

Pengembangan Video Animasi Bahasa Jepang
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
MATA PELAJARAN BAHASA JEPANG MATERI TEMA KEHIDUPAN KELUARGA
UNTUK KELAS XI DI SMA NEGERI 1 MOJOSARI
MOJOKERTO

Alwinda Fara Zeni Putri

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

alwindaputri16010024074@mhs.unesa.ac.id

Drs. H. Lamijan Hadi Susarno, M.Pd.

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah (1) Menghasilkan suatu produk yaitu media pembelajaran video animasi materi pokok かぞく (*kazoku*) anggota keluarga dan ciri-ciri fisik serta penampilan pada mata pelajaran bahasa Jepang kelas XI di SMA Negeri 1 Mojokerto yang layak. (2) Mengetahui efektif atau tidaknya sebuah produk yaitu media pembelajaran video animasi materi pokok かぞく (*kazoku*) anggota keluarga dan ciri-ciri fisik serta penampilan pada mata pelajaran bahasa Jepang kelas XI di SMA Negeri 1 Mojokerto. Model pengembangan yang digunakan metode ADDIE. Tahap pengembangan ADDIE ialah analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Teknik analisis data menggunakan angket, wawancara terstruktur dan tes untuk mengetahui kelayakan media. Untuk analisis data kelayakan media, menggunakan teknik penilaian likert. Sedangkan untuk mengetahui tingkat keefektifan media menggunakan teknik analisis rumus uji t. Dari hasil analisa data yang dilakukan, ahli desain pembelajaran memberikan penilaian kelayakan sebesar 88% yang masuk ke dalam kategori “Sangat Baik”. Ahli materi 1 mendapatkan penilaian sebesar 90% masuk kedalam kategori “Sangat Baik”. Ahli materi 2 mendapatkan penilaian sebesar 92% masuk kedalam kategori “Sangat Baik”. Ahli media 1 mendapatkan penilaian dengan sebesar 96% untuk media pembelajaran dan 97% untuk bahan penyerta masuk kedalam kategori “Sangat Baik”. Ahli media 2 mendapatkan penilaian sebesar 100% untuk media pembelajaran dan 96% untuk bahan penyerta masuk kedalam kategori “Sangat Baik”. Dalam uji coba perorangan mendapat 96%, “Sangat Baik”. Dalam uji coba kelompok kecil mendapat 98% yang berarti “Sangat Baik”. Dan dalam uji coba kelompok besar mendapat 98% “Sangat Baik”. Media pembelajaran video animasi ini juga memiliki kelebihan yaitu (1) memuat materi yang sudah disesuaikan dengan materi terbaru. (2) Cocok digunakan untuk peserta didik kelas XI terutama untuk jurusan selain jurusan bahasa dan (3) Video animasi ini menggambarkan karakter atau animasi yang juga disesuaikan dengan materi. Dari semua penilaian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi materi pokok かぞく (*kazoku*) anggota keluarga dan ciri-ciri fisik serta penampilan pada mata pelajaran bahasa Jepang kelas XI di SMA Negeri 1 Mojokerto layak untuk digunakan oleh peserta didik. Sedangkan uji keefektifan yang menggunakan Uji T, dalam analisis datanya, dengan taraf signifikan 5%, $db = N-1 = 60-1 = 59$ diperoleh $t_{tabel} = 1,67109$ maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,80 > 1,67109$) sehingga terjadi perbedaan yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test* dan dapat disimpulkan bahwa media video animasi efektif digunakan pada materi pokok かぞく (*kazoku*) anggota keluarga dan ciri-ciri fisik serta penampilan pada mata pelajaran bahasa Jepang kelas XI di SMA Negeri 1 Mojokerto.

