

TANGGAPAN HASIL RESPONDEN TERHADAP VIDEO PEMBELAJARAN KANJI N5 *TENKO TO TENRYU NO KYOSHITSU*

* Raisa Siti Nurhaliza¹, Soni Mulyawan Setiana²

Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Komputer Indonesia,
Jl. Dipati Ukur 112-116, Bandung, Indonesia
raisa.63820014@mahasiswa.unikom.ac.id

ABSTRACT

This study aims to find out the responses of respondents to the N5 Tenko to Tenryu no Kyoshitsu kanji learning video. The method used is the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) method. The creation of the Tenko to Tenryu no Kyoushitsu kanji learning video uses Adobe Premiere Pro CC 2018 software and the Canva web platform. The questionnaire was used as a tool to collect respondents' responses and was distributed to all first-level students of the Japanese Literature study program for the 2023/2024 academic year of the Faculty of Cultural Sciences, Universitas Komputer Indonesia, totaling 39 people. The results of the respondents' responses to the Tenko to Tenryu no Kyoushitsu learning video showed that it was included in the interval very feasible with a criterion value of 2309 on the rating scale. The results of the criterion can be concluded that the learning medium of the tabi kanji game is very good and can help beginners learn the N5 kanji. This media is expected to help students in learning the N5 kanji.

Keywords: *Japanese Language, Kanji N5, Learning video, ADDIE, Media learning*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tanggapan responden terhadap video pembelajaran kanji N5 berjudul *Tenko to Tenryu no Kyoshitsu*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Proses pembuatan video pembelajaran kanji ini melibatkan penggunaan perangkat lunak Adobe Premiere Pro CC 2018 dan platform web Canva. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner yang dibagikan kepada 39 mahasiswa tingkat I Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Komputer Indonesia, untuk tahun akademik 2023/2024. Hasil tanggapan responden terhadap video pembelajaran *Tenko to Tenryu no Kyoshitsu* menunjukkan bahwa media ini berada dalam kategori sangat layak dengan nilai kriterium 2309 pada skala penilaian. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kanji ini sangat baik dan efektif untuk membantu pemula mempelajari kanji N5. Media ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran kanji N5.

Kata kunci : *Bahasa Jepang, Kanji N5, Video pembelajaran, Media pembelajaran*

PENDAHULUAN

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa dengan pertumbuhan tercepat di Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan semakin banyaknya orang yang belajar bahasa Jepang karena alasan akademis, komunikasi, dan profesional. Survey The Japan (2021) menjabarkan bahwa pembelajar bahasa Jepang di Indonesia berjumlah 711.732 pembelajar dari berbagai tingkatan. Bahasa Jepang merupakan bahasa yang mempunyai bentuk kebahasaan yang berbeda dengan bahasa asing lainnya. Bentuk suatu bahasa dapat dikenali dari ragam aksara, tata bahasa, dan bahasa yang digunakan. Dilihat dari bentuk bahasanya, bahasa Jepang berbeda dengan bahasa Indonesia dan bahasa daerah Indonesia. Misalnya bahasa Jepang menggunakan hiragana, katakana, dan kanji.

Namun, banyak pembelajar yang menghadapi kesulitan karena kanji merupakan salah satu jenis huruf dalam bahasa Jepang yang memiliki karakteristik unik, terutama dalam hal cara baca dan penulisannya. Hal ini juga disampaikan oleh Renariah (2002). Kesulitan ini membuat mahasiswa hanya mampu mengingat huruf kanji saat proses pembelajaran berlangsung, tetapi sulit untuk mengingatnya kembali di kemudian hari karena variasi cara baca dan penulisan kanji, sebagaimana dikemukakan oleh Rasiban (2013). Setiawan (2014) berpendapat bahwa bahan ajar yang "baik" adalah yang konsisten secara tematis, lengkap, mempertimbangkan kesulitan siswa, serta menggunakan pendekatan komunikatif, menyediakan bahan ajar lanjutan, dan memperhatikan lingkungan belajar siswa.

Berdasarkan hal tersebut, untuk mempermudah dan membantu siswa dalam mempelajari kanji, khususnya kanji N5, dikembangkan sebuah media pembelajaran berupa gambar visual dalam bentuk video yang dibawakan oleh dua karakter dua dimensi. Menurut Arsyad (2014), media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi baik secara visual maupun verbal, seperti grafis, fotografi, atau elektronik. Media pembelajaran ini berisi informasi yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan kepada peserta didik yang dapat diaplikasikan dalam perilaku sehari-hari sebagai hasil dari proses pembelajaran yang dapat diukur dan diamati. Masani (2021) juga menyatakan bahwa meskipun media visual berbeda dari media cetak dan audio, media visual tetap efektif dalam membantu siswa memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu, pemahaman siswa menjadi aspek krusial dalam proses pembelajaran.

