



PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA KULIAH SHAKAI GENGOGAKU TOPIK I: VARIASI BAHASA DI JEPANG

I Nyoman Gunawan Saputra¹, Kadek Eva Krishna Adnyani², Gede Satya
Hermawan³

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas
Pendidikan Ganesha, Jl. A. Yani No. 67 Singaraja, Bali 81117

Correspondence Email : inyomangunawansaputa13@undiksha.ac.id

Abstract

This study aims to: (1) Develop educational videos in the *shakai gengogaku* class, especially topic I: Language variations in Japan, in the Japanese language education department of Ganesha University of Education (UNDIKSHA). (2) To analyze the level of feasibility of the developed product. This study uses the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) development model introduced by Luther, and modified by Binanto (2010). The results of this study are: (1) 2 educational videos that match the criteria of a good educational video proposed by Buchner, which are less than 6 minutes long, delivered in easy-to-understand language, and can be used as an introduction to understanding the material. (2) Based on the assessment by media experts, material experts, and the students, the developed educational video is very suitable for use in the *shakai gengogaku* class in the Japanese language education study department of UNDIKSHA.

Keywords: *Research and development, linguistic, educational video, MDLC*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengembangkan video pembelajaran pada mata kuliah *shakai gengogaku*, khususnya materi topik I: Variasi bahasa di Jepang, di program studi pendidikan bahasa Jepang Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA) (2) Menganalisis tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang diperkenalkan oleh Luther, dan dimodifikasi oleh Binanto (2010). Hasil dari penelitian ini adalah: (1) 2 buah video pembelajaran yang sesuai dengan kriteria video pembelajaran yang baik yang dikemukakan oleh Buchner, yaitu berdurasi kurang dari 6 menit, disampaikan dengan bahasa yang mudah dimengerti, dan bisa menjadi pengantar dalam memahami materi. (2) Berdasarkan penilaian oleh ahli media, ahli materi, dan mahasiswa, dinyatakan bahwa video yang dikembangkan sangat layak digunakan pada mata kuliah *shakai gengogaku* di program studi pendidikan bahasa Jepang UNDIKSHA.

Kata kunci: *Penelitian pengembangan, linguistik, video pembelajaran, MDLC*

Pendahuluan

Pembelajaran adalah proses interaksi antara tujuan pembelajaran, peserta didik, pengajar, materi dan penilaian dalam lingkungan belajar (Wisada, 2019: 140-146). Proses belajar mengajar tidak dapat dipisahkan dari komponen-komponen yang terdapat di dalamnya. Komponen-komponen tersebut antara lain meliputi kurikulum, guru, siswa, metode, materi, evaluasi, dan media pembelajaran (Hamid, 2020). Seiring

berjalannya waktu, komponen-komponen pembelajaran tersebut selalu dituntut untuk mampu mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Salah satu komponen yang mudah mengalami inovasi seiring berkembangnya zaman adalah media pembelajaran.

Menurut Asyhari (2016: 1-13), media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat atau objek yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran yang diberikan oleh pengajar. Penggunaan media pembelajaran juga merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang membantu kegiatan belajar mengajar. Selain itu, media pembelajaran yang dipilih juga harus sejalan dengan tujuan dan kemampuan belajar yang ingin dicapai. Media pembelajaran yang dapat dipilih dalam kegiatan belajar mengajar meliputi media *visual*, media *audio*, dan media *audio visual*. Dengan adanya pilihan media pembelajaran, diharapkan pembelajaran dapat berjalan lebih variatif dan mampu meningkatkan minat peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan Dr. Kadek Eva Krishna Adnyani, S.S., M.Si., selaku dosen pengampu mata kuliah *shakai gengogaku* di program studi pendidikan bahasa Jepang Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA), diakui bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini belum mampu meningkatkan minat mahasiswa. Selain melakukan wawancara dengan dosen pengampu, turut dilakukan penyebaran kuesioner kepada mahasiswa yang mengikuti mata kuliah *shakai gengogaku*. Berdasarkan hasil kuesioner, sebagian besar mahasiswa mengaku bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh dosen pengampu sulit untuk mereka pahami. Mahasiswa berharap adanya media pembelajaran lain guna memudahkan mereka memahami materi kuliah *shakai gengogaku*.

Saat ini, media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran *shakai gengogaku* menggunakan modul pembelajaran berdasarkan materi yang terdapat pada buku pokok mata kuliah *shakai gengogaku*, yaitu buku *Routledge Handbook of Japanese Sociolinguistics* yang diedit oleh Patrick Heinrich dan Yumiko Ohara (2019) dan *An Introduction to Sociolinguistics* oleh Janet Holmes (2013). Namun, mahasiswa sendiri mengakui masih kesulitan dalam memahami materi yang terdapat pada modul. Oleh karena itu, perlu adanya bantuan media pembelajaran lain yang dapat membantu dosen pengampu dalam menyampaikan materi yang terdapat pada modul. Media pembelajaran yang dimaksud yaitu media *audio visual*, berupa video pembelajaran.