Kata Kunci : Pengembangan, video animasi, Kosa kata, Bahasa Jepang

Abstract

*The purpose of this study (1) Producing an animation video of learning media product with the main subject is かぞく (*kazoku*) family members and physical characteristics and appearance on Japanese language class XI in Senior High School 1 Mojokerto. (2) Knowing the effectiveness of the animation video of learning media product with the main subject is かぞく (*kazoku*) family members and physical characteristics and appearance in Japanese subjects in class XI at Senior High School 1 Mojokerto. The development model used is the ADDIE method. The steps involved in developing ADDIE are analysis, design, development, implementation and evaluation. Data analysis techniques in this study used questionnaires, structured interviews and tests to*

determine the feasibility of the media. For the analysis of media feasibility data, used the Likert valuation technique. Meanwhile, to determine the effectiveness of the media, the researcher used t test formula analysis technique. From the results of the data analysis conducted, The expert of learning design gave 88% of feasibility assessment which was included in "Very Good" category. The first material experts got 90% of assessment in the "Very Good" category. The second material expert got 92% of assessment in "Very Good" category. The first media expert got 96% of assessment for learning media and 97% for accompanying materials included in "Very Good" category. The second media expert got 100% of assessment for learning media and 96% for accompanying materials included in the "Very Good" category. In individual trials got the number of "Very Good" category is 96%. Small group trials got 98% which means "Very Good". While the large group trials got 98% In "very good" category. This animated video learning media also has three advantages, those are (1) contains material that has been adapted from the latest material, (2) it suits for every XI students except the language students, (3) this animated video illustrated the character or animations which are adjusted with the material. From all assessments, it can be concluded that the animation video learning media with the main subject is かぞく (kazoku) family members and physical characteristics and appearance on Japanese language subjects in XI class at SMA Negeri 1 Mojokerto is suitable for students. While the effectiveness test using T test, in the data analysis, with 5% of significance level, $df = N-1 = 60-1 = 59$ was obtained $t_{table} = 1.67109$ then $t_{count} > t_{table}$ ($3.80 > 1.67109$) so that is a significant difference between pre-test and post-test and it can be concluded that the animation video learning media is effectively used on the main subject かぞく (kazoku) family members and physical characteristics and appearance on Japanese subjects in XI class in Senior High School 1 Mojokerto Mojokerto.

Keywords: Development, animated video, vocabulary, Japanese

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat dikatakan juga sebagai sesuatu yang penting dan juga mendasar dalam kehidupan manusia. Pendidikan menjadikan manusia sebagai manusia yang seutuhnya. Mendidik sendiri dapat dikatakan sebuah langkah dengan tujuan untuk membuat manusia mengerti akan jati dirinya. Dalam melakukan suatu pendidikan bertujuan menjadikan peserta didik itu sendiri menjadi seseorang yang lebih bersifat dewasa baik itu pemikiran, tindakan, perilaku dan tidak hanya dewasa dalam fisik saja.

Pendidikan sendiri dapat melalui pendidikan nonformal, formal serta informal. Pendidikan umumnya yang lebih dikenal dikalangan masyarakat yaitu pendidikan formal. Dimana pendidikan formal disebut juga sebagai pendidikan persekolahan yang dimulai dari SD hingga Perguruan Tinggi. Pendidikan formal rata-rata di Indonesia hanya sampai SMA dan jarang yang melanjutkan ke Perguruan Tinggi. SMA merupakan jenjang pendidikan menengah yang merupakan lanjutan dari jenjang pendidikan formal SMP atau MTs.

Pembelajaran yang ada pada jenjang SMA pada umumnya memiliki mata pelajaran baru yang belum pernah diberikan atau dipelajari dijenjang sebelumnya yaitu SMP. Dalam era pendidikan pada masa sekarang ini salah satunya yaitu mata pelajaran Bahasa Jepang. Mempelajari bahasa asing dalam era sekarang ini sangat penting karena dapat memberikan keterampilan yang dapat meningkatkan daya saing di dunia luar pada peserta didik. Dengan memperbanyak pengetahuan akan ilmu berbahasa

asing, dengan contohnya seperti memperbanyak belajar atau menambah kosakata serta mempelajari penulisan huruf bahasa asing itu dapat menambah kemampuan seseorang dalam belajar mengenai bahasa asing. Akan tetapi yang banyak menjadi permasalahan disini terutama yang dirasakan oleh para peserta didik yaitu mereka kesusahan untuk menambah kosakata atau memahami penulisan-penulisan bahasa asing. Yang menentukan tingkat kebiasaan seseorang terutama dalam berbahasa seseorang tergantung dari bagaimana seseorang itu mempelajari akan suatu bahasa dan dilihat dari kuantitas, kualitas dan kemampuan yang dimiliki. .