Penelitian sebelumnya tentang penelitian terkait video pembelajaran kanji juga pernah dilakukan oleh Rabbani (2020) yang diberi nama "Virtual Moji" dan berisi kanji N5. Perbedaan media pembelajaran yang penulis buat terletak pada perbedaan perangkat yang digunakan untuk menjalankan media dan tema yang ada dalam aplikasi.

Video pembelajaran yang dibuat penulis diberi nama Tenko to Tenryu no Kyoushitsu. Video ini dibawakan oleh dua karakter dua dimensi sebagai pengajar dan asisten pengajar. Mereka saling memberi materi kanji N5 dan mengajak berinteraksi dengan penonton. Buku yang digunakan sebagai landasan materi adalah "Kanji Masuta N5" yang ditulis oleh ARC Academy dan diterbitkan oleh Sanshusha dengan jumlah 119 kanji N5. Dalam pembuatan video pembelajaran ini, penulis menggunakan Adobe Premiere Pro CC 2018 sebagai software editing video dan platform web Canva sebagai pembuatan aset materi.

Pembuatan video pembelajaran Tenko to tenryu no Kyoushitsu sebagai media pembelajaran kanji N5 dilakukan menggunakan metode ADDIE. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengadopsi langkah-langkah dari model

pengembangan ADDIE menurut Rusdi (2018), yang meliputi tahap analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Penelitian pengembangan ini merupakan turunan dari model ADDIE, sebagaimana dijabarkan dalam Rusdi (2018:37), dan mengadaptasi langkah-langkah yang dikembangkan oleh Lee, W.W., dan Owens, D.L (2004). Model ADDIE dibagi menjadi lima fase utama, yaitu: (1) Fase Analisis, yang berfokus pada analisis kebutuhan program media pembelajaran, termasuk identifikasi masalah pembelajaran, tujuan, dan sasaran; (2) Fase Desain, yang mencakup perancangan dan pembuatan desain media pembelajaran interaktif; (3) Fase Pengembangan, yang mencakup proses pengembangan media pembelajaran interaktif; (4) Fase Implementasi, yang melibatkan penerapan media pembelajaran interaktif; dan (5) Fase Evaluasi, yang berfokus pada penilaian terhadap media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan.

Berdasarkan hal di atas, dibuatlah video pembelajaran bernama “Tenko to Tenryu no Kyoushitsu” dan dalam penelitian ini penulis bermaksud untuk mengetahui tanggapan responden terhadap video pembelajaran tersebut.

METODE

Pada penelitian ini, penulis menggunakan model penelitian ADDIE. Menurut Sugiyono (2015) model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation). Sumber yang digunakan adalah “Kanji Masuta N5” yang ditulis oleh ARC Academy dan diterbitkan oleh Sanshusha.

Data dari penelitian adalah tanggapan responden terhadap video pembelajaran kanji N5 Tenko to Tenryu no Kyoushitsu dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa kuesioner tertutup. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif prodi Sastra Jepang tahun akademik 2023/2024 fakultas ilmu budaya Universitas Komputer Indonesia sebagai sampel. Untuk menganalisis data yang diperoleh melalui kuesioner, penulis menggunakan skala likert. Menurut Sugiyono (2018), skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap peristiwa atau fenomena sosial. Dalam penelitian ini, pilihan jawaban yang digunakan pada skala Likert adalah Sangat Setuju, Setuju, Tidak setuju, Sangat Tidak Setuju. Jawaban-jawaban tersebut kemudian diberi skor seperti yang ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Nilai Skala Likert

No	Presentase (%)	Kategori Kelayakan
1.	<21%	Sangat Tidak Layak
2.	21% - 40%	Tidak Layak
3.	41% - 60%	Cukup Layak
4.	61% - 80%	Layak
5.	81% - 100%	Sangat Layak

Setelah menentukan nilai skala likert seperti tabel di atas, penulis mencari nilai kriteria, untuk mengetahui nilai tersebut digunakan rumus oleh penulis seperti dalam gambar 1 berikut berikut.