Namun, sampai saat ini belum ditemukan video pembelajaran yang memuat materi yang sesuai dengan modul. Terkadang, video yang ada hanya memuat materi linguistik secara umum. Untuk mengatasi hal tersebut, pada penelitian ini akan dikembangkan video pembelajaran untuk mata kuliah *shakai gengogaku* di program studi pendidikan bahasa Jepang UNDIKSHA. Video pembelajaran nantinya akan memuat salah satu topik yang terdapat pada modul, yaitu Topik I: Variasi bahasa di Jepang. Pemilihan topik I sesuai dengan hasil kuesioner yang telah dibagikan kepada mahasiswa. Sebagian besar mahasiswa mengaku bahwa mereka kurang memahami materi yang terdapat pada topik I.

Topik I: Variasi bahasa di Jepang, merupakan topik pertama dari 4 topik yang terdapat pada modul. Topik ini mencakup 2 materi, yaitu bahasa Ainu dan dialek bahasa Jepang. Materi bahasa Ainu membahas mengenai bahasa Ainu, suku Ainu, kosakata pinjaman antara bahasa Jepang dan bahasa Ainu, punahnya bahasa Ainu, dan

upaya yang dilakukan untuk menghindari bahasa Ainu dari kepunahan. Sementara materi dialek bahasa Jepang membahas mengenai pembagian dialek di Jepang, perbedaan dialek, *kyotsugo*, dan dialek pada karakter budaya populer. Penelitian ini sendiri adalah penelitian payung yang dibagi menjadi 4 skripsi. Masing-masing skripsi membahas 1 topik, skripsi ini sendiri membahas mengenai topik I: Variasi bahasa di Jepang.

Metode pengembangan video yang digunakan adalah metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Metode MDLC dipilih karena bersifat mengkhusus pada pengembangan yang berbasis multimedia (Dharma, 2020: 96-107). Tahap-tahap Penelitian pengembangan menggunakan metode MDLC sudah pernah diterapkan pada beberapa penelitian sebelumnya. Winarni (2019: 141-149) merancang dan membangun media pembelajaran bahasa Jepang berbasis multimedia di SMK Negeri 3 Magelang yang berguna untuk memudahkan pengajar dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di mata pelajaran bahasa Jepang. Astuti, dkk. (2019: 158-166) mengembangkan media pembelajaran interaktif mengenai pengenalan sistem tata surya untuk peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan pemaparan tersebut, perlu adanya pengembangan video pembelajaran topik I: Variasi bahasa di Jepang, pada mata kuliah *shakai gengogaku* di program studi pendidikan bahasa Jepang UNDIKSHA. Hal ini diharapkan membuat mahasiswa yang mengikuti mata kuliah tersebut mampu untuk memahami materi dengan baik. Selain itu, video pembelajaran dapat memudahkan penyampaian materi yang terdapat pada modul yang telah dikembangkan oleh dosen pengampu.

Metode

Model Penelitian Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang diperkenalkan oleh Luther, dan dimodifikasi oleh Sutopo. Model MDLC terdiri dari enam tahapan, yaitu: *concept* (konsep), *design* (desain), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (distribusi). Binanto (2010) memodifikasi metode tersebut dengan menambahkan tahap lain yang menghubungkan tahap akhir (*distribution*) dengan tahap pertama (*concept*). Gambar (1) adalah metode MDLC yang telah dimodifikasi Binanto



Gambar (1) Metode MDLC yang telah dimodifikasi Binanto

Prosedur Penelitian Pengembangan

Tahapan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang diterapkan pada penelitian ini meliputi.

1. *Concept* (Konsep)

Kegiatan pada tahap ini meliputi penentuan ide dasar serta tujuan dan pengguna produk yang akan dikembangkan. Penentuan ide dasar dilakukan melalui wawancara semi-terstruktur dengan Dr. Kadek Eva Krishna Adnyani, S.S., M.Si., selaku dosen pengampu mata kuliah *shakai gengogaku* program studi pendidikan bahasa Jepang UNDIKSHA. Menurut dosen pengampu, perlu adanya pengembangan video pembelajaran guna membantu mahasiswa mendapat gambaran awal materi yang dipelajari pada modul. Pengguna produk ini sendiri yaitu dosen dan mahasiswa yang mengikuti kelas *shakai gengogaku* di program studi pendidikan bahasa Jepang UNDIKSHA.

