kritis siswa. Selain itu juga, belum tersedianya video pembelajaran yang sudah sesuai dengan bidang keahlian siswa yaitu bidang keperawatan. Sehingga, siswa juga menginginkan adanya pengembangan video

pembelajaran bahasa Jepang yang dapat menuntun daya berpikir kritis siswa dengan materi yang mengarah kepada bidang keahlian siswa.

Dari hal-hal yang telah dijelaskan di atas, penting dikembangkan suatu media pembelajaran berupa video animasi dengan *Animaker* untuk menunjang pembelajaran di SMK Kesehatan Surya Medika yang dibutuhkan oleh guru dan siswa. Pentingnya penelitian ini agar media pembelajaran berupa video animasi yang dikembangkan ini memiliki kualitas yang lebih baik dari pada video yang bersumber atau didapatkan dari *YouTube*. Kualitas yang dimaksud yaitu agar tampilan dari video yang dikembangkan ini tidak monoton, sesuai untuk tingkat pembelajar dan bidang keahlian siswa yaitu bidang keperawatan, dapat memotivasi dan merangsang siswa, dan khususnya agar dapat menuntun daya berpikir kritis siswa yang merupakan tuntutan salah satu keterampilan Abad ke-21. Selain itu, media yang dikembangkan tidak hanya dapat digunakan dalam pembelajaran secara daring saja melainkan juga bisa digunakan dalam pembelajaran secara luring atau tatap muka.

Penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Adrianti (2020) tentang pengembangan video bahasa Jepang dengan menggunakan *Adobe Flash*. Penelitian yang dilakukan oleh Adrianti (2020) subjeknya adalah peserta didik siswa SD. Penelitian

tersebut telah berhasil mengembangkan video bahasa Jepang yang mampu untuk menuntun daya berpikir kritis siswa SD dengan menggunakan model *Four-D* (4D) dan layak digunakan Dalam penelitian ini, pembuatan video pembelajarannya juga akan menggunakan model *Four-D* (4D). Hal yang membedakan dengan penelitian terdahulu yaitu dalam penelitian ini menggunakan *Animaker* karena dilengkapi dengan fitur yang menarik, bisa digunakan dengan akun tidak berbayar, proses pembuatannya tidak terlalu sulit, dan video yang telah dibuat dapat diunduh secara gratis.

1. Rumusan Masalah

- 1) Video pembelajaran seperti apa yang sesuai untuk mata pelajaran bahasa Jepang yang mampu menuntun daya berpikir kritis siswa SMK Kesehatan Surya Medika jurusan keperawatan Kelas XII?
- 2) Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran berupa video bahasa Jepang untuk guru dan siswa SMK Kesehatan Surya Medika jurusan keperawatan Kelas XII?

2. Tujuan Penelitian

- 1) Untuk membuat video pembelajaran yang sesuai untuk mata pelajaran bahasa Jepang yang mampu menuntun daya berpikir kritis siswa SMK Kesehatan Surya Medika jurusan keperawatan Kelas XII.

- 2) Untuk mendeskripsikan tingkat kelayakan media pembelajaran video bahasa Jepang untuk guru dan siswa SMK Kesehatan Surya Medika jurusan keperawatan Kelas XII.

B. METODE PENELITIAN

1. Model Penelitian Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berupa video dalam penelitian ini, menggunakan model *Four-D* (4D) menurut Thiagarajan, dkk (1974:5), yang terdiri dari 4 tahapan sebagai berikut :

1) Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap *define* (pendefinisian) merupakan tahap analisis kebutuhan. Pada tahap ini yaitu melakukan wawancara pada Januari 2022, kepada 1 guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang dan 1 siswa Kelas XII di SMK Kesehatan Surya Medika. Selain itu juga, melakukan penyebaran angket pada Januari 2022 hanya kepada guru. Berdasarkan hasil angket dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran masih terbatas. Media yang paling sering digunakan yaitu berupa *PPT* karena mudah untuk dibuat dan digunakan dalam pembelajaran. Selain *PPT*, guru juga memanfaatkan video pembelajaran dalam menunjang pembelajaran namun, tidak terlalu sering digunakan dalam pembelajaran. Permasalahan yang dialami adalah video yang digunakan dalam menunjang pembelajaran hanya bersumber atau didapatkan dari *YouTube*. Kualitas video pembelajaran yang bersumber dari *YouTube* terkadang tidak sesuai dengan tingkatan atau level pelajar dan isi dari videonya

tidak sesuai dengan tujuan yang diharapkan atau diinginkan untuk menuntun daya berpikir kritis siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu siswa Kelas XII pada Januari 2022, dapat disimpulkan bahwa media yang tersedia hanya berupa buku, *PPT*, dan video. Media pembelajaran yang disukai oleh siswa yaitu berupa video pembelajaran karena dianggap menarik. Video pembelajaran yang digunakan dalam menunjang pembelajaran di kelas XII, dikatakan dari segi isinya video tersebut terdapat keterbatasan. Keterbatasan yang dimaksud yaitu fokus dari isi video pembelajaran tersebut sebatas memperkenalkan kosakata atau kata-kata dasar terkait dengan materi saja, kemudian materi dijelaskan oleh guru. Oleh karena itu, video yang digunakan dirasa belum dapat untuk menuntun daya berpikir kritis siswa. Selain itu juga, belum tersedianya video pembelajaran yang sudah sesuai dengan bidang keahlian siswa yaitu bidang keperawatan. Sehingga, guru dan siswa juga menginginkan adanya pengembangan video pembelajaran bahasa Jepang yang dapat menuntun daya berpikir kritis siswa dengan materi yang mengarah kepada bidang keahlian siswa. Wawancara dan penyebaran angket dilakukan untuk menganalisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media yang akan dibuat.