$$\text{Nilai Kriteria} = \text{Nilai Tertinggi} \times \text{Jumlah Soal} \times \text{Jumlah Responden}$$

Gambar 1. Rumus nilai kriteria

Setelah nilai skala likert didapat, penulis menghitung jawaban dari responden dalam bentuk persentase dengan rumus yang digunakan sebagai berikut dalam gambar 2.

$$P = f/n \times 100\%$$

Gambar 2. Rumus Persentase

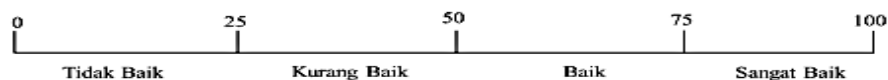
Dari rumus tersebut dapat dijabarkan bahwa P adalah Persentase, F adalah Frekuensi dari setiap jawaban angket, N adalah Jumlah responden, dan 100% merupakan Nilai tetap.

Setelah dianalisis langkah selanjutnya dilakukan pembagian rentang kategori kelayakan sesuai dengan dikemukakan oleh Arikunto (2009), kategori presentase disajikan di tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kategori presentase

Jawaban	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Setelah nilai kriterium didapat, penulis memasukan nilai tersebut kedalam rating scale seperti pada gambar 3 berikut.



Gambar 3 Rating scale

Setelah hasil dari keusioner dan hitungan data dari *rating scale* didapat, penulis akan menjabarkan hasil tersebut untuk ditarik sebuah kesimpulan.

HASIL

Untuk mengetahui tanggapan dari responden mengenai video pembelajaran *Tenko to Tenryu no Kyoushitsu*, penulis menggunakan kuesioner tertutup. Pada kuesioner tertutup terdapat 3 kategori yaitu materi media sebanyak 5 pernyataan, desain aplikasi sebanyak 7 pertanyaan dan penilaian aplikasi sebagai media pembelajaran sebanyak 2 pernyataan. Hasil tanggapan responden mengenai materi pada video pembelajaran *Tenko to Tenryu no Kyoushitsu* yang disajikan dalam bentuk tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Tanggapan Materi Disampaikan pada Video Pembelajaran cocok untuk pemula

Pernyataan	Jawaban				Jumlah
Materi yang disampaikan pada video pembelajaran cocok untuk pembelajar pemula Bahasa Jepang	SS	S	TS	STS	
	24	15	0	0	39
	61.5%	38.5%	0%	0%	100%

Dapat dilihat pada tabel 3 bahwa lebih dari setengahnya (61,5%) responden menyatakan sangat setuju bahwa materi yang disampaikan pada video pembelajaran Kanji N5 *Tenku to Tenryu no kyoshitsu* cocok untuk pembelajar pemuda Bahasa Jepang. Hampir setengahnya (38,5%) menyatakan setuju bahwa materi yang disampaikan pada video pembelajaran Kanji N5 *Tenku to Tenryu no kyoshitsu* cocok untuk pembelajar pemuda Bahasa Jepang. Berikutnya hasil tanggapan materi yang disampaikan pada video pembelajaran mudah untuk dipahami pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Tanggapan Materi yang disampaikan pada video pembelajaran mudah untuk dipahami

Pernyataan	Jawaban				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Materi yang disampaikan pada video pembelajaran mudah untuk dipahami	16	22	1	0	39
	41%	56,4%	2.6%	0	100%

Dapat dilihat pada tabel 4 bahwa hampir setengahnya (41%) responden menyatakan sangat setuju bahwa materi yang disampaikan pada video pembelajaran Kanji N5 *Tenku to Tenryu no kyoshitsu* mudah untuk dipahami. Lebih dari setengahnya (56.4%) menyatakan setuju bahwa Materi yang disampaikan pada video pembelajaran Kanji N5 *Tenku to Tenryu no kyoshitsu* mudah untuk dipahami dan sedikit sekali (2.6%) menyatakan tidak setuju dengan pernyataan tersebut. Berikutnya hasil tanggapan materi yang terdapat pada video pembelajaran sesuai dengan tingkat N5 pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Tanggapan Materi yang terdapat pada video pembelajaran sesuai dengan tingkat N5

Pernyataan	Jawaban				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Materi yang terdapat pada video pembelajaran sesuai dengan tingkat N5	16	22	1	0	39
	41%	56,4%	2.6%	0%	100%

