

**Pengembangan Media Video Animasi untuk Memahami *Douyou* dalam みんなの童謡 2
Minna no Douyou 2 pada Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Krembung**

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MEMAHAMI *DOUYOU* DALAM みんなの童謡 2 MINNA NO DOUYOU 2 PADA SISWA KELAS X BAHASA SMA NEGERI 1 KREMBUNG

Prameswariningtyas Budiani

S1 Pend. Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,
prameswariningtyasbudiani@mhs.unesa.ac.id

Dr. Miftachul Amri, M.Pd., M.Ed.

Dosen S1 Pend. Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya, miftachulamri@unesa.ac.id

Abstrak

Pengetahuan mengenai sastra Jepang masih jarang diberikan di sekolah. Hal tersebut dikarenakan sastra Jepang tidak diajarkan pada siswa di sekolah serta kurangnya media pembelajaran yang mendukung. Padahal, pengetahuan mengenai karya sastra Jepang penting untuk diajarkan pada pebelajar. Karena pengetahuan mengenai sastra dapat menunjang kemampuan berbahasa. Salah satu karya sastra Jepang adalah *douyou*. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan dan mengujicobakan media video animasi untuk memahami *douyou* dalam *Minna no Douyou 2*. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan proses pengembangan media dan respon siswa terhadap media video animasi. Media video animasi adalah video yang memuat lagu anak Jepang dengan animasi, gambar yang disertai dengan lirik bahasa Jepang, *romaji*, dan terjemahan bahasa Indonesia. Media video animasi dikemas dalam DVD yang disertai dengan buku petunjuk. Karya sastra yang digunakan berjumlah tiga lagu anak Jepang (*douyou*) yaitu *Ureshii Hinamatsuri*, *Koi Nobori*, dan *Haru no Ogawa*. Hasil penelitian adalah angket yang berkaitan dengan respon pebelajar mengenai penggunaan media video animasi. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Krembung, yakni kelas X Bahasa. Jumlah siswa yang terlibat dalam uji coba tersebut adalah 15 orang. Hasil dari penelitian ini diungkapkan di bawah ini.

1. Pada proses pengembangan media dilakukan dalam tujuh tahapan, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Pengujian media dibagi menjadi dua, yaitu validasi dan uji coba terhadap media. Validasi media terdiri atas validasi isi materi dan validasi konstruksi media. Ahli media memberikan penilaian terhadap isi materi sebesar 97,5%. Dan ahli media memberikan penilaian sebesar 100%.

2. Pada angket respon siswa, siswa memberikan penilaian terhadap penggunaan media sebesar 94,95%. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa media video animasi sangat baik untuk memahami *douyou*.

Kata Kunci: pengembangan, media video animasi, *douyou*

Abstract

Knowledge about Japanese literature is still rarely given at school. This is because Japanese literature is not taught to students in schools and lack of supporting learning media. In fact, knowledge of Japanese literature is important to be taught to students. because knowledge about literature can support language skills. One of Japanese literature is *douyou*. Therefore, researchers developed and tested animated video media to understand *douyou* in *Minna no Douyou 2*. The purpose of this study was to describe the media development process and student responses to animated video media. Animated video media is a video that contains Japanese children's songs with animation, images accompanied by Japanese lyrics, *romaji*, and Indonesian translations. Animated video media is packaged in DVDs accompanied by user manuals. The literature works used are three Japanese children's songs (*douyou*), namely *Ureshii Hinamatsuri*, *Koi Nobori*, and *Haru no Ogawa*. The results of the study were questionnaires related to students' responses regarding the use of animated video media. This research was conducted in Public High School 1 Krembung, namely the X Language class. The number of students involved in the research was 15 people.

The results of this study are disclosed below.

1. The media development process is carried out in seven stages, namely potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product testing, and product revision. Media testing is divided into two, namely validation and testing of the media. Media validation consists of validating material content and media construction validation. Material experts provide an assessment of the content of the material at 97.5%. And media experts give an assessment of 100%.

2. In the student questionnaire responses, students gave an assessment of media use at 94.95%. The results of the assessment indicate that animated video media is feasible for understanding *douyou*.

Keywords: Development, animated video media, *douyou*

Pengembangan Media Video Animasi untuk Memahami *Douyou* dalam *みんなの童謡 2* Minna no Douyou 2 pada Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Krembung

PENDAHULUAN

Sastra berbicara tentang hidup dan kehidupan, tentang berbagai permasalahan hidup manusia, tentang kehidupan di sekitar manusia, tentang kehidupan pada umumnya yang semuanya diungkapkan dengan cara dan bahasa yang khas. Artinya pengungkapan dalam bahasa sastra berbicara dengan cara-cara pengungkapan bahasa selain sastra, yaitu cara-cara pengungkapan yang khas menjadi bahasa lazim, atau yang itu-itu saja. Dalam bahasa sastra terkandung unsur dan tujuan keindahan. Bahasa sastra lebih bernuansa keindahan daripada kepraktisan. Karakteristik tersebut juga berlaku dalam sastra anak.

Salah satu jenis karya sastra anak adalah lagu anak yang di Jepang disebut dengan *douyou*. Pengertian *童謡* (*douyou*) secara luas adalah lagu untuk anak-anak. *Douyou* termasuk dalam karya sastra tradisional yang berbentuk lisan karena disebarluaskan dari mulut ke mulut. Banyak cara untuk mengenalkan *douyou* saat ini, khususnya melalui teknologi-teknologi canggih seperti multimedia yang dapat mengenalkan bahasa Jepang dengan mudah ke pebelajar sekarang.

Menurut Amri (2014:1) terdapat peningkatan penggunaan bahasa Jepang dalam hal teknologi, khususnya di negara berkembang (Indonesia) sehingga bahasa Jepang tidak hanya berkembang melalui bisnis tapi juga pendidikan di Indonesia. Untuk mengenalkan *douyou* pada anak-anak zaman sekarang, banyak pengarang maupun stasiun televisi Jepang menuliskan dan menyanyikannya untuk anak-anak.

Stasiun televisi di Jepang yang memiliki kumpulan *douyou* yang disiarkan adalah NHK. NHK memiliki kumpulan *douyou* yang diberi nama *みんなの童謡 2* *Minna no Douyou 2* yang memiliki empat volume. Kumpulan *douyou* tersebut berbentuk video yang merekam tentang pemandangan alam yang sebenarnya di Jepang dan dilengkapi dengan gambar serta teks yang bertuliskan *Hiragana* dan *Kanji*. Penelitian ini difokuskan pada *douyou* dalam kumpulan *douyou* NHK yang berjudul *みんなの童謡 2* *Minna no Douyou 2*.