2. *Design* (Desain)

Pada tahap ini dilakukan analisis media yang kemudian direpresentasikan dalam bentuk media lain agar dapat dengan mudah diimplementasikan ke tahap selanjutnya sebelum menjadi video pembelajaran seutuhnya. Tahap desain terdiri dari kegiatan penyusunan kerangka struktur isi dan garis-garis besar produk yang akan dikembangkan. Tahap desain pada penelitian ini diawali dengan menuangkan ide cerita ke dalam bentuk media lain agar komponen-komponen yang digunakan pada tahap selanjutnya dapat tergambar dengan lebih jelas. Media yang digunakan untuk menuangkan ide cerita adalah skenario dan *storyboard*.

Skenario merupakan sebuah naskah yang menguraikan rangkaian adegan, latar, suasana, dan dialog, yang disusun sedemikian rupa dalam konteks struktur dramatik untuk menjadi acuan dalam proses produksi film/video (Dharma, 2020). *Storyboard* berisi tentang deskripsi mengenai adegan pembuka, isi dan penutup, narasi presenter, animasi dan teks yang akan ditampilkan, serta musik pengiring.

3. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Merupakan tahap mengumpulkan bahan-bahan yang nantinya akan digunakan pada produk yang akan dikembangkan. Bahan-bahan yang dikumpulkan pada penelitian ini meliputi gambar, foto dan animasi yang berhubungan dengan materi *shakai gengogaku* topik I: Variasi bahasa di Jepang, serta video dan audio pemateri pembelajaran. Bahan-bahan yang telah dikumpulkan nantinya akan ditampilkan pada video pembelajaran. Pengumpulan bahan pada penelitian ini dilakukan dengan cara mencari gambar dan foto pada materi yang bersangkutan, pembuatan animasi, serta pengambilan video dan audio pemateri pada setiap adegan.

4. *Assembly* (Pembuatan)

Pembuatan video pembelajaran menggunakan bahan-bahan yang telah dikumpulkan pada tahap *material collecting* dan mengacu pada rancangan yang telah dibuat pada tahap *design*. Pada penelitian ini, tahap pembuatan dilakukan dengan cara *editing* video menggunakan perangkat lunak Wondershare Filmora 9 versi 9.6.0.18 (64-bit) dan *editing* audio menggunakan perangkat lunak Audacity versi 2.4.2 (32-bit).

5. *Testing* (Pengujian)

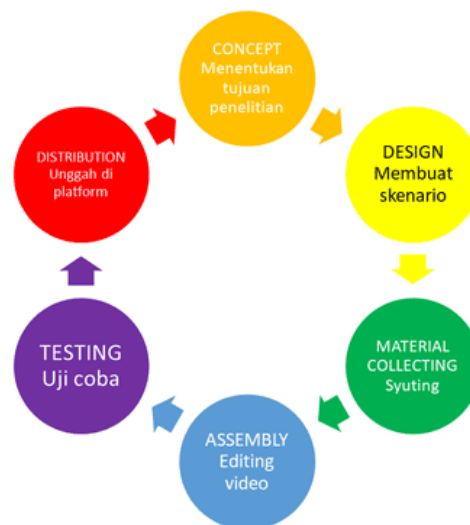
Pada tahap ini, dicari kesalahan atau kekurangan yang terdapat pada video pembelajaran yang telah dibuat. Pada penelitian ini, pengujian dilakukan

menggunakan tahap uji coba *alpha* dan tahap uji coba *beta*. Tahap uji coba *alpha* dilakukan oleh uji ahli materi dan uji ahli media. Produk yang telah diuji coba kemudian direvisi sesuai dengan hasil uji coba yang telah dilakukan. Setelah itu, dilakukan uji coba *beta*, yakni uji coba kelompok kecil terhadap pengguna produk. Produk kemudian direvisi kembali sesuai dengan hasil uji coba *beta* sebelum didistribusikan.

6. *Distribution* (Distribusi)

Distribusi dapat dilakukan setelah produk dinyatakan layak pakai. Dalam penelitian ini, tahap distribusi dilakukan dengan cara mengunggah video pembelajaran ke platform *YouTube* dan *E-learning* UNDIKSHA.

Gambar (2) merupakan tahapan metode MDLC yang diterapkan pada penelitian ini.