Dapat dilihat pada tabel 5 bahwa hampir setengahnya (41%) responden menyatakan sangat setuju bahwa materi yang disampaikan pada video pembelajaran Kanji N5 *Tenku to Tenryu no kyoshitsu* mudah untuk dipahami. Lebih dari setengahnya (56.4%) menyatakan setuju bahwa Materi yang disampaikan pada video pembelajaran Kanji N5 *Tenku to Tenryu no kyoshitsu* mudah untuk dipahami dan sedikit sekali (2.6%) menyatakan tidak setuju dengan pernyataan tersebut. Berikutnya hasil tanggapan tingkat kesulitan dari materi yang ditampilkan pada video pembelajaran mudah pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Tanggapan Tingkat kesulitan dari materi yang ditampilkan pada video pembelajaran mudah

Pernyataan	Jawaban				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Tingkat kesulitan dari materi yang ditampilkan pada video pembelajaran Kanji N5 tergolong mudah	13	26	0	0	39
	33.3%	66.7%	0%	0%	100%

Dapat dilihat pada tabel 6 bahwa sebagian kecil (33.3%) responden menyatakan sangat setuju bahwa tingkat kesulitan dari materi yang ditampilkan pada video pembelajaran Kanji N5 Tenko to Tenryu no kyoshitsu tergolong mudah. Lebih dari setengahnya (66.7%) menyatakan setuju bahwa Tingkat kesulitan dari materi yang ditampilkan pada video pembelajaran Kanji N5 Tenko to Tenryu no kyoshitsu tergolong mudah. Berikutnya hasil tanggapan jumlah kuis yang terdapat pada video pembelajaran tidak terlalu banyak pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil Tanggapan Jumlah kuis yang terdapat pada video pembelajaran tidak terlalu banyak

Pernyataan	Jawaban				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Desain latar yang digunakan pada video pembelajaran menarik	12	19	8	0	39
	30.8%	48.7%	20.5%	0%	100%

Dapat dilihat pada tabel 7 bahwa sebagian kecil (35.9%) responden menyatakan sangat setuju bahwa jumlah kuis yang terdapat pada video pembelajaran Kanji N5 Tenko to Tenryu no kyoshitsu tidak terlalu banyak. Lebih dari setengahnya (64.1%) menyatakan setuju bahwa jumlah kuis yang terdapat pada video pembelajaran Kanji N5 Tenko to Tenryu no kyoshitsu tidak terlalu banyak. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat diimpulkan bahwa Jumlah kuis yang terdapat pada video pembelajaran Kanji N5 Tenko to Tenryu no kyoshitsu tidak terlalu banyak. Berikutnya hasil tanggapan Desain karakter yang digunakan pada video pembelajaran terlihat menarik pada tabel 8.

Tabel 8. Hasil Tanggapan Pernyataan Desain karakter yang digunakan pada video pembelajaran terlihat menarik

Pernyataan	Jawaban				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Desain karakter yang digunakan pada video pembelajaran terlihat menarik	14	17	7	1	39
	35.5%	43.6%	17.9%	2.6%	100%

Dapat dilihat pada tabel 8 bahwa sebagian kecil (35%) responden menyatakan sangat setuju bahwa desain karakter yang digunakan pada video pembelajaran Kanji N5 Tenko to Tenryu no kyoshitsu terlihat menarik. Hampir setengahnya (43,63%) menyatakan setuju bahwa desain karakter yang digunakan pada video pembelajaran Kanji N5 Tenko to Tenryu no kyoshitsu terlihat menarik. Sebagian kecil (17.9%) menyatakan tidak setuju bahwa Desain karakter yang digunakan pada video pembelajaran Kanji N5 Tenko to Tenryu no kyoshitsu terlihat menarik. Berikut hasil tanggapan desain latar yang digunakan pada video pembelajaran menarik pada tabel 9.

Tabel 9. Hasil Tanggapan Pernyataan Desain latar yang digunakan pada video pembelajaran kyoshitsu menarik

Pernyataan	Jawaban				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Desain latar yang digunakan pada video pembelajaran menarik	12	19	8	0	39
	30.8%	48.7%	20.5%	0%	100%

Dapat dilihat pada tabel 9 bahwa sebagian kecil (30.8%) responden menyatakan sangat setuju bahwa desain latar yang digunakan pada video pembelajaran Kanji N5 Tenko to Tenryu no kyoshitsu menarik. Hampir setengahnya (48,7%) menyatakan setuju bahwa Desain latar yang digunakan pada video pembelajaran Kanji N5 Tenko to Tenryu no kyoshitsu menarik dan sedikit sekali (20.5%) menyatakan tidak setuju dengan pernyataan tersebut. Berikut hasil tanggapan ukuran huruf yang digunakan dalam video pembelajaran jelas dan terbaca pada tabel 10.