Kesulitan dari peserta didik sendiri dalam mempelajari Bahasa Jepang yaitu masalah menghafal, menambah kosakata serta kurang mengetahui pengucapan kosakata dalam bahasa Jepang yang benar. Dikarenakan dalam pembelajaran biasa, guru tidak mungkin mengulang kosakata bahasa Jepang secara terus menerus. Sehingga peserta didik kurang cakap dalam menghafal kosakata dalam bahasa Jepang. Selain cara mengajar guru yang biasa saja dan tidak menarik juga merupakan alasan kenapa kemampuan berbahasa bahasa Jepang seorang peserta didik sangat kurang

Pemilihan media pembelajaran dalam pelajaran Bahasa Jepang haruslah tepat dikarenakan agar materi yang dipelajari bisa dipahami dan dimengerti oleh peserta didik. Berbagai macam media sangatlah beragam tetapi harus tetap dipilih sesuai dengan tujuan serta karakteristik dalam pembelajaran Bahasa Jepang.

Berdasarkan penelitian awal yang telah dilakukan dengan Ibu Tatik Kartikawati, S.P.d di SMA Negeri 1 Mojosari pada tanggal 6 Maret 2019, ditemukan beberapa permasalahan dalam pelajaran Bahasa Jepang. Diperoleh informasi dari hasil wawancara bahwa guru dalam proses pembelajarannya hanya mengandalkan media dari guru sendiri, misalnya LKPD, kartu huruf, buku dari MGMP serta benda-benda di sekitar. Sehingga peserta didik merasa tidak adanya motivasi saat proses belajar bahasa Jepang. Media yang seadanya tersebut sangat kurang dikarenakan dalam materi Bahasa Jepang terdapat materi yang mengharuskan peserta didik menghafal, menambah kosakata serta mengetahui pengucapan kosakata bahasa Jepang dengan benar. Dalam hasil wawancara bersama Ibu Tatik yang telah dilakukan, setelah melihat nilai yang telah diberikan Ibu Tatik kepada peneliti, hasil nilai satu kelas rata-rata separuhnya sudah mencapai KBM. KBM yang ada di SMA Negeri 1 Mojosari terutama mata pelajaran bahasa Jepang yaitu 75. Akan tetapi media yang ada sekarang belum menunjang atau masih kurang untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menghafal, menambah kosakata serta mengetahui pengucapan kosakata bahasa Jepang yang benar. Salah satunya yaitu materi tema kegiatan keluarga. Karena di dalam materi tema kegiatan keluarga peserta didik akan dituntut untuk menghafal, menambah kosakata serta mengetahui pengucapan kosakata yang benar. Untuk menunjang itu semua dibutuhkan media yang mampu meningkatkan kemampuan peserta didik.

Dalam upaya meningkatkan kemampuan menghafal, menambah kosakata serta mengetahui pengucapan kosakata dalam bahasa Jepang yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, media video animasi dapat menjadi sebuah pilihan. Dengan menggunakan atau adanya media video animasi ini peserta didik akan lebih mudah mempelajari materi yang didapat. Didalam produk yaitu video animasi ini nantinya akan menampilkan suara dari pengisi suara yang akan memberi materi pengucapan kosakata dalam bahasa Jepang yang benar serta animasi atau gambar yang akan menampilkan animasi anggota keluarga dengan ciri-ciri fisik serta penampilan disertai penulisan kosakata dalam huruf Jepang dan romajinya. Dipilihnya media video animasi juga didasarkan pada karakteristik bahasa Jepang yang antara penulisan kata dengan pengucapan terkadang berbeda. Agar peserta didik juga bisa menghafal tulisan serta pengucapan dipilihlah media video animasi. Dalam penelitian ini materi tema yang dipilih adalah kegiatan keluarga, dengan materi pokoknya yaitu anggota keluarga dan ciri fisik serta penampilan.