Memahami *douyou* dapat menambah wawasan pebelajar untuk menambah kemampuan bahasa Jepang. *Douyou* yang memiliki irama lagu yang indah serta mudah untuk didengarkan menarik banyak orang untuk menikmatinya. Tak hanya orang yang berasal dari Jepang, pebelajar bahasa Jepang di Indonesia pun dapat menikmati *douyou* dari berbagai segi usia. Sayangnya, tidak banyak media yang dapat mengenalkan *douyou* ke banyak orang khususnya di Indonesia. Maka, dibutuhkan suatu media untuk mengenalkan karya sastra Jepang dalam media yang menarik. SMA Negeri 1 Krembung mengajarkan bahasa Jepang untuk kelas X sampai kelas XII, Namun pembelajaran karya sastra Jepang belum banyak mereka dapatkan. Fanani (2017:115) menyatakan bahwa kreativitas guru mutlak diperlukan untuk merencanakan dan menciptakan bahan ajar dan lingkungan belajar yang dapat mengaktifkan siswa dalam kegiatan-kegiatan yang bervariasi. Oleh karena itu peneliti ingin membuat suatu media yang berbentuk

video animasi untuk membantu pebelajar tingkat awal khususnya pebelajar kelas X Bahasa memahami karya sastra Jepang, khususnya *douyou*.

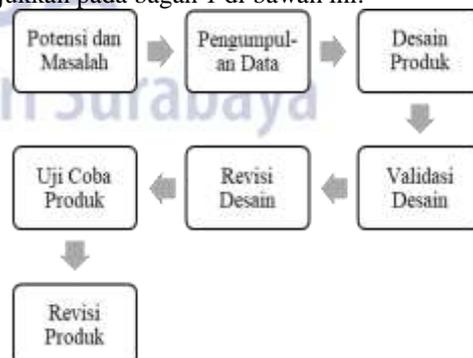
Pratita (2017:30) menyatakan bahwa proses pembelajaran memerlukan strategi yang variatif agar peserta didik tertarik mengikuti pembelajaran di dalam kelas dengan perasaan yang senang dan nyaman. Oleh sebab itu, untuk menjadikan suasana kelas yang mendukung dalam pembelajaran karya sastra Jepang di kelas X dibutuhkan suatu media yang menarik untuk memotivasi siswa memahami *douyou*.

Douyou disampaikan melalui media pembelajaran yang berupa multimedia berbentuk video animasi. Karena video animasi memuat gambar, teks, dan bunyi yang melibatkan banyak indera manusia saat melihatnya. Dengan banyaknya indera yang digunakan pada saat melihat video animasi tersebut, maka akan memudahkan pebelajar bahasa Jepang untuk memahami *douyou*. Video animasi yang dikemas dalam bentuk DVD memiliki sifat praktis dan efisien yang mudah dibawa ke mana-mana.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana proses pengembangan media serta respon siswa terhadap media video animasi untuk memahami *douyou* dalam *Minna no Douyou 2*. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan media serta mengetahui respon siswa terhadap media video animasi untuk memahami *douyou* dalam *Minna no Douyou 2*.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau disebut juga *Research and Development* (R&D). Metode dalam penelitian ini menggunakan R&D karena untuk menghasilkan suatu produk diperlukan cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang dihasilkan (Sugiyono, 2017:30). Pada penelitian ini melakukan tujuh tahapan dari penelitian dan pengembangan (R&D) yaitu Potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Seperti yang ditunjukkan pada bagan 1 di bawah ini:



Bagan 1. Prosedur Penelitian dan Pengembangan Media Video Animasi. Sugiyono (2010: 409)

Selain itu, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Dengan demikian, laporan pada penelitian ini akan berisi kutipan-kutipan data untuk memberi gambaran penyajian laporan tersebut. Sumber

**Pengembangan Media Video Animasi untuk Memahami *Douyou* dalam みんなの童謡 2
Minna no Douyou 2 pada Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Krembung**

data dalam penelitian ini adalah 17 *douyou* dalam *Minna no Douyou 2* dan 15 orang siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Krembung.

Instrumen data yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini adalah wawancara bebas, angket kebutuhan siswa, lembar validasi isi materi, lembar validasi konstruksi media, dan angket respon siswa.

Lembar validasi isi materi dan lembar validasi konstruksi media dalam penelitian ini berbentuk *checklist* atau daftar cek. Daftar cek pada lembar validasi isi materi dan konstruksi media menggunakan skala Likert. Kedua validasi tersebut digunakan untuk menilai isi materi dan konstruksi media. Interval yang digunakan yaitu skor 5 (sangat baik), skor 4 (baik), skor 3 (sedang), skor 2 (buruk), dan skor 1 (buruk sekali).

Lembar angket respon siswa diberikan pada saat uji coba media. Angket ini juga menggunakan skala Likert. Interval yang digunakan yaitu skor Sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, sangat tidak setuju. Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan media.

Hasil penghitungan validasi media ini digunakan untuk mengetahui dan mendeskripsikan kelayakan isi atau materi yang terdapat di dalam media. Data yang dihasilkan merupakan data kualitatif berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media.

Hasil penghitungan dalam bentuk persentase digunakan untuk mendukung hasil penilaian angket kebutuhan siswa, angket validasi isi materi oleh ahli materi, angket validasi konstruksi media oleh ahli media, serta angket respon siswa. Rumus yang digunakan untuk penghitungan persentase yaitu :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Jumlah skor Ideal}} \times 100\%$$

(Riduwan, 2013:40-41)

Keterangan :

P = Persentase

Skor Kriteria = Skor Tertinggi Tiap Item X Jumlah Item X Jumlah Responden

Tabel 1. Interpretasi Skor

Persentase	Kriteria
0%-20%	Sangat Lemah
21%-40%	Lemah
41%-60%	Cukup
61%-80%	Kuat
81%-100%	Sangat Kuat

(Riduwan, 2013:40-41)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
1. Proses Pengembangan Media Video Animasi Potensi dan Masalah

Pengembangan media dimulai dari pencarian potensi dan masalah. Potensi dan masalah ini yang mendasari adanya pengembangan media video animasi. Potensi dan masalah diketahui dari hasil angket kebutuhan siswa yang diisi oleh 15 siswa saat pra-penelitian pada 9 Januari 2018. Berikut ini adalah hasil pengolahan data angket

kebutuhan siswa. Adapun hasil pengolahan angket kebutuhan siswa dirincikan sebagai berikut :