Tabel 10. Hasil Tanggapan Pernyataan Ukuran Huruf yang Digunakan dalam Video Pembelajaran Jelas Dan Terbaca

Pernyataan	Jawaban				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Ukuran huruf yang digunakan dalam video pembelajaran jelas dan terbaca	10	24	5	0	39
	25.6%	61.5%	12.8%	0%	100%

Dapat dilihat pada tabel 10 bahwa sebagian kecil (25,6%) responden menyatakan sangat setuju bahwa Ukuran huruf yang digunakan dalam video pembelajaran Kanji N5 Tenko to Tenryu no kyoshitsu jelas dan terbaca. Lebih dari setengahnya (61,5%) menyatakan setuju bahwa Ukuran huruf yang digunakan dalam video pembelajaran Kanji N5 Tenko to Tenryu no kyoshitsu jelas dan terbaca dan sedikit sekali (12,8%) menyatakan tidak setuju dengan pernyataan tersebut. Berikut hasil tanggapan jenis huruf yang digunakan dalam video pembelajaran Jelas dan terbaca pada tabel 11.

Tabel 11. Hasil Tanggapan Pernyataan Jenis Huruf yang Digunakan dalam Video Pembelajaran Jelas dan Terbaca

Pernyataan	Jawaban				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Ukuran huruf yang digunakan dalam video pembelajaran jelas dan terbaca	10	24	5	0	39
	25.6%	61.5%	12.8%	0%	100%

Dapat dilihat pada tabel 11 bahwa sebagian kecil (33,3%) responden menyatakan sangat setuju bahwa Jenis huruf yang digunakan dalam video pembelajaran Kanji N5 Tenko to Tenryu no kyoshitsu Jelas dan terbaca. Lebih dari setengahnya (61,5%) menyatakan setuju bahwa Jenis huruf yang digunakan dalam video pembelajaran Kanji N5 Tenko to Tenryu no kyoshitsu jelas dan terbaca dan sedikit sekali (5,1%) menyatakan tidak setuju dengan pernyataan tersebut. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat diimpulkan bahwa Jenis huruf yang digunakan dalam video pembelajaran Kanji N5 Tenko to Tenryu no kyoshitsu jelas terbaca dan hanya sebagian kecil saja yang tidak berpendapat demikian. Berikut hasil tanggapan durasi penyampaian materi yang terdapat dalam video pembelajaran sudah cukup pada tabel 12.

Tabel 12. Hasil Tanggapan Durasi penyampaian materi yang terdapat dalam video sudah cukup

Pernyataan	Jawaban				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Durasi penyampaian materi yang terdapat dalam video pembelajaran sudah cukup	22	14	3	0	39
	56.4%	35.9%	7.7%	0%	100%

Dapat dilihat pada tabel 12 bahwa lebih dari setengahnya (56,4%) responden menyatakan sangat setuju bahwa durasi penyampaian materi yang terdapat dalam video pembelajaran Kanji N5 Tenko to Tenryu no kyoshitsu sudah cukup. Sebagian kecil (35,9%) menyatakan setuju bahwa Durasi penyampaian materi yang terdapat dalam video pembelajaran Kanji N5 Tenko to Tenryu no kyoshitsu sudah cukup dan sedikit sekali (7,7%) menyatakan tidak setuju dengan pernyataan tersebut. Berikut hasil tanggapan Volume suara yang dihasilkan pada video pembelajaran sudah terdengar pada tabel 13.

Tabel 13. Hasil Tanggapan Volume suara yang dihasilkan pada video pembelajaran sudah terdengar

Pernyataan	Jawaban				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Volume suara yang dihasilkan pada video pembelajaran sudah terdengar	13	21	5	0	39
	33.3%	53.8%	12.8%	0%	100%

Dapat dilihat pada tabel 13 bahwa lebih dari setengahnya (56,4%) responden menyatakan sangat setuju bahwa durasi penyampaian materi yang terdapat dalam video pembelajaran Kanji N5 Tenko to Tenryu no kyoshitsu sudah cukup. Sebagian kecil (35,9%) menyatakan setuju bahwa Durasi penyampaian materi yang terdapat dalam video pembelajaran Kanji N5 Tenko to Tenryu no kyoshitsu sudah cukup dan sedikit sekali (7,7%) menyatakan tidak setuju dengan pernyataan tersebut. Berikut hasil tanggapan Musik yang digunakan pada video pembelajaran cocok dan menarik pada tabel 14.