Gambar (2) Tahapan metode MDLC yang diterapkan pada penelitian ini

Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Dilakukan dua kali uji coba pada penelitian ini, yakni uji *alpha* dan uji *beta*. Uji *alpha* terdiri dari pengujian oleh ahli materi dan ahli media. Uji *beta* merupakan uji coba kelompok kecil pada pengguna produk. Penilaian video pembelajaran oleh ahli media meliputi aspek perencanaan instruksional dan pertimbangan teknis. Penilaian video pembelajaran oleh ahli materi meliputi aspek kualitas materi dan kemanfaatan materi. Penilaian media pembelajaran oleh mahasiswa meliputi aspek implementasi, materi, dan desain pembelajaran..

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji *alpha* terdiri dari ahli materi dan ahli media. Masing-masing ahli merupakan dosen program studi pendidikan bahasa Jepang UNDIKSHA. Subjek uji *beta* merupakan 6 orang mahasiswa yang mengikuti mata kuliah *shakai gengogaku* di program studi pendidikan bahasa Jepang UNDIKSHA.

3. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui wawancara semi-terstruktur dengan Dr. Kadek Eva Krishna Adnyani, S.S., M.Si., selaku dosen pengampu mata kuliah *shakai gengogaku* di

program studi pendidikan bahasa Jepang UNDIKSHA. Data kuantitatif diperoleh pada tahap uji coba alpa dan beta yang melibatkan ahli media, ahli materi, serta 6 orang mahasiswa yang mengikuti mata kuliah *shakai gengogaku* di program studi pendidikan bahasa Jepang UNDIKSHA.

4. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode wawancara semi terstruktur dan kuesioner. Data yang dikumpulkan pada penelitian ini berasal dari dosen pengampu mata kuliah *shakai gengogaku* sebagai narasumber, ahli media sebagai validator media, ahli materi sebagai validator materi, dan mahasiswa sebagai responden untuk menilai video pembelajaran. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan pedoman wawancara dan lembar kuesioner sebagai instrumen pengumpulan data. Wawancara yang digunakan adalah wawancara semi terstruktur, sehingga peneliti bisa menambah pertanyaan yang diajukan tergantung pada jawaban narasumber. Pada lembar kuesioner, indikator penilaian menggunakan 5 skala penilaian dengan ketentuan 5 = Sangat Setuju, 4 = Setuju, 3 = Cukup Setuju, 2 = Tidak Setuju, dan 1 = Sangat Tidak Setuju. Kuesioner yang digunakan pada penelitian ini merupakan adaptasi dari Beaudin dan Quick (1996) dan telah dimodifikasi oleh Adnyani dkk. (2021), di mana terdapat empat aspek yang harus diperhatikan dalam mengevaluasi video, yaitu *content* (kualitas isi/materi), *instructional plan* (perencanaan instruksional), *technical considerations* (pertimbangan teknis), dan *supplemental materials* (materi pelengkap).

Pada uji ahli media, aspek yang dinilai meliputi aspek *instructional plan* dan *technical considerations*. Aspek *instructional plan* terdiri dari 7 butir penilaian, antara lain: Tujuan jelas, presentasi isi, saran penerapan, refleksi, sesuai kebutuhan, interaktif, dan integrasi ke pembelajaran. Sementara aspek *technical considerations* terdiri dari 5 butir penilaian yang terdiri dari: Desain video secara umum, fokus, kualitas visual, kualitas audio, dan kombinasi audio visual. Sehingga, total penilaian yang dilakukan oleh ahli media berjumlah 12 butir penilaian.

Pada ahli materi, aspek yang dinilai meliputi aspek *content*, yang terdiri dari kualitas materi dan kemanfaatan materi. Kualitas materi terdiri dari 7 butir penilaian, antara lain: Akurat, selaras, lengkap, sistematis, kekinian, mencantumkan sumber, dan bebas bias. Sementara kemanfaatan materi terdiri dari 5 butir penilaian yang terdiri dari: Mudah dipahami, bermanfaat, memotivasi, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan menstimulasi keaktifan. Sehingga, total penilaian yang dilakukan oleh ahli materi berjumlah 12 butir penilaian.

Sementara pada uji coba kelompok kecil, aspek yang dinilai meliputi aspek *supplemental materials*, yang terdiri dari implementasi, materi, dan desain pembelajaran. Implementasi terdiri dari 6 butir penilaian yang terdiri dari: Mudah digunakan, bermanfaat, memotivasi, menumbuhkan rasa ingin tahu, menstimulasi keaktifan, dan interaktif. Sementara materi terdiri dari 4 butir penilaian, antara lain: Menarik, selaras, lengkap, sistematis. Desain pembelajaran turut terdiri atas 4 butir penilaian yang terdiri dari: Strategi penyampaian materi, bahasa, gambar, suara. Sehingga, total penilaian yang dilakukan pada uji coba kelompok kecil berjumlah 14 butir penilaian.