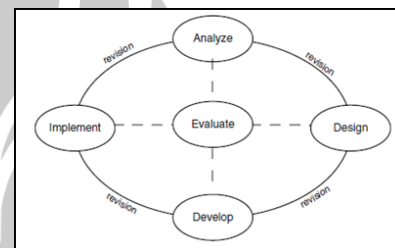
Pemilihan media menurut Anderson (1987:27–38) sebagai berikut; (1) Kemampuan dalam kognitif sangat diperlukan, (2) Pelajaran tidak memuat suatu

hal atau benda asing bagi peserta didik. (3) Pelajaran harus memuat keterampilan antar personal. (4) Peragaan gerak tidak dibutuhkan. (5) Peragaan suara tidak diperlukan

Maka dari uraian diatas dapat disimpulkan untuk meningkatkan kemampuan menghafal, menambah kosakata serta mengetahui pengucapan kosakata dalam bahasa Jepang yang benar dalam mata pelajaran Bahasa Jepang, peneliti akan melakukan pengembangan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Mata Pelajaran Bahasa Jepang Materi Tema Kegiatan Keluarga Untuk Peserta didik Kelas XI SMA Negeri 1 Mojosari”.

METODE

Menggunakan metode ADDIE dalam pengembangan media video animasi mata pelajaran Bahasa Jepang materi tema kehidupan keluarga untuk kelas XI di SMA Negeri 1 Mojosari Mojokerto.



Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE
(Branch, 2009:2)

Tahap dalam pengembangan ADDIE : analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Model ADDIE ini ringkas serta dapat lebih mudah dicerna, dipahami dan dilakukan. Walaupun ringkas dan lebih sederhana, dapat dikatakan begitu reliabel, alasannya pada setiap tahapannya akan selalu di evaluasi. Untuk pelaksanaannya sendiri, haruslah urut dan sistematis dari tahap awal hingga akhir.

Subjek penelitian pengembangan ini, terdiri dari 1 ahli desain pembelajaran, 2 ahli materi, 2 ahli media sekaligus dengan bahan penyerta, 3 peserta didik untuk uji coba perorangan, 6 peserta didik uji coba kelompok kecil dan 30 peserta didik uji coba kelompok besar video animasi.

Teknik pengumpulan data yaitu wawancara tidak terstruktur untuk ahli desain pembelajaran, ahli materi dan ahli media sekaligus bahan penyerta, serta kuisioner dan tes untuk peserta didik.

Jenis data dalam pengembangan media pembelajaran video animasi ada 2 yaitu : kualitatif dan kuantitatif.

1. Data kuantitatif (berupa angka) didapatkan dari uji coba ahli materi, ahli media, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan juga uji coba lapangan. Data kuantitatif juga di dapat dari pre test dan post test peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Mojosari.
2. Data Kualitatif (non angka) didapatkan dari masukan atau saran dan juga tanggapan dari ahli materi dan ahli media yang akan dianalisis untuk revisi media pembelajaran video animasi dan juga berupa nilai setiap kriteria penilaian yang dijabarkan menjadi sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), kurang(K), dan sangat kurang

Analisis deskriptif didapatkan dari hasil penilaian angket dengan cara uji ahli materi dan uji ahli media, dan uji coba peserta didik perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar menjadi data kualitatif yang dianalisis secara deskriptif sebagai patokan untuk memperbaiki sebuah produk atau media video animasi.

$$P = \frac{\Sigma \text{alternatif jawaban yang dipilih setiap aspek}}{\Sigma \text{alternatif jawaban ideal setiap aspek}} \times 100$$

Keterangan:

P : Angka presentase

Tabel 1. Skala Pengukuran

Skala	Kriteria
81%-100%	Sangat Baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Kurang Baik
21%-40%	Tidak Baik
0%-20%	Sangat Tidak Baik