- 1) Guru pernah mengenalkan karya sastra Jepang di sekolah. Hal ini dapat dilihat dari persentase sebesar 100 persen sehingga dapat disimpulkan bahwa 15 siswa X Bahasa pernah diperkenalkan karya sastra Jepang di sekolah.
- 2) Pada poin ke-2 siswa menyatakan menggunakan media pembelajaran seperti foto, gambar, lagu, video, dan lain-lain dalam mengenalkan karya sastra Jepang. Hal ini dapat dilihat dari persentase sebesar 100 persen dapat disimpulkan bahwa siswa X Bahasa mengenal karya sastra Jepang melalui media pembelajaran seperti foto, gambar, lagu, video, dan lain-lain.
- 3) Siswa menyatakan selain mempelajari bahasa Jepang, juga perlu mempelajari karya sastra Jepang. Hal ini dapat dilihat dari persentase sebesar 100 persen sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa X Bahasa juga perlu mempelajari karya sastra Jepang.
- 4) Pada poin ke-4, siswa belum mengenal *douyou* (lagu anak Jepang). Hal ini dapat dilihat dari persentase sebesar 100 persen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa X Bahasa belum mengenal *douyou* (lagu anak Jepang).
- 5) Sebagian besar siswa tertarik untuk mempelajari *douyou* (lagu anak Jepang) yang berjudul *Shikararete* (dimarahi). Hal ini dapat dilihat dari persentase 73,33% yang menyatakan bahwa 11 dari 15 siswa X Bahasa memiliki ketertarikan untuk mempelajari *douyou* (lagu anak Jepang) yang berjudul *Shikararete* (dimarahi).
- 6) Pada poin ke-6, sebagian besar siswa tertarik untuk mempelajari *douyou* (lagu anak Jepang) yang berjudul *Sato no Aki* (Desa Musim Gugur). Hal ini dapat dilihat dari persentase 66,67% yang menyatakan bahwa 10 dari 15 siswa X Bahasa memiliki ketertarikan untuk mempelajari *douyou* (lagu anak Jepang) yang berjudul *Sato no Aki* (Desa Musim Gugur).
- 7) Sebagian besar siswa tertarik untuk mempelajari *douyou* (lagu anak Jepang) yang berjudul *Mari to Tomosama* (Bola dan Kaisar). Hal ini dapat dilihat dari persentase 80% yang menyatakan bahwa 12 dari 15 siswa X Bahasa memiliki ketertarikan untuk mempelajari *douyou* (lagu anak Jepang) yang berjudul *Mari to Tomosama* (Bola dan Kaisar).
- 8) Pada poin ke-8, sebagian besar siswa tertarik untuk mempelajari *douyou* (lagu anak Jepang) yang berjudul *Fuyu Geshiki* (Pemandangan Musim Dingin). Hal ini dapat dilihat dari persentase 73,33% yang menyatakan bahwa 11 dari 15 siswa X Bahasa memiliki ketertarikan untuk mempelajari *douyou* (lagu anak Jepang) yang berjudul *Fuyu Geshiki* (Pemandangan Musim Dingin).
- 9) Sebagian besar siswa tertarik untuk mempelajari *douyou* (lagu anak Jepang) yang berjudul *Sukii no*

**Pengembangan Media Video Animasi untuk Memahami *Douyou* dalam みんなの童謡 2
Minna no Douyou 2 pada Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Krembung**

- Uta* (Lagu Ski). Hal ini dapat dilihat dari persentase 73,33% yang menyatakan bahwa 11 dari 15 siswa X Bahasa memiliki ketertarikan untuk mempelajari *douyou* (lagu anak Jepang) yang berjudul *Sukii no Uta* (Lagu Ski).
- 10) Pada poin ke-10, seluruh siswa tertarik untuk mempelajari *douyou* (lagu anak Jepang) yang berjudul *Ureshii hina Matsuri* (Hinamatsuri yang Menyenangkan). Hal ini dapat dilihat dari persentase 100% yang menyatakan bahwa 15 dari 15 siswa X Bahasa memiliki ketertarikan untuk mempelajari *douyou* (lagu anak Jepang) yang berjudul *Ureshii hina Matsuri* (Hinamatsuri yang Menyenangkan).
 - 11) Seluruh siswa tertarik untuk mempelajari *douyou* (lagu anak Jepang) yang berjudul *Haru no Ogawa* (Aliran Air di Musim Semi). Hal ini dapat dilihat dari persentase 100% yang menyatakan bahwa 15 dari 15 siswa X Bahasa memiliki ketertarikan untuk mempelajari *douyou* (lagu anak Jepang) yang berjudul *Haru no Ogawa* (Aliran Air di Musim Semi).
 - 12) Pada poin ke-12, seluruh siswa tertarik untuk mempelajari *douyou* (lagu anak Jepang) yang berjudul *Koi Nobori* (Koi Nobori). Hal ini dapat dilihat dari persentase 100% yang menyatakan bahwa 15 dari 15 siswa X Bahasa memiliki ketertarikan untuk mempelajari *douyou* (lagu anak Jepang) yang berjudul *Koi Nobori* (Koi Nobori).
 - 13) Sebagian besar siswa tertarik untuk mempelajari *douyou* (lagu anak Jepang) yang berjudul *Natsu wa Kinu* (Musim Panas yang Tak Akan Datang). Hal ini dapat dilihat dari persentase 73,33% yang menyatakan bahwa 11 dari 15 siswa X Bahasa memiliki ketertarikan untuk mempelajari *douyou* (lagu anak Jepang) yang berjudul *Natsu wa Kinu* (Musim Panas yang Tak Akan Datang).
 - 14) Pada poin ke-14, sebagian siswa tertarik untuk mempelajari *douyou* (lagu anak Jepang) yang berjudul *Kisha Poppo* (Kereta Poppo). Hal ini dapat dilihat dari persentase 53,33% yang menyatakan bahwa 8 dari 15 siswa X Bahasa memiliki ketertarikan untuk mempelajari *douyou* (lagu anak Jepang) yang berjudul *Kisha Poppo* (Kereta Poppo).
 - 15) Sebagian besar siswa tertarik untuk mempelajari *douyou* (lagu anak Jepang) yang berjudul *Umi* (Laut). Hal ini dapat dilihat dari persentase 80% yang menyatakan bahwa 12 dari 15 siswa X Bahasa memiliki ketertarikan untuk mempelajari *douyou* (lagu anak Jepang) yang berjudul *Umi* (Laut).
 - 16) Pada poin ke-16, sebagian besar siswa tertarik untuk mempelajari *douyou* (lagu anak Jepang) yang berjudul *Hamabe no Uta* (Lagu Pantai). Hal ini dapat dilihat dari persentase 73,33% yang menyatakan bahwa 11 dari 15 siswa X Bahasa memiliki ketertarikan untuk mempelajari *douyou* (lagu anak Jepang) yang berjudul *Hamabe no Uta* (Lagu Pantai).
 - 17) Sebagian besar siswa tertarik untuk mempelajari *douyou* (lagu anak Jepang) yang berjudul *Suna Yama* (Gunung Berpasir). Hal ini dapat dilihat dari persentase 66,67% yang menyatakan bahwa 10 dari 15 siswa X Bahasa memiliki ketertarikan untuk mempelajari *douyou* (lagu anak Jepang) yang berjudul *Suna Yama* (Gunung Berpasir).
 - 18) Pada poin ke-18, sebagian besar siswa tertarik untuk mempelajari *douyou* (lagu anak Jepang) yang berjudul *Momiji* (Daun Musim Gugur). Hal ini dapat dilihat dari persentase 73,33% yang menyatakan bahwa 11 dari 15 siswa X Bahasa memiliki ketertarikan untuk mempelajari *douyou* (lagu anak Jepang) yang berjudul *Momiji* (Daun Musim Gugur).
 - 19) Sebagian besar siswa tertarik untuk mempelajari *douyou* (lagu anak Jepang) yang berjudul *O-shōgatsu* (Tahun Baru). Hal ini dapat dilihat dari persentase 66,67% yang menyatakan bahwa 10 dari 15 siswa X Bahasa memiliki ketertarikan untuk mempelajari *douyou* (lagu anak Jepang) yang berjudul *Oshoo Gatsu* (Tahun Baru).
 - 20) Pada poin ke-20, sebagian besar siswa tertarik untuk mempelajari *douyou* (lagu anak Jepang) yang berjudul *Sukii* (Ski). Hal ini dapat dilihat dari persentase 73,33% yang menyatakan bahwa 11 dari 15 siswa X Bahasa memiliki ketertarikan untuk mempelajari *douyou* (lagu anak Jepang) yang berjudul *Sukii* (Ski).
 - 21) Sebagian besar siswa tertarik untuk mempelajari *douyou* (lagu anak Jepang) yang berjudul *Aogeiba Tou Toshi* (Melihat Sesuatu yang Berharga). Hal ini dapat dilihat dari persentase 80% yang menyatakan bahwa 12 dari 15 siswa X Bahasa memiliki ketertarikan untuk mempelajari *douyou* (lagu anak Jepang) yang berjudul *Aogeiba Tou Toshi* (Melihat Sesuatu yang Berharga).
 - 22) Pada poin ke-22, siswa membutuhkan media pendukung untuk mengenal *douyou* (lagu anak Jepang). Seluruh siswa dengan 15 orang menyatakan membutuhkan media pendukung mengenal *douyou* (lagu anak Jepang). Hal ini ditunjukkan dengan persentase sebesar 100%.
 - 23) Siswa menyukai media pembelajaran yang berbentuk video animasi. Hal ini ditunjukkan dari persentase sebesar 100% yang menjawab “ya” atau setuju bahwa seluruh siswa X Bahasa sejumlah 15 orang menyukai media pembelajaran yang berbentuk video animasi.
 - 24) Pada poin ke-24, siswa memerlukan media pembelajaran yang terdapat gambar yang menarik serta dilengkapi dengan lirik dalam huruf Hiragana, Romaji dan terjemahan bahasa Indonesia. Hal ini sesuai dengan persentase 100% yang menyatakan bahwa 15 siswa memerlukan media pembelajaran yang terdapat gambar yang menarik serta dilengkapi dengan lirik dalam huruf Hiragana, Romaji dan terjemahan bahasa Indonesia sehingga memahami *douyou* (lagu anak Jepang) dengan lebih mudah.