Metode dan Teknik Analisis Data

Hasil penilaian kemudian dikonversi menggunakan tabel konversi skor menurut Nurkencana (dalam Petriah, 2020), yaitu sebagai berikut.

Tabel (1) Konversi skor

Rentang	Nilai	Kriteria
$X > M_i + 1.5 SD_i$	A	Sangat baik
$M_i + 0.5 SD_i < X \leq M_i + 1.5 SD_i$	B	Baik
$M_i - 0.5 SD_i < X \leq M_i + 0.5 SD_i$	C	Cukup
$M_i - 1.5 SD_i < X \leq M_i - 0.5 SD_i$	D	Kurang baik
$X \leq M_i - 1.5 SD_i$	E	Sangat kurang baik

Berdasarkan tabel (1), interval skor uji *alpha* dan uji *beta* pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel (2) Interval skor uji *alpha*

Rentang	Nilai	Kriteria
$X > 54$	A	Sangat baik
$42 < X \leq 54$	B	Baik
$30 < X \leq 42$	C	Cukup
$18 < X \leq 30$	D	Kurang baik
$X \leq 18$	E	Sangat kurang baik

Tabel (3) Interval skor uji *beta*

Rentang	Nilai	Kriteria
$X > 61,5$	A	Sangat baik
$48,5 < X \leq 61,5$	B	Baik
$35,5 < X \leq 48,5$	C	Cukup
$22,5 < X \leq 35,5$	D	Kurang baik
$X \leq 22,5$	E	Sangat kurang baik

Nilai minimum kelayakan produk pada penelitian ini adalah ‘C’ dengan kriteria ‘Cukup’. Sehingga, apabila rata-rata nilai yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan mahasiswa adalah ‘C’, maka video pembelajaran layak untuk didistribusikan

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Video pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini adalah 2 buah video materi topik I: Variasi bahasa di Jepang. Secara garis besar, video pembelajaran ini terdiri dari tampilan logo universitas, pengenalan diri oleh presenter, pembahasan materi, kesimpulan, dan *credits*. Presenter pada video yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah I Nyoman Gunawan Saputra. Materi yang dibahas yaitu mengenai dialek bahasa Jepang dan bahasa Ainu. Pada materi dialek bahasa Jepang, dibahas mengenai pembagian dialek daerah di Jepang, perbedaan dialek, *kyotsugo*, dan dialek pada karakter budaya populer. Sementara pada materi bahasa Ainu, dibahas mengenai

bahasa Ainu, suku Ainu dan kosakata pinjaman antara bahasa Jepang dan bahasa Ainu. Adapun cuplikan video pembelajaran yang telah dikembangkan adalah sebagai berikut.



Gambar (3) Logo universitas



Gambar (4) Pengenalan diri oleh presenter



Gambar (5) Materi pembagian dialek di Jepang



Gambar (6) Materi karakteristik dialek di Jepang



Gambar (7) Materi *kyotsugo*



Gambar (8) Materi dialek pada karakter budaya populer



Gambar (9) Materi mengenai bahasa Ainu



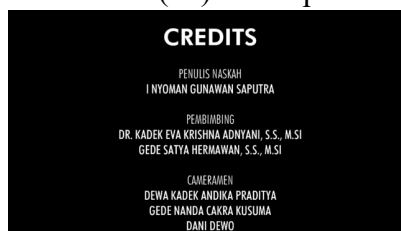
Gambar (10) Materi mengenai suku Ainu



Gambar (11) Kosakata pinjaman bahasa Jepang dan bahasa Ainu



Gambar (12) Kesimpulan



Gambar (13) Credits

Pada video pembelajaran yang dikembangkan, juga terdapat interaksi antara presenter dan penonton berupa pertanyaan. Hal ini merupakan bentuk kegiatan refleksi dan interaksi, di mana penonton diharapkan memberi reaksi terhadap pertanyaan yang telah dilontarkan.

Hasil Analisis Data

Hasil penilaian pertama adalah penilaian yang dilakukan oleh Yeni, S.Pd., M.Pd., selaku ahli media. Aspek yang dinilai meliputi aspek perencanaan instruksional dan pertimbangan teknis. Pengujian video pembelajaran BAB 2 dilakukan pada

tanggal 2 September 2020, sementara penilaian video pembelajaran BAB 3 dilakukan pada tanggal 29 Agustus 2021.