Desain eksperiment *Pre-test and Post-test control Group*. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

E	O ₁	X	O ₂
K	O ₃		O ₄

(Arikunto, 2013:126)

Keterangan:

- E : kelompok eksperimen
 K : kelompok kontrol
 O1 : *pre-test* untuk kel. eksperimen
 O2 : *post-test* untuk kel. eksperimen
 X : *treatment* dengan media video animasi
 O3 : *pre-test* untuk kel. kontrol
 O4 : *post-test* untuk kel. kontrol

Sedangkan untuk mengetahui keefektifan media dengan menganalisis data hasil tes peserta didik terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat dengan uji homogenitas dan uji normalitas data terlebih dahulu, dan dilakukan Uji t.

1. Uji Homogenitas

$$\theta^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$

Keterangan :

- θ^2 = Varians Sampel
 xi = Hasil nilai yang diperoleh subjek
 $\bar{x}$ = Rata – rata hasil kelompok
 N = Jumlah sampel

Setelah standar deviasi diketahui, selanjutnya Uji F dengan menggunakan rumus :

$$F = \frac{\text{Variasi terbesar}}{\text{Variasi terkecil}}$$

2. Uji Normalitas

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

(Sutrisno Hadi, 1977:76)

Keterangan:

- χ^2 : nilai Chi-Kuadrat
 f_o : frekuensi yang diobservasi
 f_h : frekuensi harapan

3. Uji T

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2}{N_x + N_y} + \frac{\sum y^2}{N_x + N_y}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

(Arikunto, 2013:354)

Keterangan

- M : nilai rata-rata hasil dari setiap kelompok
 N : banyak atau jumlah (subjek)
 x : deviasi setiap nilai x₂ & x₁
 y : deviasi setiap nilai y₂ & y₁

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahapan Analisis

Ada beberapa permasalahan dalam pembelajaran yang terjadi di SMA Negeri 1 Mojokerto , a.) hasil belajar peserta didik sebagian ada yang dibawah KBM yaitu 75, b) dalam pembelajaran tidak menggunakan media yang disesuaikan dengan kondisi yang ada dan hanya menggunakan media seadanya, c) didapatkan bahwa guru mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Mojokerto Mojokerto ditemukan bahwa peserta didik kelas IX mengalami kesulitan untuk mengingat sebuah kosakata.

2. Tahap Desain

Dalam desain pengembangan produk ini didasari pada materi dan RPP dan analisis kebutuhan peserta didik. Peneliti menggunakan 2 desain yakni desain materi dan desain video animasi

3. Tahap Pengembangan

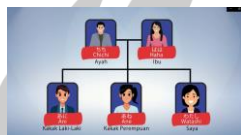
a. Pengembangan Media Video dan Bahan Penyerta



Gambar 2. Cover Bahan Penyerta



Gambar 3. Tampilan Awal Media



Gambar 4. Tampilan Materi



Gambar 5. Tamplan Percakapan



Gambar 6. Tampilan Kuis

b. Validasi Desain Pembelajaran (Rencana Program Pembelajaran)

Validasi RPP ini dilakukan oleh Ahli desain pembelajaran. Pada validasi RPP yang dilakukan oleh ahli desain pembelajaran mendapatkan hasil rata-rata nilai presentase yaitu 88%. Presentase tersebut masuk kategori sangat baik. Sehingga dapat dikatakan RPP yang digunakan layak untuk dikembangkan dengan menggunakan media video animasi

c. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan untuk mengetahui lengkap tidaknya sebuah materi. Selain itu juga untuk melihat keabsahan materi yang telah dibuat. Pada validasi materi oleh ahli materi 1 mendapat hasil rata-rata nilai presentase yaitu 90%, presentase tersebut masuk kategori sangat baik. ahli materi 2 mendapat hasil rata-rata nilai presentase yaitu 92%, presentase tersebut masuk kategori sangat baik.