Pengembangan Media Video Animasi untuk Memahami *Douyou* dalam みんなの童謡 2 Minna no Douyou 2 pada Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Krembung

Masalah yang ada di kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Krembung, yaitu :

- 1) Siswa belum mengetahui *douyou*. Hal ini dikarenakan pembelajaran sastra Jepang bukanlah pelajaran mandiri, melainkan digabung dengan bahasa Jepang. Namun pembelajaran sastra Jepang kurang maksimal. Siswa hanya mengenal *anime* dan *manga* yang sesekali dibahas pada saat pembelajaran maupun di luar sekolah. Hal ini membuat siswa kurang mengenal karya sastra Jepang.
- 2) Kurangnya variasi media pembelajaran yang dipakai dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pada proses pembelajaran menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa termotivasi untuk belajar, serta materi yang diterima lebih mudah untuk disampaikan. Pembelajaran bahasa Jepang di kelas X Bahasa di SMA Negeri 1 Krembung sering kali memakai media *powerpoint* saja. Sehingga siswa merasa bosan dengan kurangnya penggunaan media saat pembelajaran di kelas.

Selain masalah yang ada dapat ditemukan potensi yang dapat dikembangkan. Potensi tersebut yaitu :

- 1) Siswa mempunyai ketertarikan terhadap sastra Jepang. Meskipun sastra Jepang bukanlah mata pelajaran mandiri tetapi mempelajari sastra Jepang mempunyai manfaat yang banyak. Salah satunya menambah pengetahuan dan menunjang kemampuan bahasa Jepang. Dalam karya sastra Jepang terdapat kebudayaan dan penggambaran alam di Jepang misalnya dalam *douyou* dan karya sastra lainnya. Siswa beranggapan penting untuk mempelajari karya sastra Jepang terutama *douyou* bagi pebelajar bahasa Jepang.
- 2) Media pembelajaran sangat bermanfaat bagi siswa saat pembelajaran berlangsung, siswa juga tertarik dengan penggunaan media video animasi untuk memahami *douyou*. Media video animasi mempunyai banyak manfaat, salah satunya ialah media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

Dari hasil pengolahan angket kebutuhan siswa ini juga dapat diketahui *douyou* yang menarik siswa untuk dipelajari dan dipahami. sebanyak 15 siswa memilih tiga *douyou* dengan persentase 100% pada *douyou* berjudul *Ureshii Hinamatsuri*, *Koi Nobori*, dan *Haru no Ogawa*. Sehingga tiga *douyou* inilah yang dipilih untuk dijadikan media video animasi dalam penelitian ini.

Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah kedua setelah potensi dan masalah. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara bebas pada guru pengajar bahasa Jepang kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Krembung. Wawancara bebas dilakukan dua kali pada 4 Januari 2018 dan 9 Januari 2018. Hasil wawancara pertama pada tanggal 4 Januari 2018 adalah buku yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Krembung adalah *Minna no Nihongo 1* dan sarana yang mendukung pembelajaran

di kelas berupa proyektor, layar proyektor, dan *speaker*. Hasil wawancara pertama dijadikan sebagai kisi-kisi untuk membuat angket kebutuhan siswa.

Sementara itu wawancara kedua yang dilakukan sebagai melengkapi data tambahan untuk desain produk dilakukan pada tanggal 9 Januari 2018 mendapatkan hasil yaitu pembelajaran bahasa Jepang di kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Krembung masih sampai bab *aisatsu* dan *jikoshoukai*, siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Krembung sudah mempelajari seluruh *hiragana*, namun siswa masih mengalami kesulitan untuk menghafal *hiragana* sehingga pembelajaran di kelas X Bahasa menggunakan *hiragana* dan romaji serta guru sesekali membahas anime dan manga saat pembelajaran bahasa Jepang di kelas.

Dari kedua wawancara bebas yang telah dilakukan diketahui bahwa siswa membutuhkan media yang terdapat *romaji* untuk membantu pemahaman terhadap *douyou* karena siswa belum sepenuhnya hafal huruf *hiragana* sehingga media video animasi dilengkapi dengan lirik *douyou* dalam *hiragana*, *romaji*, dan terjemahan bahasa Indonesia untuk menyesuaikan dengan kemampuan siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Krembung.

Desain Produk

Desain produk merupakan tahap selanjutnya yang dilakukan setelah pengumpulan data. Desain dari media berupa video animasi yang terdapat gambar, lirik *douyou* dalam *hiragana*, *romaji*, dan terjemahan bahasa Indonesia. Desain media video animasi terdiri atas tiga bagian. Desain media video animasi tersebut digambarkan pada bagan 2 berikut ini.



Bagan 2. Desain Media Video Animasi

Bagian yang pertama adalah buku petunjuk. Halaman pertama buku petunjuk merupakan sampul media. Sampul depan bergambar dua anak laki-laki dan perempuan yang memakai yukata berwarna merah muda dan biru yang berdiri di tengah taman dengan pohon bunga sakura dan terdapat sungai di bagian depan taman tersebut. Hal ini menggambarkan ketiga *douyou* dalam media video animasi ini.

Penjelasan tentang lagu ini diberikan agar mempermudah pengguna memahami setiap lagu sebelum melihat video animasi. Urutan lagu yang terdapat pada media video animasi diurutkan dari urutan huruf *hiragana* yaitu う, こ, は (*u, ko, dan ha*).