2) Tahap *Design* (Perancangan)

Kegiatan pada tahap kedua (*design*) ini, yaitu membuat rancangan awal produk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Rancangan yang dilakukan adalah melakukan pemilihan media yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran bahasa Jepang,

membuat konsep media atau *storyboard*, dan melakukan pengumpulan dan juga pembuatan gambar yang sesuai dengan kosakata yang akan ditampilkan dalam media pembelajaran, mendesain isi percakapan, dan sebagainya. Media yang dibuat yaitu video pembelajaran berupa video animasi dengan menggunakan *Animaker*.

3) Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap *Develop* (tahap pengembangan) ini terdapat dua kegiatan yang akan dilakukan yaitu tahap uji ahli media dan materi terhadap produk yang telah dibuat dan juga uji coba secara terbatas terhadap guru dan 10 siswa kelas XII di SMK Kesehatan Surya Medika. Tujuan dilakukannya uji ahli media dan materi untuk mendapatkan komentar, masukan dan saran dari penguji ahli. Setelah melakukan uji ahli, maka dilakukan revisi tahap akhir terhadap media yang dikembangkan sesuai dengan komentar, masukan dan saran dari penguji ahli. Kemudian, ketika revisi akhir telah selesai dilakukan, maka hal yang selanjutnya dilakukan uji coba secara terbatas terhadap guru dan siswa di SMK Kesehatan Surya Medika untuk menguji kelayakan media yang telah dibuat.

4) Tahap *Disseminate* (Penyebarluasan).

Tahap *disseminate* (penyebarluasan) merupakan tahap penyebarluasan produk yang telah dibuat atau dikembangkan. Tetapi, dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini hanya sampai pada tahap ketiga yaitu *develop* (pengembangan). Untuk tahap *disseminate* (penyebarluasan) ini tidak dilakukan karena terbatasnya waktu penelitian.

2. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba



Dalam desain uji coba, penelitian pengembangan video pembelajaran bahasa Jepang berupa video animasi untuk menuntun daya berpikir kritis siswa ini, terlebih dahulu akan dilakukan uji ahli media dan materi yang bertujuan mendapatkan komentar, masukan dan saran terkait media yang dikembangkan dari ahli media dan materi. Setelah itu, dilakukan uji coba produk secara terbatas kepada guru dan siswa Kelas XII di SMK Kesehatan Surya Medika untuk menguji kelayakan media pembelajaran video bahasa Jepang yang telah dibuat.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah satu (1) guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang dan sepuluh (10) siswa Kelas XII di SMK Kesehatan Surya Medika. Dalam melakukan uji coba kepada guru dan siswa hanya dilakukan dengan cara uji coba secara terbatas. Selain uji coba kepada guru, uji coba juga dilakukan kepada siswa Kelas XII karena untuk mendapatkan hasil atau penilaian juga dari siswa Kelas XII terkait video yang telah dibuat.

3. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif ini merupakan data yang

diperolehnya dari penyebaran angket kepada guru dan wawancara kepada guru bahasa Jepang dan juga salah satu siswa Kelas XII. Selain itu, data kualitatif ini juga berupa dokumen yaitu buku ajar yang digunakan oleh guru dan yang lainnya yang mendukung. Sedangkan, data kuantitatif dari hasil penskoran berupa persentase dari penilaian responden.

4. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

Metode yang digunakan pada penelitian ini dalam mengumpulkan dan menganalisis data yaitu wawancara dan angket atau kuesioner. Wawancara dilakukan sebagai analisis kebutuhan dari guru dan siswa. Sedangkan, kuesioner digunakan untuk mengetahui media yang digunakan guru, dan untuk melakukan uji ahli (media, materi) dan juga uji coba secara terbatas.

5. Metode dan Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh melalui angket akan dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk memaparkan hasil pengembangan media yang dibuat, untuk menguji tingkat validitas serta kelayakan media pada mata pelajaran bahasa Jepang. Selanjutnya, hasil dari uji ahli dan uji coba terhadap guru dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

Tabel 1 Kriteria Tingkat Validitas Perangkat Pembelajaran

SKOR	KRITERIA
$76 < SR \leq 100$	Sangat Sesuai (SS)
$51 < SR \leq 75$	Sesuai (S)
$26 < SR \leq 50$	Kurang Sesuai (KS)
$0 < SR \leq 25$	Tidak Sesuai (TS)

Kirna, 2010 (dalam Adrianti, dkk 2020)

Rumus :

$$SR = \frac{\text{Jumlah skor dalam semua item}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Dalam pengembangan video pembelajaran ini, validitas dari media yang dikembangkan dapat dikatakan berhasil apabila skor yang diperoleh mencapai interval $51 < SR \leq 75$ yang termasuk kategori layak atau sesuai. Dengan demikian maka, pengembangan video pembelajaran ini dapat dikatakan valid atau layak untuk digunakan.