d. Validasi Ahli Media

Setelah dilakukan validasi RPP dan materi dilanjutkan dengan mendesain media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada

validasi media oleh ahli media 1 mendapat hasil rata-rata nilai presentase yaitu 96%, presentase tersebut masuk kategori sangat baik. ahli media 2 mendapat hasil rata-rata nilai presentase yaitu 100%, bahan penyerta oleh ahli bahan penyerta 1 mendapat hasil rata-rata nilai presentase yaitu 97%, presentase tersebut masuk kategori baik, ahli bahan penyerta 2 mendapat hasil rata-rata nilai presentase yaitu 96%,

4. Tahap Implementasi

Dibutuhkan 3 peserta didik pada kelas XI jurusan IPS SMA Negeri 1 Mojokerto. Pada hasil uji coba perorangan mendapat hasil rata-rata nilai presentase yaitu 96%, presentase menunjukkan bahwa media video animasi termasuk kategori sangat baik. Pada tahap ini dibutuhkan 6 orang peserta didik pada kelas XI jurusan IPS SMA Negeri 1 Mojokerto. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kekurangan dan mendapatkan masukan atas media yang telah dikembangkan dari angket yang di berikan kepada peserta didik. Pada hasil uji coba kelompok kecil mendapat hasil rata-rata nilai presentase yaitu 98%, presentase menunjukkan bahwa media video animasi termasuk kategori sangat baik.

Tahap selanjutnya melakukan uji coba video animasi pada kelompok besar. Dilakukan kepada 30 peserta didik dari kelas XI IPS SMA Negeri 1 Mojokerto. Media yang diuji coba adalah media yang telah mendapatkan perbaikan dari ahli materi dan ahli media dan saran dari peserta didik yang menjadi subjek kelompok kecil maupun perorangan. Dalam pelaksanaannya, peserta didik akan terlebih dahulu diberikan pre test untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terhadap materi Bahasa Jepang ini, kemudian akan dilakukan pembelajaran menggunakan video animasi dengan bantuan serta bimbingan dari pengembang dan juga guru.

5. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini, pengembang melakukan evaluasi sumatif dan formatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan. Evaluasi pada model ADDIE ini dilakukan pada setiap kegiatan pengembangan. Evaluasi yang dimulai pada tahap awal yaitu Analisis, Desain, Pengembangan hingga Implementasi. Pada tahap analisis dilakukan penilaian pada kesesuaian antara materi dengan media video animasi. Tahap desain dilakukan penilaian pada spesifikasi produk dan bahan penyerta. Tahap pengembangan dilakukan penilaian pada RPP, materi hingga desain media. Dan untuk tahap implementasi dilakukan terhadap penggunaan media video animasi pada peserta didik. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan

pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran secara luas. Pada tahap evaluasi, pengembang melakukan hal-hal sebagai berikut ;

a. Mengukur tingkat keefektifan video animasi

Setelah diadakan pre-test sebelumnya, Selanjutnya adalah diberikan post test untuk mengetahui tingkat keefektifan dari video animasi yang telah digunakan peserta didik dan juga angket respon peserta didik terhadap penggunaan video animasi dalam pembelajaran. Hasil analisis uji coba lapangan ini akan menjadi salah satu penentu kelayakan pada media pembelajaran berbasis video animasi dari segi pengguna, yakni peserta didik SMA Negeri 1 Mojosari. Pada hasil uji coba kelompok besar mendapat hasil rata-rata nilai presentase yaitu 98%, presentase menunjukkan bahwa media video animasi termasuk kategori sangat baik.



Gambar 7. Pelaksanaan Test

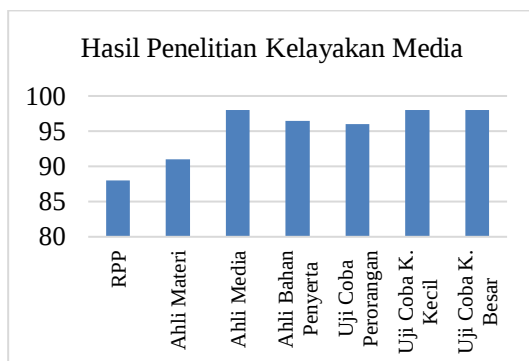


Gambar 8. Menyaksikan Media Video Animasi

b. Melakukan revisi berdasarkan penilaian yang telah dilakukan sebelumnya.