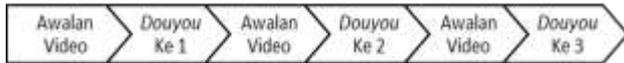
Halaman ke empat merupakan daftar lagu yang berjumlah tiga serta petunjuk penggunaan video agar mempermudah pengguna menggunakan media video animasi. Susunan desain buku petunjuk media video animasi tersebut digambarkan dalam bagan 3 berikut.



Bagan 3 Desain Buku Petunjuk Media Video Animasi

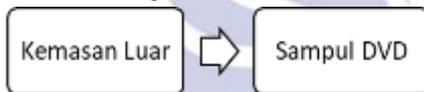
**Pengembangan Media Video Animasi untuk Memahami *Douyou* dalam みんなの童謡 2
Minna no Douyou 2 pada Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Krembung**

Bagian kedua merupakan bagian isi. Dalam bagian ini terdapat awalan video dan isi pada ketiga video animasi. Pada bagian awalan setiap video terdapat judul yang berupa romaji dan terjemahan bahasa Indonesia. Sementara itu pada bagian isi terdapat animasi, lirik dalam *hiragana*, romaji, dan terjemahan bahasa Indonesia. Pada bagian isi video animasi, setiap animasi yang ditampilkan merupakan penjelasan dari lirik lagu agar pemahaman terhadap *douyou* semakin mudah dimengerti. Urutan video animasi disesuaikan dengan daftar lagu yang terdapat pada buku petunjuk. Berikut ini adalah gambaran desain bagian isi digambarkan pada bagan 4.



Bagan 4 Desain Bagian Isi Video Animasi

Bagian ke tiga merupakan bagian kemasan. Dalam bagian ini ditentukan bentuk pengemasan video animasi. Kemasan video animasi memiliki dua bagian yaitu kemasan luar dan sampul DVD. Kemasan luar memiliki bagian yang dapat diselipkan dengan buku petunjuk dan DVD agar lebih praktis. Sementara DVD memiliki bagian sampul dengan gambar yang sama seperti bagian sampul depan pada buku petunjuk namun bentuknya disesuaikan dengan bentuk DVD agar terlihat selaras pada kemasan. Desain bagian kemasan digambarkan dalam bagan 4 berikut.



Bagan 4. Desain Bagian Kemasan Video Animasi

Halaman kedua dan ketiga buku petunjuk adalah penjelasan mengenai *douyou* yang terdapat dalam media video animasi. Sedangkan halaman ke empat berisi daftar lagu dan petunjuk penggunaan DVD. Daftar lagu ditulis menggunakan *hiragana* dan *romaji* untuk menyesuaikan dengan kemampuan siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Krembung. Bagian kedua adalah bagian isi. Media video animasi berisi tiga *douyou* yaitu *Ureshii Hinamatsuri*, *Koi Nobori*, dan *Haru no Ogawa*. Bagian ketiga adalah kemasan. Media video animasi disimpan dalam DVD-R yang diberi stiker dengan gambar yang sama dengan sampul depan buku petunjuk. DVD dikemas dalam kotak plastik dengan buku petunjuk yang diselipkan pada bagian depan.

Selanjutnya adalah langkah-langkah pembuatan desain media video animasi. Langkah-langkah tersebut antara lain:

1) Menerjemahkan lirik *douyou*

Langkah pertama dalam membuat video animasi adalah menerjemahkan *douyou* yang telah dipilih pada tahap awal penelitian yaitu *douyou* yang berjudul *Ureshii Hinamatsuri*, *Koi Nobori*, dan *Haru no Ogawa*. Penerjemahan ini dilakukan agar mempermudah tahapan selanjutnya yaitu membuat desain gambar animasi. Berikut ini adalah penerjemahan dari setiap *douyou*.

Tabel 2. Lirik *Douyou* Berjudul *Ureshii Hinamatsuri*

Hiragana	Romaji	Terjemahan
あかりをつけましょ ほんぼ	Akari wo tsukemasho	Mari menyalakan lampu

りに	<i>bonbori ni</i>	
おはなをあげましょ もものはな	<i>ohana wo agemasho momo no hana</i>	Mari memberi bunga, bunga persik
ごにんばやし のふえだいこ	<i>Go nin bayashi no fuedaiko</i>	Lima musisi dengan seruling dan taiko
きょうはたのしい ひなまつり	<i>kyou wa tanoshii hinamatsuri</i>	Hari ini adalah Hinamatsuri yang menyenangkan
おだいら-さま とおひな-さま	<i>odairisama to ohina-sama</i>	Kaisar dan putri

Penjelasan pada *douyou Ureshii Hinamatsuri* di atas dapat diketahui beberapa hal yaitu :

- Ureshii Hinamatsuri* Merupakan lagu anak (*douyou*) yang menceritakan tentang sebuah festival yang bernama *Hinamatsuri* yang biasanya diselenggarakan pada musim semi dan dirayakan oleh anak perempuan di Jepang.
- Nama-nama boneka yang dipajang saat *Hinamatsuri* :
 - *Odairisama* (kaisar) dan *Ohinasama* (permaisuri)
 - *Kanjo* (pelayan wanita)
 - *Go nin bayashi* (lima musisi)
 - *Udajin* (menteri)
- Pada *Hinamatsuri*, anak perempuan memakai kimono dan menyalakan lampu.
- Ciri khas *Hinamatsuri* selain boneka dan lampu terdapat sake putih dan bunga persik.

Contoh penerjemahan lagu *Koi Nobori* yang terdapat pada tabel 3.

Tabel 3 Lirik *Douyou* Berjudul *Koi Nobori*

Hiragana	Romaji	Terjemahan
いらかのなみとくものなみ	<i>Iraka no nami to kumo no nami</i>	Gelombang dari ombak dan gelombang awan
かさなるなみのなかぞら	<i>Kasanaru nami no naka zora wo</i>	Gelombang yang tidak terlihat
たちばなのかおるあさかぜに	<i>Tachibana no kaoru asa kaze ni</i>	Bau manis Bunga Jeruk Dengan angin pagi
たかくおよぐやこいのぼり	<i>Takaku oyogu ya Koi Nobori</i>	Terbanglah tinggi Koi Nobori
あけるひろきそのくちに	<i>Akeru hiroki sono kuchi ni</i>	Mulut yang terbuka lebar

Dari penerjemahan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Koi Nobori* merupakan lagu anak (*douyou*) yang menceritakan tentang perayaan hari anak untuk anak laki-laki di Jepang. Pada hari tersebut dipasang bendera berbentuk ikan berwarna-warni di atap rumah yang dinamakan *Koi Nobori*.

**Pengembangan Media Video Animasi untuk Memahami *Douyou* dalam みんなの童謡 2
Minna no Douyou 2 pada Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Krembung**

Berikut ini merupakan *douyou* terakhir dalam video animasi yang berjudul *Haru no Ogawa* yang diterjemahkan pada tabel 4.