Tabel 14. Hasil Tanggapan Musik yang digunakan pada video pembelajaran cocok dan menarik

Pernyataan	Jawaban				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Musik yang digunakan pada video pembelajaran cocok dan menarik	8	20	11	0	39
	20.5%	51.3%	28.2%	0%	100%

Dapat dilihat pada tabel 14 bahwa sebagian kecil (20,5%) responden menyatakan sangat setuju bahwa Musik yang digunakan pada video pembelajaran Kanji N5 Tenko to Tenryu no kyoshitsu cocok dan menarik. Hampir setengahnya (51,3%) menyatakan setuju bahwa Musik yang digunakan pada video pembelajaran Kanji N5 Tenko to Tenryu no kyoshitsu cocok dan menarik dan sebagian kecil (28,2%) menyatakan tidak setuju dengan pernyataan tersebut. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa Musik yang digunakan pada video pembelajaran Kanji N5 Tenko to Tenryu no

kyoshitsu cocok dan menarik dan sebagian kecil saja yang tidak berpendapat demikian. Berikut hasil tanggapan Video pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan Kanji N5 bahasa Jepang.

Tabel 15. Hasil Tanggapan Video pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan Kanji N5 bahasa Jepang.

Pernyataan	Jawaban				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Video pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan Kanji N5 bahasa Jepang saya.	20	18	1	0	39
	46.2%	51.3%	2.6%	0%	100%

Dapat dilihat pada tabel 15 bahwa hampir setengahnya (46,2%) responden menyatakan sangat setuju bahwa Video pembelajaran Kanji N5 Tenko to Tenryu no kyoshitsu dapat meningkatkan kemampuan Kanji N5 bahasa Jepang. Lebih dari setengahnya (51,3%) menyatakan setuju bahwa Video pembelajaran Kanji N5 Tenko to Tenryu no kyoshitsu dapat meningkatkan kemampuan Kanji N5 bahasa Jepang dan sebagian kecil (2,6%) menyatakan tidak setuju dengan pernyataan tersebut. Berikut hasil tanggapan Video Pembelajaran dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar bahasa Jepang pada tabel 16.

Tabel 16. Hasil Tanggapan Video Pembelajaran dapat meningkatkan motivasi untuk belajar bahasa Jepang

Pernyataan		Jawaban				Jumlah
		SS	S	TS	STS	
Video Pembelajaran dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar bahasa Jepang.		24	12	3	0	39
		30.8%	61.5%	7.7%	0%	100%

Dapat dilihat pada tabel 16 bahwa sebagian kecil (30,8%) responden menyatakan sangat setuju bahwa Video Pembelajaran Kanji N5 Tenko to Tenryu no kyoshitsu dapat meningkatkan motivasi untuk belajar bahasa Jepang. Lebih dari setengahnya (61,5%) menyatakan setuju bahwa Video Pembelajaran Kanji N5 Tenko to Tenryu no kyoshitsu dapat meningkatkan motivasi untuk belajar bahasa Jepang. dan sebagian kecil (7,7%) menyatakan tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

Penulis menggunakan skala likert untuk mengetahui nilai kriterium dan persentase keseluruhan setelah data hasil kuesioner tertutup. Berikut hasil keseluruhan kuesioner tertutup disajikan dalam tabel 17 dan 18.