ANALISIS DATA

1. Uji Kelayakan



2. Uji Keefektifan

a. Uji homogenitas

Didapatkan hasil F_{hitung} nilai pre-test sebesar 1,01 yang kemudian di korelasikan ke dengan F_{tabel} df pembilang 29 dan df penyebut 29

dengan menggunakan taraf signifikan 5%, sehingga didapat F_{tabel} Maka $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,01 < 1,86$) yang berarti hasil uji homogenitas pre-test kelompok kontrol dan eksperimen menunjukkan sifat homogen.

b. Uji Normalitas

Nilai Chi Kuadrat tabel dengan $dk = 6-1 = 5$ dengan taraf signifikan 5% yaitu 11,07. Hasil yang diperoleh dari Chi Kuadrat tabel dengan perbandingan $6,66 < 11,07$ maka distribusi nilai statistik dinyatakan berdistribusi normal

c. Uji T

Berdasarkan perhitungan dengan taraf signifikan 5%, $db = N-1 = 60-1 = 59$ sehingga yang diperoleh $t(tabel) = 1,67109$ maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,80 > 1,67109$) mengalami peningkatan yang signifikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video animasi materi tema kehidupan keluarga untuk siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Mojosari Mojokerto sangat efektif digunakan pada kegiatan pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran video animasi mata pelajaran bahasa Jepang materi tema kehidupan keluarga untuk kelas XI SMA Negeri 1 Mojosari Mojokerto dengan menggunakan model ADDIE kesimpulan yang diperoleh sebagai berikut

1. Hasil Kelayakan Media

Hasil kelayakan media video animasi dapat diketahui dari sebuah analisis berupa wawancara terstruktur kepada para ahli dan telah dapat disimpulkan bahwa media video animasi materi tema kehidupan keluarga untuk siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Mojosari Mojokerto layak diterapkan pada kegiatan pembelajaran.

2. Hasil Efektifitas Media

Dari hasil analisis data yang telah didapat bahwa media video animasi mata pelajaran bahasa Jepang materi tema kehidupan keluarga untuk kelas XI di SMA Negeri 1 Mojosari Mojokerto sangat berpengaruh secara signifikan. Analisis Uji T dan didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,80 > 1,67109$) yang dapat disimpulkan bahwa media video animasi materi tema kehidupan keluarga untuk siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Mojosari Mojokerto sangat efektif digunakan pada kegiatan pembelajaran.

Saran

Hasil dari pengembangan ini yaitu sebuah produk yaitu media video animasi mata pelajaran bahasa

Jepang materi tema kehidupan keluarga untuk kelas XI di SMA Negeri 1 Mojosari Mojokerto. Oleh karena itu peneliti memberikan saran yang ada kaitannya dengan media video animasi ini yaitu :

1. Saran Pemanfaatan

a. Bagi Guru

Untuk guru diharap menerapkan serta memanfaatkan sebaik mungkin media dalam proses belajar mengajar. Sehingga ini dapat membantu serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama dalam pada mata pelajaran Bahasa Jepang materi tema kehidupan keluarga.

b. Bagi Peserta Didik

Media animasi ini dapat membantu meningkatkan motivasi belajar pada diri peserta didik agar lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