Untuk mendapatkan hasil persentase kelayakan media, dilakukan dengan cara menghitung jumlah responden yang menyatakan setuju. Adapun rumus yang digunakan yaitu sebagai berikut.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Jumlah total responden setuju}}{\text{Jumlah indicator}} \times 100$$

Tabel 2 Kriteria Kelayakan Media

Skor dalam persen	Kategori Kelayakan
<21%	Sangat Tidak Layak
21 - 40%	Tidak Layak
41 - 60%	Cukup Layak
61 - 80%	Layak
81 - 100%	Sangat Layak

Arikunto (dalam Iis dan Totok, 2017:207)

Skor rata-rata maksimal yang harus dicapai dalam penelitian ini yaitu dengan memiliki interval 61-80%, agar media yang dikembangkan dapat dinyatakan layak digunakan.

proses pembelajaran dapat lebih menyenangkan serta siswa termotivasi dalam belajar bahasa Jepang. Selain itu, media ini dapat digunakan oleh siswa di mana saja dan juga kapan saja sesuai dengan kebutuhannya.

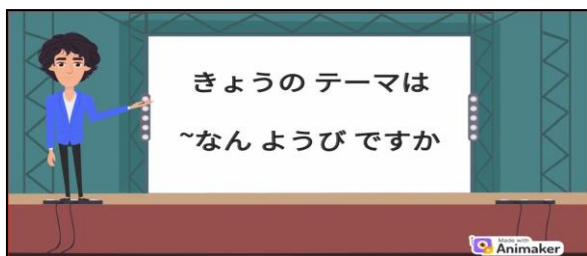
C. HASIL PENELITIAN

1. Hasil

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu video pembelajaran bahasa Jepang. Video pembelajaran ini berupa video animasi yang dibuat dengan menggunakan *Animaker*. Video pembelajaran yang dibuat ini berjumlah 9 video dengan durasi 3-6 menit karena berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Guo dkk (dalam, Praditya, 2022:7) menunjukkan bahwa rata-rata waktu atau durasi siswa untuk menonton video secara efektif adalah 6 menit. Media ini dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam mengajar, agar

Tujuan dari video pembelajaran berupa video animasi ini yaitu untuk menuntun daya berpikir kritis siswa (Sardi, et al., 2022). Video pembelajaran berupa video animasi ini memuat gambar yang sesuai dengan tema atau materi, kosakata dan percakapan dalam bahasa Jepang yang tidak diisikan artinya, dan juga terdapat latihan soal yang akan dijawab oleh siswa. Video pembelajaran berupa video animasi ini didesain demikian, agar siswa dapat menuntun daya berpikir kritisnya dalam menganalisis hal-hal penting terhadap materi yang diberikan dan dapat menyelesaikan soal atau masalah yang diberikan.

Video animasi ini terdiri dari 9 tema atau materi. Adapun materi atau tema yang digunakan yaitu 1) *~wa nan youbi desuka* (kegiatannya hari apa?), 2) *~wa nan ji desuka* (kegiatannya jam berapa?), 3) *~wa doudeshitaka* (kegiatannya bagaimana?), 4) *~de nani o shimashitaka* (apa yang telah dilakukan di tempat itu?), 5) *kenkou joutai* (kondisi kesehatan), 6) *~wa nihongo de nandesuka* (dalam bahasa Jepangnya apa?), 7) *dare no desuka* (benda ini milik siapa?), 8) *shourai nani ni naritaidesuka* (Cita-citanya ingin menjadi apa?), dan 9) *nani o tabetaidesuka* (makanan apa yang diinginkan?). Materi yang digunakan dalam video animasi ini merupakan materi yang sesuai dengan bidang keahlian siswa yaitu bidang keperawatan karena materi yang digunakan oleh guru sampai sekarang belum sesuai dengan bidang keahlian siswa yang mana materi tersebut masih bersifat umum. Oleh

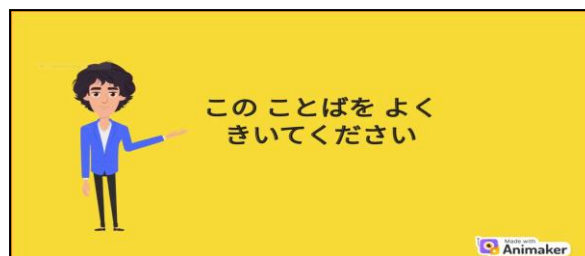


Gambar 1. Tampilan Awal Video

Gambar beserta kosakata di dalam video animasi ini dimunculkan sebanyak dua (2) kali yang hanya terdapat bahasa Jepangnya saja. Tujuannya agar dapat menuntun daya berpikir kritis siswa dalam menemukan arti dari kosakata yang dimunculkan. Pemunculan gambar beserta kosakata yang pertama yaitu sebagai pengenalan kosakata yang diucapkan sebanyak dua (2) kali. Selanjutnya, pemunculan gambar beserta kosakata yang kedua sebagai latihan atau pengulangan kosakata, yang diucapkan hanya

karena itu, agar materi sesuai dengan bidang keahlian siswa maka hal yang telah diubah yaitu dari segi kosakata dan percakapan yang disesuaikan untuk siswa kelas XII di SMK Kesehatan khususnya bidang keperawatan.

Video pembelajaran berupa video animasi ini terdiri dari pengenalan kosakata, percakapan, dan pertanyaan atau latihan soal. Hasil dari video pembelajaran berupa video animasi yang telah dibuat yaitu pada awal video animasi ini ditampilkannya nama tema yang akan dipelajari oleh siswa yang dilengkapi dengan animasi. Kemudian, sebelum dimunculkan kosakata terlebih dahulu terdapat instruksi yaitu “perhatikanlah kosakata ini dengan baik” (*kono kotoba o yoku kiite kudasai*) yang bertujuan agar siswa mengetahui selanjutnya akan diperkenalkannya kosakata.