Tabel (4) Hasil penilaian uji *alpha* oleh ahli media

No.	Aspek	Video Pembelajaran		Rata-rata
		BAB 2	BAB 3	
1	Perencanaan instruksional	35	34	34,5
2	Pertimbangan teknis	23	25	24
Jumlah		58	59	58,5
Rata-rata penilaian			58,5	
Kriteria			A (Sangat baik)	

Hasil penilaian kedua adalah penilaian yang dilakukan oleh I Wayan Sadyana, S.S., M.Si., selaku ahli materi. Aspek yang dinilai meliputi aspek kualitas materi dan kemanfaatan materi. Pengujian video pembelajaran BAB 2 dilakukan pada tanggal 31 Oktober 2020, sementara penilaian video pembelajaran BAB 3 dilakukan pada tanggal 6 September 2021.

Tabel 5. Hasil penilaian uji *alpha* oleh ahli materi.

No.	Aspek	Video Pembelajaran		Rata-rata
		BAB 2	BAB 3	
1	Kualitas materi	32	31	31,5
2	Kemanfaatan materi	23	23	23
Jumlah		55	54	54,5
Rata-rata penilaian			54,5	
Kriteria			A (Sangat baik)	

Hasil penilaian ketiga adalah penilaian pada uji coba *beta*, yakni uji coba kelompok kecil terhadap pengguna produk. Kelompok kecil yang menguji kelayakan video pembelajaran terdiri dari 6 orang mahasiswa semester 7 program studi pendidikan bahasa Jepang UNDIKSHA. Aspek yang dinilai meliputi aspek implementasi, materi dan desain pembelajaran. Pengujian video pembelajaran BAB 2 dan BAB 3 masing-masing dilakukan pada tanggal 28 September 2021.

Tabel (6) Hasil penilaian uji beta oleh 6 orang mahasiswa

No.	Aspek	Video Pembelajaran		Rata-rata
		BAB 2	BAB 3	
1	Implementasi	158	163	26,8
2	Materi	108	111	18,3
3	Desain pembelajaran	108	109	18,1
Jumlah		375	383	
Rata-rata penilaian			63,1	
Kriteria			A (Sangat baik)	

Dari hasil penilaian yang dilakukan pada uji coba *alpha* dan *beta*, video pembelajaran pada mata kuliah *shakai gengogaku* topik I: Variasi bahasa di Jepang, mendapat kriteria A (sangat baik) pada masing-masing tahap uji coba. Hal ini sudah melampaui kriteria minimum kelayakan, yaitu C (cukup). Ini mengindikasikan bahwa video pembelajaran yang dinyatakan layak untuk dikembangkan dan digunakan guna mendukung kegiatan pembelajaran pada mata kuliah *shakai gengogaku* di program studi pendidikan bahasa Jepang UNDIKSHA.

Revisi Produk

Saat dilakukan pengujian, video pembelajaran ini tidak luput dari kesalahan-kesalahan di dalamnya. Untuk mengatasi hal tersebut, dilakukan revisi berdasarkan masukan yang diberikan pada tahap pengujian. Berikut merupakan hasil produk sebelum dan setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan yang telah diberikan.

1. Teks terjemahan istilah asing

Berdasarkan masukan yang diberikan oleh ahli materi, perlu diberikan sedikit penjelasan pada istilah *kyotsugo* dan *minshuka*. Hal ini dikarenakan tidak semua orang mengerti dengan istilah tersebut. Oleh karena itu, ditambahkan teks yang berisi penjelasan istilah yang digunakan dalam bahasa Indonesia.



Sebelum revisi



Setelah revisi

Gambar (14) Revisi teks terjemahan istilah asing

2. Teks pada peta

Menurut ahli materi, perlu diberikan teks yang menunjukkan nama daerah ketika menjelaskan materi mengenai pembagian dialek. Hal ini bertujuan agar video pembelajaran dapat lebih informatif.



Sebelum revisi



Setelah revisi

Gambar (15) Revisi teks pada peta

3. Keterangan dialek yang digunakan

Menurut ahli materi, perlu diberi penjelasan mengenai dialek yang digunakan karakter anime pada cuplikan *anime* yang ditayangkan.



Sebelum revisi



Setelah revisi

Gambar (16) Revisi keterangan dialek pada karakter anime

4. Terjemahan pada cuplikan video berbahasa Ainu

Ahli media memberi masukan agar diberikan terjemahan bahasa Indonesia pada cuplikan video berbahasa Ainu. Hal ini bertujuan agar penonton tahu apa maksud dari bahasa Ainu yang diucapkan pada cuplikan video.