2. Saran Diseminasi Produk (Penyebaran)

Pengembangan media pembelajaran video animasi hanya untuk siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Mojosari Mojokerto. Penelitian ini belum sampai pada langkah selanjutnya yaitu desiminasi. Maka apabila ingin digunakan untuk peserta didik lain diluar kelas XI atau di luar SMA Negeri 1 Mojosari Mojokerto atau penggunaan produk media video animasi yang lebih luas, harus melakukan kajian yang lebih mendalam. Terutama untuk analisis kebutuhan, kondisi lingkungan, karakteristik peserta didik atau sasaran, kurikulum yang akan digunakan, waktu serta fasilitas atau alat-alat yang tersedia dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. 1977. *The Definition of Educational Terminologi : Definisi Teknologi Pendidikan*. Terjemahan Yusufhadi Miarso dkk. Jakarta: CV Rajawali.
- Abdul Majid. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Adawiyah, Arabiatul. *Implikasi Pendidikan Nonformal Pada Remaja*. <https://media.neliti.com/media/publications/69306-ID-implikasi-pendidikan-nonformal-pada-remaja.pdf>. Vol. IV No. 2, 2016.
- Agnita, W. 2015 *Pengaruh Penguasaan Kosakata Terhadap Keterampilan Menulis Pada Mahapeserta didik Pendidikan Bahasa Jepang Semester III Universitas Negeri Semarang*. <https://lib.unnes.ac.id/26564/1/2302408067.pdf>
- Anderson, R. 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Anggani, Sudono. 2006. *Sumber Belajar dan Alat Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo
- Ariani & Haryanto. 2010. *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Arifin 2013. *Efektifitas Metode Dictogkossd Dalam Pembelajaran Menyimak Bahasa Jepang (Choukai)*. <http://thesis.binus.ac.id/doc/WorkingPaper/2013-2-00652JP%20WorkingPaper001.pdf>
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* Jakarta: Referensi Jakarta.
- Branch, Robert. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. E-Book
- Cahyono dan Lestari *Korelasi Antara Goi (Kosa Kata) Pada Kemampuan Dokkai (Membaca) Mahapeserta didik Program Studi Sastra Jepang Universitas Brawijaya*. <https://>

- journal.unesa.ac.id/index.php/par
.amasastra/issue /view/198. Vol 3,
No. 1, 2016.
- Carqua dan Berutu. *Program Bantu Belajar Bahasa Jepang Standar Japanese Language Proficiency Test Level 5*. <http://ejurnal.ukrimuniversity.ac.id/file/Vol%2007%20No%2002%202015%206%20Sandino.pdf>, 56. Vol. 2, No. 2, 2015.
- Cheppy Riyana. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI. Media.
- Febrisma, N. *Upaya Meningkatkan Kosa Kata Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Tunagrahita Ringan (PTK Kelas DV di SLB Kartini Batam)*. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/viewFile/1150/999>, 112. Vol. 1, No. 2, 2013.
- HM. Musfiquon. 2016. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Irawan, O. dan Mustaji. 2013. *Pengelolaan Perpustakaan Sekolah Sebagai Pusat Sumber Belajar Pada Jenjang SD/MI di Kecamatan Lamongan*. *Jurnal Mahapeserta didik Teknologi Pendidikan*, Vol 1, No 2, 1-9.
- Januszewski, A., & Molenda, M. 2008. *Definition and terminology Committee of the Association for Educational Communication Technology*.
- Kristanto, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Nugroho, Dedy Setiyo. *Pengembangan Media Kartu Kartu Huruf Jepang Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jepang Pada Peserta didik SMA Negeri 4 Magelang*. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fiptp/article/view/734/708>. 2. Vol. 4, No. 5, 2015.
- Nursalim, Mochamad, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Piyanto, D. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer* <http://www.ejournal.iainpurwokerto.ac.id/index.php/insania/article/view/320>, 8. Vol.14, No.1, 2009.
- Punaji, Setyosari. 2015 *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Rusman. 2012. *Model –Model Pembelajaran*. Depok : PT Rajagrafindo Persada
- Rusijono dan Mustaji. 2008. *Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sadiman, dkk. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Soewignjo, Santosa. 2013. *Cara Mudah Membuat Animasi Kartun Keren*. Yogyakarta: Taka Publisher
- Sukardi. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Susilawati dan Fitriah, M. *Mengukur Keterampilan Menyimak (Listening) Melalui Strategi Mencatat (Notetaking) Pada Kata Kunci*. <https://journal.lppm.unindra.ac.id/index.php/Deiksis/article/view/523>, 140-141. Vol. 06, No. 2, 2014.