Gambar 2. Instruksi Sebelum Dimunculkannya Kosakata satu (1) kali. Setelah selesai ditampilkannya kosakata, maka dilanjutkan dengan percakapan.



Gambar 3. Gambar dan Kosakata dalam Video Pembelajaran

Sebelum ditampilkannya percakapan terlebih dahulu siswa kembali diberikan instruksi seperti “perhatikanlah dengan baik percakapan ini” (*kono kaiwa o yoku kiite kudasai*) agar siswa mengetahui bahwa akan ditampilkannya percakapan. Percakapan di dalam video animasi ini menggunakan *background* di rumah sakit. Percakapan tersebut ditampilkan sebanyak dua (2) kali. Pada penampilan percakapan pertama fokus siswa yaitu hanya mendengarkan

percakapan tersebut. Kemudian, pada penampilan percakapan yang kedua barulah ditambahkan atau ditampilkannya teks percakapan dalam bahasa Jepangnya, sehingga siswa bisa memastikan kebenaran dari apa yang didengar sebelumnya dan juga untuk menuntun daya berpikir kritis siswa dalam menganalisis pola kalimat dan cara penggunaannya secara mandiri dalam percakapan dari materi yang diberikan.



Gambar 4. Percakapan Tanpa Teks Percakapan

Setelah selesai percakapan, akan dilanjutkan dengan latihan soal terkait dengan materi. Sebelum dimunculkannya latihan soal siswa kembali diberikan instruksi untuk meminta siswa menjawab soal yang ada di dalam video. Instruksi tersebut bertujuan agar siswa mengetahui juga bahwa adanya latihan soal di



Gambar 5. Percakapan yang Ditambahkan Teks Percakapan

dalam video. Soal yang diberikan sebanyak dua (2) buah soal. Pada akhir video ditutup dengan ucapan terima kasih dalam bahasa Jepang (*arigatougozaimasu*) dan juga cuplikan credit yang berisi nama animator, nama dosen pembimbing, dan sumber gambar.



Gambar 6. Cuplikan Credit 1



Gambar 7. Cuplikan Credit 2

2. Hasil Analisis Data

Untuk menghasilkan media yang berkualitas dan layak digunakan, maka perlu dilakukan tahap uji ahli media dan uji coba agar menghasilkan produk yang berkualitas sesuai dengan sasaran. Dalam tahap uji ahli, media yang telah dikembangkan atau dibuat dinilai oleh dua orang penguji ahli. Penguji ahli media merupakan dosen dari Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) dan penguji ahli materi merupakan dosen dari Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada tahap uji ahli, dilakukan dengan cara memberikan angket penilaian kepada para ahli untuk dapat menilai video pembelajaran yang telah dikembangkan.

Uji ahli media dilakukan pada tanggal 26 Agustus 2022. Pada tahap uji ahli media, angket uji ahli media diberikan kepada dosen dari Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV), Universitas Pendidikan Ganesha untuk memberikan penilaian terhadap media yang dibuat. Fokus penilaian di dalam instrumen uji ahli media tentang tampilan visual, suara, tata klip, dan implementasi atau kegunaan dari media.

Berdasarkan penilaian yang telah diberikan uji ahli media terhadap media yang dikembangkan mengenai tampilan visual, suara, dan tata klip di dalam video dinyatakan sudah sesuai. Terkait dengan implementasi media,

penguji ahli media memberikan penilaian yaitu video pembelajaran yang dikembangkan dapat bermanfaat dalam pembelajaran bahasa Jepang, video yang dikembangkan menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa, dan video pembelajaran ini dapat juga digunakan untuk menuntun daya berpikir kritis siswa. Berdasarkan hasil penilaian dari uji ahli media, video pembelajaran bahasa Jepang yang telah dikembangkan ini dinyatakan sangat sesuai. Skor rata-rata yang diperoleh yaitu 89 yang termasuk ke dalam interval $76 < SR \leq 100$ yaitu sangat sesuai.

Pada tahap selanjutnya yaitu uji ahli materi yang dilakukan pada tanggal 12 September 2022. Pada tahap ini, angket uji ahli materi diberikan kepada dosen dari Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Ganesha. Fokus penilaian yang terdapat di dalam instrumen uji ahli materi yaitu berupa kesesuaian (materi, kosakata, gambar, dan percakapan), cakupan materi, dan implementasi atau kegunaan media.

Berdasarkan penilaian yang telah diberikan uji ahli materi terhadap media yang dikembangkan mengenai kesesuaian materi yang terdapat dalam media yang meliputi kesesuaian materi dengan tingkatan pembelajaran bahasa Jepang, kosakata sesuai dengan materi, gambar yang ditampilkan mampu menunjukkan tujuan

yang ingin disampaikan, dan percakapan yang ditampilkan sudah sesuai dengan materi yang mengarah pada bidang keahlian siswa yaitu bidang keperawatan, yang dinyatakan sudah sesuai. Kemudian, pada penilaian cakupan materi yaitu meliputi materi yang digunakan sudah mengarah pada bidang keahlian siswa yaitu bidang keperawatan, materi disampaikan secara jelas, materi disampaikan secara runtut, dan kosakata dan juga percakapan yang ditampilkan sesuai dengan tema atau materi yang disampaikan, yang dinyatakan juga sudah sesuai. Terkait dengan implementasi media, penguji ahli materi memberikan penilain yaitu video pembelajaran yang dikembangkan dapat bermanfaat dalam pembelajaran bahasa Jepang, video yang dikembangkan menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar bahasa Jepang, dan video pembelajaran ini dapat digunakan untuk menuntun daya berpikir kritis siswa.