Tabel 4. Lirik *Douyou* Berjudul *Haru no Ogawa*

Hiragana	Romaji	Terjemahan
はるのおが わはさらさら いくよ	<i>Haru no ogawa wa sarasara iku yo</i>	Aliran air di musim semi akan mengalir dengan lembut
さしのすみ れやれんげの はなに	<i>Kishi no sumire ya rengé no hana ni</i>	Tanaman merambat di pantai dan bunga di batu bata
すがたやさし くいろうつく しく	<i>Sugata yasashiku iro utsukushiku</i>	Sangat lembut dan berwarna-warni
さけよさけ よとささやき ながら	<i>Sakeyo sakeyo to sasayakinagara</i>	Berbisik saat bermain-main
はるのおが わはさらさら いくよ	<i>Haru no ogawa wa sarasara ikuyo</i>	Aliran air di musim semi akan mengalir dengan lembut

Dari penerjemahan lirik *Haru no Ogawa*, dapat disimpulkan bahwa *Haru no Ogawa* merupakan lagu anak (*douyou*) yang menggambarkan tentang pemandangan alam pada musim semi di Jepang. Seperti sungai, bunga yang bermekaran, dan sayuran. Selain itu, lagu *Haru no Ogawa* menggambarkan tentang kegiatan anak-anak di Jepang pada musim semi seperti berenang dan bermain-main di tepi sungai.

Pada desain produk ini melalui lima langkah pembuatan desain media yaitu menerjemahkan lirik *douyou*, membuat desain gambar, menggabungkan gambar menjadi video animasi, memindahkan video ke DVD, membuat buku petunjuk dan sampul DVD. Dalam tahapan ini dibantu oleh dua orang yang ahli dalam bidang desain dan video animasi. Satu orang mengerjakan video animasi dan satu orang mengerjakan desain sampul depan dan desain stiker DVD. Hal ini dilakukan untuk menghemat waktu dalam proses pembuatan media. Selain itu, perbedaan penggunaan animasi pada setiap video dan tahapan dilakukan untuk menyesuaikan lirik dalam *douyou*.



Gambar 1. Proses Menggabungkan Gambar Menjadi Video Animasi

Pada *douyou Ureshii Hinamatsuri* tidak membutuhkan banyak gerakan pada animasinya sehingga pada desain menggunakan aplikasi *Adobe Animate CC 2017* sedangkan pada lagu *Koi Nobori* dan *Haru no Ogawa* yang lebih banyak gerakan animasi menggunakan aplikasi *Adobe After Effect CC 2015*. Sementara desain

untuk sampul depan dan DVD menggunakan *Adobe Illustration CC 2017* untuk menyesuaikan dengan desain sampul.



Gambar 2. Desain Sampul dan DVD



Gambar 3. Video Animasi *Haru no Ogawa*

Validasi Desain

Dalam penelitian ini validasi dilakukan dalam dua tahap yaitu validasi isi materi dan validasi konstruksi media. Validasi isi materi yang dilakukan pada 22 Oktober 2018 mendapatkan hasil sebesar 92,5% yang dalam skala Likert dinyatakan sangat baik dan layak digunakan. Meskipun pada penilaian tersebut menyatakan bahwa isi materi sudah sangat baik, namun validator menyarankan untuk melakukan revisi agar memperbaiki isi materi. Pada proses validasi ditemukan beberapa kekurangan pada segi penerjemahan yang kurang tepat serta penulisan *romaji* yang tidak sesuai dengan *hiragana*.

Penilaian dari ahli media dalam validasi konstruksi media yang dilakukan pada 22 November 2018 mendapatkan penilaian sebesar 93,1%. Persentase tersebut dalam skala Likert dinyatakan sangat baik dan layak digunakan, namun ahli media menyarankan untuk melakukan revisi pada keselarasan antara gambar dengan lirik *douyou*. Salah satu hal yang harus diperbaiki pada saat validasi konstruksi media dilakukan, DVD yang digunakan untuk menyimpan video animasi tidak dapat diputar. Sehingga validator menyarankan untuk mengganti jenis DVD yang semula DVD-RW menjadi DVD-R untuk menjaga kualitas video di dalamnya dan memudahkan penggunaan media.

Revisi Desain

Tahap selanjutnya setelah validasi desain adalah revisi desain. Revisi desain dibagi dalam dua tahap, yaitu revisi isi materi dan revisi konstruksi media. Revisi isi materi dilakukan pada penulisan *romaji* dan penerjemahan bahasa Indonesia. Revisi isi materi mendapatkan hasil sebesar 97,5% yang dalam skala Likert dinyatakan sangat baik dan layak digunakan tanpa revisi.

Pada revisi isi materi, ada dua hal yang harus diperbaiki yaitu penerjemahan dan penulisan. Pada bagian penerjemahan ada beberapa kesalahan, contohnya pada *douyou Ureshii Hinamatsuri* terdapat lirik なによりうれしいひなまつり (*nani yori ureshii hinamatsuri*)

Pengembangan Media Video Animasi untuk Memahami *Douyou* dalam みんなの童謡 2 Minna no Douyou 2 pada Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Krembung

diterjemahkan menjadi Hinamatsuri yang lebih menyenangkan dari apapun. terjemahan tersebut dinilai kurang tepat sehingga diubah menjadi Hinamatsuri yang paling menyenangkan.

Selain itu, revisi isi materi juga dilakukan pada penulisan *romaji* salah satunya pada lirik *douyou Koi Nobori* adalah *かさなるなみのちゅうくうを (kasanaru nami no nakazora wo)*. Kesalahan penulisan tersebut disebabkan kerancuan pada lirik *douyou Koi Nobori* yang diubah dari *kanji* menjadi *hiragana* dan *romaji*. Hasil penulisan yang sudah diperbaiki menjadi *かさなるなみのなかぞら (Kasanaru nami no nakazora wo)*.

Revisi konstruksi media dilakukan pada pemberian keterangan untuk memperjelas gambar dalam video dan pengaturan durasi setiap animasi pada video. Revisi konstruksi media mendapatkan hasil sebesar 100% yang dalam skala Likert dinyatakan sangat baik dan layak digunakan tanpa revisi.

Hal yang harus diperbaiki pada konstruksi media adalah kurang tepatnya animasi dengan lirik *douyou* serta kecepatan perpindahan gambar satu dengan gambar lainnya terlalu cepat. ketidaktepatan lirik *douyou* dengan gambar animasi menunjukkan bahwa terdapat gambar boneka yang tidak memiliki keterangan apapun sehingga menyulitkan pengguna video untuk memahami gambar tersebut. Sehingga animasi tersebut diperbaiki dengan penambahan nama boneka dalam tulisan *hiragana*, *romaji*, dan terjemahan bahasa Indonesia untuk memudahkan pemahaman siswa selain itu kecepatan perpindahan setiap gambar juga dikurangi dengan menampilkan beberapa gambar boneka sekaligus dalam satu tampilan.

Uji Coba Produk

Uji coba kelompok kecil terhadap media video animasi dalam penelitian ini hanya dilakukan satu kali dalam satu pertemuan karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya. Uji coba dilakukan kepada siswa kelas X Bahasa di SMA Negeri 1 Krembung. Uji coba dilaksanakan pada 13 November 2018 pada pukul 13:45 WIB. Waktu yang diberikan pihak sekolah yakni 45 menit namun waktu pelaksanaan uji coba produk dilaksanakan selama 40 menit. Jumlah siswa yang dijadikan subjek penelitian berjumlah 15 orang.