Sebelum revisi



Setelah revisi

Gambar (17) Terjemahan pada video berbahasa Ainu

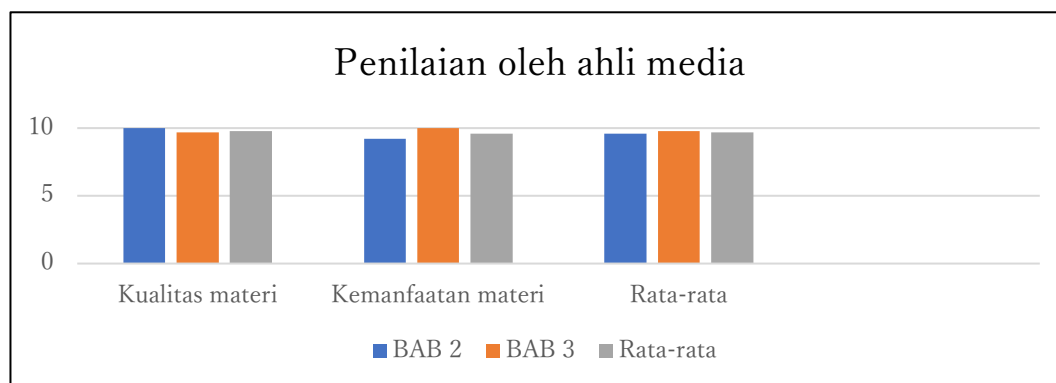
Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini dilakukan untuk membantu mengatasi masalah yang dialami oleh dosen pengampu mata kuliah *shakai gengogaku* di program studi pendidikan bahasa Jepang UNDIKSHA, Dr. Kadek Eva Krisna Adnyani, S.S., M.Si.. Saat ini, beliau telah mengembangkan modul yang berisi materi berdasarkan buku pokok yang telah disederhanakan untuk memudahkan mahasiswa memahami materi kuliah *shakai gengogaku*. Namun menurut dosen pengampu, mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam memahami

materi yang dipaparkan. Oleh karena itu, perlu adanya bantuan video pembelajaran yang dapat membantu penyampaian materi modul dengan lebih sederhana.

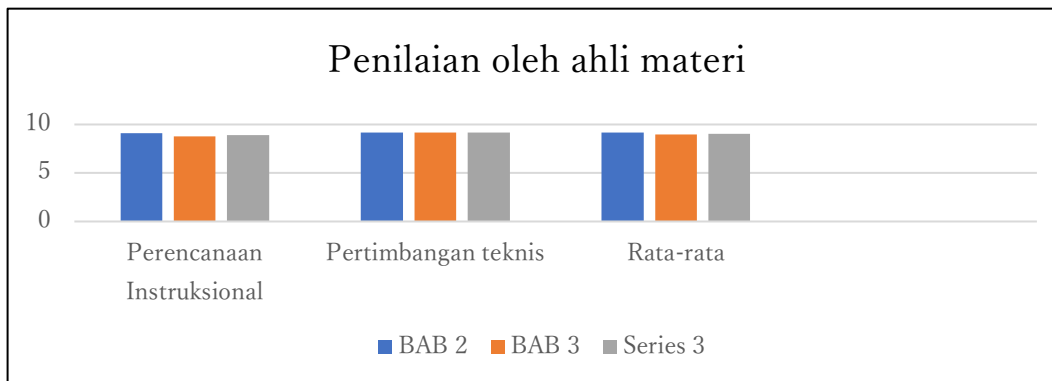
Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang diperkenalkan oleh Luther, dan dimodifikasi oleh Sutopo. Model MDLC terdiri dari enam tahapan, yaitu: *concept* (konsep), *design* (desain), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (distribusi). Terdapat 2 buah video pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini. Masing-masing video memuat mengenai dialek di Jepang dan bahasa Ainu, di mana kedua materi tersebut merupakan materi mata kuliah *shakai gengogaku* topik I: Variasi bahasa di Jepang. Video pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan 8 kriteria video pembelajaran yang baik yang dikemukakan oleh Buchner (2018).

Pada tahap uji coba *alpha* oleh ahli media, masing-masing aspek diberi penilaian dengan rata-rata 58,5 dan masuk ke dalam kriteria A (sangat baik). Hal ini menunjukkan bahwa menurut ahli media, video pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran pada mata kuliah *shakai gengogaku* di program studi pendidikan bahasa Jepang UNDIKSHA.