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, video pembelajaran bahasa Jepang berupa video animasi yang telah dikembangkan ini dinyatakan sangat sesuai. Skor rata-rata yang diperoleh yaitu 86,36. Skor tersebut termasuk ke dalam interval $76 < SR \leq 100$ yaitu sangat sesuai.

Setelah melakukan uji ahli dengan ahli materi dan ahli media, selanjutnya melakukan uji coba terbatas dengan guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang di SMK Kesehatan Surya Medika. Angket uji coba diberikan kepada guru pada tanggal 20 September 2022. Angket tersebut digunakan untuk mengukur bagaimana kelayakan, respon, dan penilaian guru terhadap video pembelajaran yang telah dikembangkan atau dibuat. Fokus penilaian yang terdapat di

dalam instrumen uji coba dengan guru yaitu berupa implementasi, materi dalam video, dan juga desain dari video.

Berdasarkan hasil penilaian yang telah diberikan oleh guru, video pembelajaran berupa video animasi yang dikembangkan ini dinyatakan sangat sesuai. Skor rata-rata yang diperoleh yaitu $98 < SR \leq 100$ yaitu sangat sesuai. Dari penilaian tersebut, guru menyimpulkan bahwa media yang telah dikembangkan tersebut sudah layak untuk digunakan atau diproduksi tanpa revisi karena video pembelajaran yang telah dibuat sudah bagus, dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran di kelas, dan mampu digunakan untuk menuntun daya berpikir kritis siswa.

Angket uji coba terbatas tersebut tidak hanya diberikan kepada guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang saja, melainkan juga diberikan kepada sepuluh (10) siswa KIelas XII di SMK Kesehatan Surya Medika. Angket tersebut diberikan pada tanggal 7 Oktober 2022. Angket tersebut digunakan untuk mengukur bagaimana kelayakan, respon, dan penilaian siswa kelas XII terhadap video pembelajaran yang telah dikembangkan atau dibuat.

Berdasarkan hasil angket penilaian yang diberikan kepada siswa Kelas XII, hasil yang diperoleh yaitu 99%. Skor yang diperoleh tersebut termasuk dalam interval 81-100% yaitu sangat layak. Hasil dari penilaian siswa yaitu siswa dapat memahami materi yang disampaikan dengan berbantuan video pembelajaran animasi tersebut, dapat memotivasi siswa dalam belajar, dan khususnya dapat menuntun daya berpikir kritis siswa. Dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran yang dibuat dengan *Animaker* ini

dapat dinyatakan sudah sesuai dan sangat layak untuk digunakan dalam menunjang pembelajaran dan untuk menuntun daya berpikir kritis.

3. Revisi Produk

Tahap selanjutnya, setelah melakukan uji ahli media dan uji ahli materi yaitu melakukan perbaikan produk. Perbaikan produk dilakukan agar dapat menghasilkan produk akhir yang berkualitas dan layak sesuai masukan dan saran yang telah diberikan oleh uji ahli media dan uji ahli materi. Berikut adalah kajian produk yang telah direvisi.

1) Perubahan pada Gambar

Gambar yang terdapat di dalam video mendapatkan masukan dari uji ahli media dan uji ahli materi. Berdasarkan masukan dari uji ahli media yaitu terdapat beberapa gambar pada kosakata di video animasi 1 dan 3 yang dimunculkan perlu diganti dengan gambar

lainnya karena kurang sesuai dan menimbulkan multi interpretasi. Berdasarkan masukan dari uji ahli materi yaitu untuk mengganti gambar pada video animasi 2 yaitu gambar jam analog diganti dengan jam digital agar siswa lebih mudah membandingkan format waktu antara AM atau pagi (*gozen*) dan PM atau siang, sore, atau malam (*gogo*) karena kosakata di dalam video terdapat kata AM (*gozen*) dan PM (*gogo*). Berikut gambar yang perlu direvisi :

- a) Gambar yang direvisi pada video 1 materi “~*wa nan youbi desuka*” yaitu gambar melepas jahitan (*basshi*) :



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

Gambar 8. Revisi pada Gambar Video Animasi 1

- b) Gambar yang direvisi pada video animasi 2 materi “~*wa nan ji desuka*”

yaitu perubahan gambar jam analog ke jam digital :



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

Gambar 9. Revisi pada Gambar Video Animasi 2

c) Gambar yang direvisi pada video yaitu gambar menyenangkan animasi 3 materi “~wa dou deshitaka” (tanoshii) :



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

Gambar 10. Revisi pada Gambar Video Animasi 3

2) Perubahan *Background*

Berdasarkan masukan dari uji ahli media yaitu *background* pada video animasi 2 belum menunjukkan berada di tempat untuk melakukan donor darah sesuai dengan isi percakapan. Sehingga, uji ahli media memberikan masukan

untuk mengganti *background* pada video animasi 2 dengan menggunakan *background* di tempat PMI (Palang Merah Indonesia) agar dengan melihat *background* siswa juga dapat mengetahui isi dari percakapan dalam video yaitu tentang donor darah.