Kegiatan pengujian media diawali dengan pengenalan diri serta pengenalan mengenai *douyou*. Kemudian sebelum masuk kegiatan inti, penjelasan singkat mengenai media video animasi disampaikan agar siswa tidak kebingungan. Kegiatan pendahuluan tersebut dilakukan selama lima menit. Media video animasi ini ditayangkan di depan kelas melalui proyektor yang dilengkapi dengan pengeras suara.

Sebelum uji coba, angket respon siswa dibagikan ke 15 siswa. Hal ini dilakukan agar siswa dapat membaca terlebih dahulu angket respon siswa sebelum video ditayangkan. Setelah video disiapkan, peneliti membacakan petunjuk penggunaan video yang terdapat dalam buku petunjuk. Hal ini dilakukan untuk membuat suasana kelas menjadi lebih kondusif dan siswa dapat menyimak video dengan baik.

Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan inti. Siswa diberi waktu untuk menyimak video. Masing-masing video yang berdurasi tiga menit diputar sebanyak dua kali sehingga memakan waktu selama 18 menit. Setelah video ditayangkan, siswa melakukan diskusi mengenai isi video animasi. Siswa memberikan pendapat mereka mengenai sejauh mana pemahaman terhadap ketiga video animasi tersebut. Kegiatan diskusi memakan waktu selama 10 menit sehingga total waktu yang digunakan untuk kegiatan inti adalah 28 menit.

Setelah kegiatan inti, kegiatan selanjutnya merupakan kegiatan penutup. Kegiatan ini dilakukan selama tujuh menit. Pada kegiatan ini peneliti menanyakan bagaimana respon siswa mengenai pengujian media video animasi. Siswa memberikan respon yang baik terhadap media video animasi. Siswa juga mengisi angket respon siswa pada sesi penutup. Hasil dari penghitungan angket respon siswa digunakan untuk menjawab rumusan masalah kedua yakni mengetahui respon siswa terhadap media video animasi untuk memahami *douyou* dalam *Minna no Douyou 2*

Pada saat uji coba produk, siswa mengisi angket respon siswa dan melakukan tanya jawab serta diskusi untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap media video animasi. Hal-hal yang menjadi bahan tanya jawab dan diskusi diantaranya musim yang terdapat pada ketiga video animasi, menyebutkan boneka yang terdapat pada lagu *Ureshii Hinamatsuri*, menyebutkan kegiatan pada saat perayaan *hinamatsuri*, menyebutkan ciri khas dari perayaan *Koi Nobori*, serta menyebutkan perbedaan dari festival *hinamatsuri* dan *koi nobori*. Seluruh siswa berperan aktif dalam tanya jawab dan diskusi ini sehingga menunjukkan bahwa siswa memahami *douyou* dengan mudah melalui video animasi

Dari uji coba produk diketahui bahwa media video animasi yang menarik dapat memotivasi siswa untuk memahami *douyou* sehingga mempermudah siswa dalam memahami *douyou*. Beberapa siswa memberikan komentar untuk menambah *douyou* dalam bentuk video animasi selanjutnya.

Revisi Produk

Tahapan terakhir dari pengembangan media video animasi adalah revisi produk. Namun tahapan ini tidak dilakukan karena media video animasi sudah mendapatkan penilaian sangat baik dan layak digunakan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi isi materi setelah revisi adalah 97,5% yang berarti sangat baik dan layak digunakan tanpa revisi dalam skala *Likert*.

Hasil validasi konstruksi media setelah revisi mendapat persentase sebesar 100% yang berarti sangat baik dan layak digunakan dalam skala *Likert*. Sementara itu dari hasil penghitungan angket respon siswa mendapat persentase sebesar 94,95% yang berarti sangat baik dan layak digunakan dalam skala *Likert* Pada saat uji coba produk, siswa juga memberikan tanggapan sangat baik dan tidak kesulitan dalam menggunakan media video animasi serta dapat memahami video animasi dengan mudah. Sehingga media video animasi tidak perlu direvisi.

Pengembangan Media Video Animasi untuk Memahami *Douyou* dalam みんなの童謡 2 Minna no Douyou 2 pada Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Krembung

2. Respon Siswa Terhadap Media Video Animasi

Pengambilan data respon siswa terhadap pengembangan media video animasi untuk memahami *douyou* dalam *Minna no Douyou 2* dilakukan dengan tujuan memperoleh respon siswa tentang pengembangan media video animasi. Pengambilan data respon siswa dilakukan pada saat uji coba produk. Hasil data tersebut menunjukkan bahwa respon siswa terhadap pengembangan media video animasi adalah sangat baik perolehan persentase sebesar 94,95%. Berdasarkan skala *Likert*, hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa media video animasi pada penelitian ini sangat baik dan layak digunakan untuk memahami *douyou* dalam *Minna no Douyou 2* pada Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Krembung.

Setelah mengisi angket respon siswa pada saat uji coba produk, beberapa siswa menunjukkan ketertarikannya terhadap media video animasi yang dikembangkan pada penelitian ini, beberapa siswa menyarankan untuk memakai *douyou* lainnya. Namun dengan media video animasi yang sama.

Pengembangan media video animasi untuk *douyou* dalam *Minna no Douyou 2* mendapat respon oleh siswa, ditunjukkan dengan aktifnya siswa dalam sesi diskusi yang mengungkapkan tentang isi *douyou* yang ditayangkan saat uji coba produk. Ketika peneliti menanyakan tentang nama-nama boneka dalam lagu *Ureshii Hinamatsuri*, hampir seluruh siswa dapat menyebutkan nama-nama boneka meskipun secara acak. Antusiasme siswa untuk memahami *douyou* terlihat jelas saat mereka mendiskusikan mengenai musim pada setiap lagu dan kegiatan yang dilakukan dalam lagu *Ureshii Hinamatsuri* dan *Koi Nobori*.

Aktivitas siswa pada saat uji coba produk menunjukkan bahwa mereka sangat tertarik untuk memahami karya sastra Jepang lainnya. Adanya media video animasi memberikan motivasi pada siswa untuk memahami *douyou* lainnya. Adapun hasil respon siswa pada uji coba produk mendapatkan persentase sebesar 94,95%. Berdasarkan skala *likert* hasil penghitungan tersebut termasuk dalam kriteria sangat baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa media video animasi terbukti sangat baik dan layak digunakan sebagai media untuk memahami *douyou* dalam *Minna no Douyou 2*.

PENUTUP Simpulan

Simpulan dari penelitian ini berupa hasil proses pengembangan media video animasi, hasil pengujian media berupa validasi isi materi, validasi konstruksi media, dan respon siswa terhadap media video animasi. Berikut ini merupakan simpulan tersebut.

1) Proses Pengembangan Media Animasi

- a) Angket kebutuhan siswa dibuat untuk mengetahui potensi dan masalah yang ada di kelas. Hasil dari angket tersebut diketahui bahwa pembelajaran bahasa Jepang membuat siswa belum mengetahui *douyou*. Selain itu, penggunaan media yang kurang bervariasi menyebabkan siswa kurang minat dalam belajar.