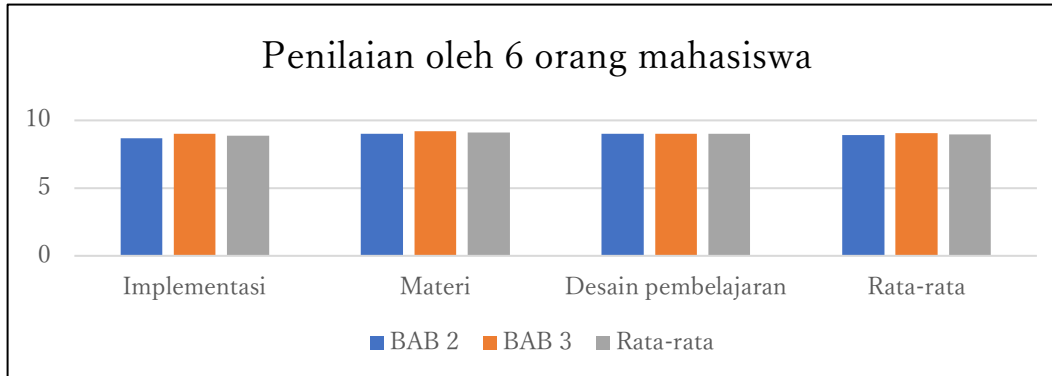
Gambar (18) Rangkuman hasil penilaian oleh ahli media.

Pada uji coba *alpha* oleh ahli materi, masing-masing aspek diberi penilaian dengan rata-rata 54,5 dan masuk ke dalam kriteria A (sangat baik). Hal ini menunjukkan bahwa menurut ahli materi, video pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran pada mata kuliah *shakai gengogaku* di program studi pendidikan bahasa Jepang UNDIKSHA.



Gambar (19) Rangkuman hasil penilaian oleh ahli materi

Uji coba kedua adalah uji coba *beta*. Uji coba ini dilakukan oleh pengguna produk, yaitu 6 orang mahasiswa semester 7 yang mengikuti mata kuliah *shakai gengogaku* di program studi pendidikan bahasa Jepang UNDIKSHA. Aspek-aspek yang dinilai meliputi aspek perencanaan instruksional dan pertimbangan teknis. Pada uji coba yang telah dilakukan, masing-masing aspek diberi penilaian dengan rata-rata 63,1 dan masuk ke dalam kriteria A (sangat baik). Hal ini menunjukkan bahwa menurut pengguna produk, video pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran pada mata kuliah *shakai gengogaku* di program studi pendidikan bahasa Jepang UNDIKSHA.



Gambar (20) Rangkuman hasil penilaian oleh ahli materi

Rangkuman hasil penilaian tersebut menjawab rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini. Di mana kedua video pembelajaran yang dikembangkan telah dinyatakan sesuai dan layak digunakan pada mata kuliah *shakai gengogaku* di program studi pendidikan bahasa Jepang UNDIKSHA berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan 6 orang mahasiswa.

Simpulan

Simpulan pada penelitian ini adalah bahwa produk yang dikembangkan merupakan video pembelajaran berdurasi kurang dari 6 menit dengan format .mp4. Video pembelajaran berisi musik pengiring, *sound effect*, ilustrasi, dan animasi guna

menarik minat mahasiswa terhadap materi yang terdapat pada modul. Video pembelajaran yang dikembangkan dapat diakses di kanal Youtube Kelas *Shakai Gengogaku* dan E-Learning UNDIKSHA oleh dosen dan mahasiswa yang mengikuti kelas *shakai gengogaku* di program studi pendidikan bahasa Jepang UNDIKSHA.

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli media, video pembelajaran mendapat rata-rata penilaian sebesar 58,5, termasuk ke dalam kriteria A (sangat baik). Pada penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, video pembelajaran mendapat rata-rata penilaian sebesar 54,5, termasuk ke dalam kriteria A (sangat baik). Sementara pada penilaian yang dilakukan oleh 6 orang mahasiswa, video pembelajaran mendapat rata-rata penilaian sebesar 63,1, termasuk ke dalam kriteria A (sangat baik). Hal ini melampaui kategori minimum pengembangan video pembelajaran pada penelitian ini, yaitu dengan kategori ‘cukup’. Oleh sebab itu, video pembelajaran dinyatakan sangat layak digunakan untuk dosen dan mahasiswa yang mengikuti kuliah *shakai gengogaku* di program studi pendidikan bahasa Jepang UNDIKSHA

Rujukan

- Adnyani, K. E., Sadnyana, I. W., & Hermawan, G. S. (2021). The Development of Educational Videos to Deliver Topics in Japanese Sociolinguistics Course. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 540*, 6-11.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 1-13.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Buchner, J. (2018). How to create educational videos: from watching passively to learning actively. *R&E-SOURCE*.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., . . . Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Petria, R. A., & Gita, I. N. (2020). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Implementasi Model Kooperatif Tipe Think Pair Share. *Indonesian Journal of Instruction Vol. 1 No. 1*, 11-19.
- Waskita, R. A., Fiati, R., & Murti, A. C. (2018). Animasi 3D Teknik-teknik Pencak Silat Berbasis Android. *Jurnal Simetris Vol. 9 No. 1*, 121-128.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, I. W. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 140-146.