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

Gambar 11. Revisi pada *Background* Video Animasi 2

3) Perbaikan Pakaian Perawat Laki-Laki

Berdasarkan masukan dari ahli media yaitu untuk melakukan perbaikan terhadap pakaian atau kostum perawat laki-laki pada video animasi 2, 3, 5, dan 7. Menurut ahli pakaian yang digunakan oleh perawat laki-laki belum terlihat sebagai

perawat. Tujuan dari perubahan pakaian perawat laki-laki pada animasi di dalam video agar dengan melihat pakaian yang digunakan, siswa bisa mengetahui percakapan tersebut antara perawat satu dengan perawat lainnya .Berikut gambar sebelum dan sesudah revisi.



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

Gambar 12. Revisi pada Pakaian Perawat Laki-Laki

- 4) Penghilangan Kata “*minna san*” pada video animasi 3, 4, dan 6. Kata *minna san* di soal perlu dihilangkan karena kata tersebut pada pertanyaan tidak menunjuk ke siapa-siapa dan juga kata tersebut tidak terlalu penting.

Berdasarkan masukan dari uji ahli materi yaitu untuk menghilangkan kata *minna san* yang memiliki arti semuanya atau semua orang, pada

video animasi 3, 4, dan 6. Kata *minna san* di soal perlu dihilangkan karena kata tersebut pada pertanyaan tidak menunjuk ke siapa-siapa dan juga kata tersebut tidak terlalu penting.



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

Gambar 13. Revisi pada Soal

D. PEMBAHASAN

Berdasarkan yang sudah dipaparkan pada latar belakang, pentingnya penelitian ini dilakukan karena media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran masih terbatas. Dari hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang pada Januari 2022, dalam pembelajaran selain menggunakan *PPT* guru juga memanfaatkan video pembelajaran, namun tidak terlalu sering digunakan. Permasalahan yang dialami adalah video yang digunakan dalam menunjang pembelajaran hanya bersumber atau didapatkan dari *YouTube*. Kualitas video pembelajaran yang bersumber dari *YouTube* terkadang tidak sesuai dengan tingkatan atau level pelajar dan isi dari videonya tidak sesuai dengan tujuan yang diharapkan atau diinginkan untuk menuntun daya berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran yang diinginkan oleh guru untuk siswa kelas XII yaitu berupa video pembelajaran yang diharapkan mampu untuk menuntun daya berpikir kritis siswa. Menurut Sari, dkk (2020: 60) pentingnya siswa untuk berpikir kritis dalam pembelajaran

yaitu “dapat membantu siswa untuk menjelaskan, menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat lebih baik”.

Dalam penelitian ini, selain melakukan wawancara dengan guru juga melakukan wawancara kepada salah satu siswa kelas XII. Tujuannya agar dapat mengetahui media pembelajaran yang juga diinginkan oleh siswa. Berdasarkan wawancara dengan salah satu siswa Kelas XII, informasi yang diperoleh yaitu media yang tersedia hanya berupa buku, *PPT*, dan video. Media pembelajaran yang disukai oleh siswa yaitu berupa video pembelajaran karena dianggap menarik. Video pembelajaran yang digunakan dalam menunjang pembelajaran di kelas XII, dikatakan dari segi isinya video tersebut terdapat keterbatasan. Keterbatasan yang dimaksud yaitu fokus dari isi video pembelajaran tersebut sebatas memperkenalkan kosakata atau kata-kata dasar terkait dengan materi saja, kemudian materi dijelaskan oleh guru. Oleh karena itu, video yang digunakan dirasa belum dapat untuk menuntun daya berpikir kritis siswa.

Selain itu juga, belum tersedianya video pembelajaran yang sudah sesuai dengan bidang keahlian siswa yaitu bidang keperawatan. Berdasarkan hasil wawancara, guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran berupa video animasi. Manfaat penggunaan video menurut Julia (2021: 52) yaitu penyampaian materi menjadi lebih mudah dan menarik, dapat menarik perhatian, motivasi, dan merangsang siswa untuk belajar dengan aktif, dan juga dapat melatih siswa untuk berpikir kritis dalam menemukan hal-hal penting yang ada di dalam video sesuai materi yang diberikan.

Pengembangan video pembelajaran berupa video animasi ini menggunakan model *Four-D* (4D) menurut Thiagarajan, dkk (1974:5). Model penelitian yang digunakan ini memiliki empat tahapan yaitu, 1) tahap *define* (pendefinisian), 2) tahap *design* (perancangan), 3) tahap *develop* (pengembangan), dan 4) tahap *disseminate* (penyebarluasan). Namun, Pada tahap keempat yaitu tahap *disseminate* (penyebarluasan), tidak dilakukan karena terbatasnya waktu penelitian.

Tahap pertama yaitu tahap *define* (pendefinisian) yang merupakan tahap analisis kebutuhan. Pada tahap analisis kebutuhan ini dengan cara melakukan wawancara kepada guru dan siswa dan juga penyebaran angket hanya kepada guru di SMK Kesehatan Surya Medika. Berdasarkan hasil wawancara dan penyebaran angket kepada guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang dan siswa memerlukan adanya pengembangan video pembelajaran bahasa Jepang berupa video animasi untuk menuntun daya berpikir kritis siswa kelas XII.

Dalam tahap kedua yaitu tahap *design* (perancangan) merupakan tahap untuk membuat rancangan awal media pembelajaran yang akan dikembangkan. Dalam penelitian ini rancangan awal yang dilakukan adalah melakukan pemilihan aplikasi atau alat yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran bahasa Jepang, membuat konsep media atau *storyboard*, melakukan pengumpulan dan juga pembuatan gambar yang sesuai dengan kosakata yang akan ditampilkan dalam media pembelajaran, mendesain isi percakapan dan sebagainya.