- b) Sebelum membuat media, diperlukan informasi lebih dari pengajar bahasa Jepang melalui wawancara. Berdasarkan hasil wawancara tersebut peneliti membuat media video animasi yang sesuai dengan keadaan kelas dan kebutuhan siswa. Video animasi tersebut hanya mengambil tiga *douyou* yaitu *Ureshii Hinamatsuri*, *Koi no Bori*, dan *Haru no Ogawa* yang memiliki persentase sebesar 100% dari angket penghitungan siswa.
- c) Tahap selanjutnya adalah desain media. Media video animasi yang dilengkapi dengan lirik dalam *hiragana*, *romaji*, dan terjemahan bahasa Indonesia disimpan dalam DVD-R agar menjaga konsistensi video animasi. DVD dikemas dalam kotak plastik yang memiliki sifat kuat, ringan, dan praktis sehingga dapat melindungi bagian dalam dari kemasan dengan baik. Kemasan media dilengkapi dengan buku petunjuk yang berbahan kertas majalah agar dapat diselipkan dalam kotak dengan mudah.
- d) Tahap selanjutnya merupakan tahap validasi media. Validasi terdiri atas validasi isi materi dan validasi konstruksi media. Persentase hasil validasi isi materi adalah 92,5%. Sedangkan persentase hasil validasi konstruksi media adalah 93,1%.
- e) Setelah validasi, dilakukan beberapa revisi terhadap isi materi konstruksi media. Revisi isi materi dilakukan untuk memperbaiki penulisan dan terjemahan, hasil persentase isi materi setelah revisi ialah 97,5% sedangkan revisi konstruksi media dilakukan untuk memperbaiki kualitas video animasi. Hasil persentase konstruksi media setelah revisi adalah 100%.
- f) Pengujian media video animasi dilakukan di SMAN 1 Krembung di kelas X bahasa dengan subjek penelitian sebanyak 15 siswa. dalam uji coba tersebut siswa mengisi angket respon siswa.

2) Hasil Respon Siswa terhadap Media Video Animasi

Persentase yang diperoleh dari hasil angket respon siswa adalah 94,95% yang menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang sangat baik terhadap penggunaan media video animasi untuk *douyou* dalam みんなの童謡 2 *Minna no Douyou 2* pada Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Krembung.

Saran

Ada beberapa saran yang perlu diperhatikan baik oleh pengajar maupun peneliti yang selanjutnya, antara lain:

a. Bagi Pengajar

Hal-hal yang perlu diperhatikan oleh pengajar yang hendak menggunakan video animasi ini untuk mengajarkan lagu anak Jepang, yaitu:

- 1) Media ini sebaiknya ditujukan untuk pebelajar bahasa Jepang tingkat awal, baik yang sudah menguasai *hiragana* maupun yang belum menguasai *hiragana*.
- 2) Penjelasan mengenai media video animasi ini beserta petunjuk penggunaannya perlu

**Pengembangan Media Video Animasi untuk Memahami *Douyou* dalam みんなの童謡 2
Minna no Douyou 2 pada Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Krembung**

disampaikan pada pebelajar agar tidak merasa kebingungan atau tidak paham saat menggunakan media tersebut.

b. Bagi Peneliti

Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan oleh peneliti yang hendak melanjutkan penelitian yang sama, yaitu:

- 1) Media ini dapat dikembangkan dengan menggunakan karya sastra yang lain, tidak harus berupa douyou. Karya sastra yang digunakan dapat berupa cerita rakyat.
- 2) Proses pembuatan desain media harus lebih diperhatikan, terutama untuk penerjemahan, penulisan baik dari pemenggalan kata maupun pemilihan kata. Serta memerhatikan animasi yang disesuaikan dengan isi materi.
- 3) Metode penelitian kuantitatif dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya, dengan menggunakan pre test (diberikan sebelum uji coba media) dan post test (diberikan setelah uji coba media). Kedua tes tersebut digunakan untuk mengetahui perbedaan kemampuan pebelajar sebelum menggunakan media dengan setelah menggunakan media. Metode penelitian kuantitatif juga dapat dilakukan dengan menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen untuk mengetahui pengaruh penggunaan media.

DAFTAR PUSTAKA

Adhkar, Bastiar. 2016. "Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di SD Labschool UNNES". Skripsi tidak diterbitkan. Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Ariani, Niken dan Dany Haryanto. 2010. *Pembelajaran Multi Media di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada

Chandra, T. 2010. *Kamus Jepang - Indonesia Indonesia - Jepang*. Jakarta: Evergreen.

Hikmiah. 2014. "Pengembangan Media *Biota (Bideo Uta)* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kata Benda Bahasa Jepang pada Siswa Kelas XI MIA 2 SMA Negeri 1 Waru Sidoarjo Tahun Ajaran 2014/2015". Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya.

Kana, Sakai. 2010. *Douyou Shouka no Shuutoku ni kansuru kenkyuu ichi gakusei oyobi koureisha taishou ankeeto chousa ni miru genjou*. Laporan tidak diterbitkan. Kanzaki: Universitas Nishikyushu

Nurgiyantoro, Burhan. 2016. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Ratna, Nyoman. 2015. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Riduwan, 2013. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.

Shincon, Izuru. 1985. *Koujien Daisanpan*. Tokyo: Iwanami Shoten.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan Research And Development*. Bandung: Alfabeta.

Website :

Amri, Miftachul. 2014. *ビジネスメールの言語学的研究 : インドネシアの日経企業における日本語および英語のメールをもとにして A linguistic study on business emails in a Japanese - affiliated firm in Indonesia. (online). (https://scholar.google.co.id/ diakses pada 11 Oktober 2018)*

Cahyo, Rizki Dwi dan Masilva Raynox Mael. 2017. *Konsep Sosial Budaya Hubungan Manusia dalam Pembentukan Kata Majemuk Bahasa Jepang*. Jurnal Paramasastra, (Online), Vol. 4 Nomor 2, (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/paramasastra/article/view/1519/1034>, diakses pada 15 Desember 2018)

Fanani, Urip Zaenal. 2017. *Pengembangan Bahan Ajar Nijjukugo (Dua Pasang Kanji) dalam Novel Yukiguni (Daerah Salju) Karya Kawabata Yasunari*. Jurnal Asa Archives, (Online), Vol 4, Nomor 2, (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa>, diakses pada 15 Desember 2018)

Pratita, Ina Ika. 2017. *Pengembangan Model Cooperative Integrated Reading And Composition (Circ) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman (Dokkai) Mahasiswa Jurusan Bahasa Dan Sastra Jepang Universitas Negeri Surabaya*. Jurnal Asa Archives, (Online), Vol 4 Nomor 2, (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/article/view/2475/1591>, diakses pada 15 Desember 2018)

Subandi. 2013. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Mahasiswa Bahasa Jepang Melalui Pendekatan Lesson Study Dengan Menggunakan Materi Ajar Apresiasi*. Paramasastra Archives, (Online), Vol 1, Nomor 1, (<http://ejournal.fbs.unesa.ac.id/index.php/Paramasastra/article/view/8>, diakses pada 15 Desember 2018)

Subandiyah, Heny. 2015. *Pembelajaran Literasi dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Paramasastra Archives, (Online), Vol 2, Nomor 1, (<http://ejournal.fbs.unesa.ac.id/index.php/Paramasastra/article/view/27/32>, diakses pada 15 Desember 2018)

Anonim. *Tentang NHK* [online], (<https://www3.nhk.or.jp/nhkworld/id/aboutnhk/>) Diakses pada 16 Desember 2017 pada pukul 13.50