Video pembelajaran yang dibuat ini berjumlah 9 video dengan durasi 3-6 menit karena berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Guo dkk (dalam, Praditya, 2022:7) menunjukkan bahwa rata-rata waktu atau durasi siswa untuk menonton video secara efektif adalah 6 menit. Dalam video animasi ini menggunakan materi yang mengarah pada bidang keahlian siswa yaitu bidang keperawatan.

Gambaran dari video pembelajaran berupa video animasi yang telah dikembangkan ini yaitu pada awal video animasi ini ditampilkannya nama tema yang akan dipelajari oleh siswa yang dilengkapi dengan animasi. Kemudian, sebelum dimunculkan kosakata terlebih dahulu terdapat instruksi yaitu “perhatikanlah kosakata ini dengan baik” (*kono kotoba o yoku kiite kudasai*) yang bertujuan agar siswa mengetahui selanjutnya akan diperkenalkannya kosakata. Gambar beserta kosakata di dalam video animasi ini dimunculkan sebanyak dua (2) kali yang hanya terdapat bahasa Jepangnya saja. Tujuannya agar dapat menuntun daya berpikir kritis siswa dalam menemukan arti dari kosakata yang dimunculkan. Pemunculan

gambar beserta kosakata yang pertama yaitu sebagai pengenalan kosakata yang diucapkan sebanyak dua (2) kali. Selanjutnya, pemunculan gambar beserta kosakata yang kedua sebagai latihan atau pengulangan kosakata, yang diucapkan hanya satu (1) kali.

Setelah selesai ditampilkannya kosakata, maka dilanjutkan dengan percakapan. Sebelum ditampilkannya percakapan terlebih dahulu siswa kembali diberikan instruksi seperti “perhatikanlah dengan baik percakapan ini” (*kono kaiwa o yoku kiite kudasai*) agar siswa mengetahui bahwa akan ditampilkannya percakapan. Percakapan tersebut ditampilkan sebanyak dua (2) kali. Pada penampilan percakapan pertama fokus siswa yaitu hanya mendengarkan percakapan tersebut. Kemudian, pada penampilan percakapan yang kedua barulah ditambahkan atau ditampilkannya teks percakapan dalam bahasa Jepangnya, sehingga siswa bisa memastikan kebenaran dari apa yang didengar sebelumnya dan juga untuk menuntun daya berpikir kritis siswa dalam menganalisis pola kalimat dan cara penggunaannya secara mandiri dalam percakapan dari materi yang diberikan (Ahmad, A. K, et al., 2022). Setelah selesai percakapan, akan dilanjutkan dengan latihan soal terkait dengan materi. Sebelum dimunculkannya latihan soal siswa kembali diberikan instruksi yaitu untuk meminta siswa menjawab soal yang ada di dalam video. Instruksi tersebut bertujuan agar siswa mengetahui juga bahwa adanya latihan soal di dalam video. Soal yang diberikan sebanyak dua (2) buah soal. Pada akhir video ditutup dengan terdapatnya ucapan terima kasih dalam bahasa

Jepang (*arigatougozaimasu*) dan juga cuplikan credit.

Tahap ketiga yaitu tahap *develop* (pengembangan) merupakan tahap untuk melakukan uji ahli dan uji coba secara terbatas dengan guru dan siswa dari video yang telah dibuat. Sebelum melakukan uji coba secara terbatas kepada guru dan siswa, maka pertama-tama dilakukannya uji ahli dengan ahli media dan ahli materi. Tujuan dilakukannya uji ahli media dan uji ahli materi untuk mendapatkan komentar, masukan dan saran dari penguji ahli dengan cara memberikan kuesioner. Berdasarkan hasil kuesioner dari uji ahli media dan uji ahli materi bahwa video pembelajaran berupa video animasi yang telah dikembangkan dinyatakan sangat sesuai. Hal ini terlihat dari hasil saat uji ahli media memperoleh skor rata-rata 89 dan saat uji coba ahli materi mendapatkan skor rata-rata 86,36. Kedua skor rata-rata tersebut masuk ke dalam interval $76 < SR \leq 100$ yaitu sangat sesuai.

Setelah melakukan uji ahli media dan uji ahli materi yaitu dilanjutkan dengan melakukan perbaikan pada video yang dibuat sesuai masukan dan saran dari uji ahli. Tujuannya agar dapat menghasilkan produk yang berkualitas. Setelah melakukan perbaikan berdasarkan masukan uji ahli media dan uji ahli materi, dilanjutkan dengan uji coba secara terbatas kepada guru dan siswa. Tujuan dari uji coba produk yaitu untuk menguji kelayakan video pembelajaran yang telah dibuat. Uji coba secara terbatas dilakukan dengan cara memberikan kuesioner penilaian kepada guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang di SMK Kesehatan Surya Medika dan 10 siswa Kelas XII. Adapun skor rata-rata yang diperoleh dari guru yaitu 98,

sedangkan dari siswa yaitu 99%. Menurut guru dan siswa video pembelajaran berupa video animasi ini sudah bagus untuk digunakan dalam menunjang pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berupa video animasi

ini sangat layak dan sesuai untuk digunakan oleh guru sebagai media penunjang pembelajaran untuk dapat menuntun daya berpikir kritis siswa. Berikut hasil penilaian secara keseluruhan yang disajikan dalam tabel.

Tabel 3 Hasil Penilaian Secara Keseluruhan

Uji Ahli Media	89	Sangat Sesuai
Uji Ahli Materi	86,36	Sangat Sesuai
Respon Guru	98	Sangat Sesuai
Respon Siswa Kelas XII	99	Sangat Layak

E. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah media video pembelajaran berupa video animasi ini berjumlah 9 video dengan durasi 3-6 menit. Dalam media pembelajaran berupa video animasi tersebut terdiri dari pengenalan kosakata, percakapan, dan pertanyaan atau latihan soal. Materi yang digunakan dalam video animasi tersebut merupakan materi yang sesuai dengan bidang keahlian siswa yaitu bidang keperawatan.

Berdasarkan penilaian dari uji ahli dan uji coba, hasil yang diperoleh yaitu video pembelajaran berupa video animasi tersebut sudah sesuai dan sangat layak digunakan. Hal ini terlihat dari skor rata-rata hasil kuesioner uji ahli media yang diperoleh yaitu 89 dan ahli materi yaitu 86,36. Setelah melakukan uji ahli, maka dilanjutkan dengan uji coba secara terbatas kepada guru dan siswa kelas XII di SMK Kesehatan Surya Medika untuk mengetahui kelayakan dari media yang telah dikembangkan. Skor yang diperoleh dari uji coba secara terbatas kepada guru pengampu mata pelajaran bahasa

Jepang yaitu 98 dan skor dari siswa yaitu 99%. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan yaitu video pembelajaran berupa video animasi ini sudah sesuai dan layak digunakan untuk menunjang pembelajaran, memotivasi dan merangsang keaktifan siswa, dan menuntun siswa dalam berpikir kritis dalam menganalisis hal penting di dalam video.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka adapun saran yang dapat disampaikan yaitu untuk guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang, dengan adanya media pembelajaran berupa video animasi ini, diharapkan dapat dijadikan sebagai media alternatif oleh guru dalam membantu penyampaian isi materi bahasa Jepang, memotivasi siswa, dan khususnya dapat digunakan untuk menuntun daya berpikir kritis siswa Kelas XII di SMK Kesehatan Surya Medika bidang keperawatan. Bagi peneliti lain atau mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat membuat atau mengembangkan media pembelajaran bahasa Jepang lainnya yang lebih

menarik dan dapat merangsang minat belajar siswa seperti video kosakata, video percakapan bahasa Jepang, dan sebagainya yang diharapkan untuk berbeda dengan video yang ada di *Youtube* agar tidak terlalu monoton yang membuat siswa dapat merasakan belajar bahasa Jepang secara menyenangkan.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Adrianti, N.K.A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Bahasa Jepang Berbasis *Adobe Flash* Untuk Sekolah Dasar Di Bali. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 6 (2), 235-247. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBJ/article/view/26733>
- Ahmad, A. K., Ishak, & Afdalia. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray. *Al-Irsyad Journal of Mathematics Education*, 1(2), 79–87. Diambil dari <https://ejournal.stkipddipinrang.ac.id/index.php/wjme/article/view/23>
- Bagiasa, W., Mardani, D. M. S. M. S., & Sadyana, I. W. (2018). Pengembangan Buku Ajar Bahasa Jepang Keperawatan Untuk Siswa Kelas X Semester Ganjil Jurusan Keperawatan di SMK Kesehatan Vidya Usadha Singaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 4 (1), 11-21. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBJ/article/view/15202>
- Hamid, Mustofa Abi, dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Iis & Totok. 2017. Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Jurnal Elinvo*, 2 (2), 205-210.
- Julia, J., dkk. 2021. Pengembangan Media Musik Berbasis Digital untuk Sekolah Dasar. Jawa Barat: CV. Caraka Khatulistiwa.
- Mahendra, K.A. 2021. Persepsi Guru Terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Secara Daring di SMK Kota Singaraja. Artikel submitted.
- Mardani, D.M.S & Sadyana, I.W. (2022). Educational Media in Japanese Language E-Learning: Teacher Selection/Preparation and Perception. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(2),137-147. <https://doi.org/10.21009/jtp.v24i2.24220>
- Marpanaji. E dkk, 2018. “Survey on How to Select and Develop Learning Media Conducted by Teacher Professional Education Participants”. *Journal of Physics: Conference Series*. doi:10.1088/1742-6596/1140/1/012014
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Praditya, D. K. A. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Kuliah Shakai Gengogaku Topik II: Multilingualisme Di Jepang (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha). Retrieved from <https://repo.undiksha.ac.id/12114/>
- Saifuddin. 2018. *Pengelolaan Pembelajaran Teoretis dan Praktis*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sardi, A., JN, M. F., Walid, A., & Ahmad, A. K. (2022). An Analysis Of Difficulties In Online English Learning Experienced By The Efl Teacher. *Inspiring: English Education Journal*, 5(2), 144-154.
- Sardi, A. (2017). The Discourse Analysis on Teachers’ Diction Used in TEFL at SMPN 2 Lembang, Pinrang (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Sari, N. J. E., Awanita, I. M., & Irawan, I. K. A. (2020). Pola Program Berpikir Kritis (Critical Thinking) dalam Ruang Belajar Mengajar Era Abad 21 (Studi pada Pasraman Kota Tangerang). *Jurnal Pasupati*, 7 (1), 59-71. Retrieved from <http://ojs.stahdnj.ac.id/index.php/pasupati/article/view/208>
- Thiagarajan, S., Sammel, D. S & Samel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Expectional Chidren*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.