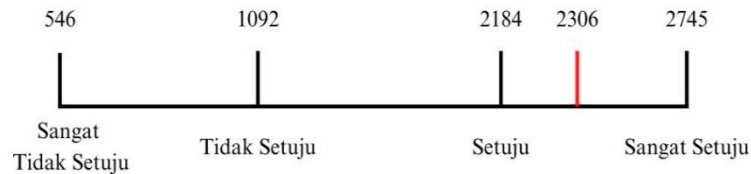
Tabel 17. Aspek penilaian

Aspek Penelitian		Indikator Penelitian			
A. Materi media					
No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Materi yang disampaikan pada video pembelajaran cocok untuk pembelajar pemuda Bahasa Jepang	24	15	0	0
		61.5%	38.5%	0%	0%
2	Materi yang disampaikan pada video pembelajaran mudah untuk dipahami	16	22	1	0
		41%	56,4%	2.6%	0
3	Materi yang terdapat pada video pembelajaran sesuai dengan tingkat N5	16	22	1	0
		41%	56,4%	2.6%	0%
4	Tingkat kesulitan dari materi yang ditampilkan pada video pembelajaran tergolong mudah	13	26	0	0
		33.3%	66.7%	0%	0%
5	Jumlah kuis yang terdapat pada video pembelajaran tidak terlalu banyak	14	25	0	0
		35.9%	64.1%	0%	0%
6	Desain karakter yang digunakan pada video pembelajaran terlihat menarik	14	17	7	1
		35.%	43.6%	17.9%	2.6%
7	Desain latar yang digunakan pada video pembelajaran menarik	12	19	8	0
		30.8%	48.7%	20.5%	0%
8	Ukuran huruf yang digunakan dalam video pembelajaran jelas dan terbaca	10	24	5	0
		25.6%	61.5%	12.8%	0%
9	Jenis huruf yang digunakan dalam video pembelajaran Jelas dan terbaca	13	24	2	0
		33,3%	61,5%	5,11%	0%

Tabel 18. Aspek penilaian

Aspek Penelitian		Indikator Penelitian			
B. Tampilan media					
10	Durasi penyampaian materi yang terdapat dalam video pembelajaran sudah cukup	22	14	3	0
		56.4%	35.9%	7.7%	0%
11	Volume suara yang dihasilkan pada video pembelajaran Kanji N5 sudah terdengar	13	21	5	0
		33.3%	53.8%	12.8%	0%
12	Musik yang digunakan pada video pembelajaran cocok dan menarik	8	20	11	0
		20.5%	51.3%	28.2%	0%
C. Dampak Media					
13	Video pembelajaran 5 dapat meningkatkan kemampuan Kanji N5 bahasa Jepang saya	20	18	1	0
		46.2%	51.3%	2.6%	0%
14	Video Pembelajaran Kanji N5 dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar bahasa Jepang.	24	12	3	0
		30.8%	61.5%	7.7%	0%
Total Jawaban		219	279	47	1
Jumlah Nilai Ideal		1095	1116	94	1
Nilai kriterium			2306		
Total Nilai Ideal			2.730		
Nilai Presentase			84,4%		

Berdasarkan tabel diatas, nilai ideal dari masing-masing kateregori jawaban dihitung dengan ketentuan nilai skala *likert*, untuk kategori sangat setuju bernilai 5 x 219 (total jawaban diterima) = 1095, setuju bernilai 4 x 279 (total jawaban diterima) = 1116, tidak setuju bernilai 2 x 47 (total jawaban diterima) = 94 dan untuk kategori sangat tidak setuju bernilai 1 x 1 (total jawaban diterima) = 1. Skor ideal adalah jumlah nilai yang diterima jika seluruh responden menjawab sangat setuju sehingga 546 (Total jawaban) x 5 = 2730. Setelah mendapatkan jumlah nilai ideal, penulis memasukkannya ke dalam rating scale seperti dalam gambar 3 di bawah.



Gambar 3 Skala likert

Dalam menghitung nilai persentase, penulis menggunakan rumus:

$$P = \frac{2306}{2730} \times 100\% = 84,4\%$$

Berdasarkan nilai tersebut, video pembelajaran Kanji N5 Tenko to Tenryu no kyoshitsu mendapatkan angka 84,4%, sehingga dapat disimpulkan bahwa Video Pembelajaran Kanji N5 Tenko to Tenryu no kyoshitsu sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran kanji N5.

PEMBAHASAN

Pembuatan video pembelajaran kanji N5 *Tenko to Tenryu no Kyoushitsu* yang dilakukan oleh penulis memanfaatkan platform web Canva untuk pembuatan aset materi dan software Adobe Premiere Pro CC 2018 untuk pengeditan. Dalam proses ini, aset materi, ilustrasi dua karakter visual, gambar pendukung lainnya, dan audio digabungkan untuk membentuk video pembelajaran. Dengan pendekatan ini, *Tenko to Tenryu no Kyoushitsu* menjadi sebuah video pembelajaran yang interaktif. Menurut Masani (2021), media visual berbeda dari media cetak dan audio, tetapi tetap efektif dalam membantu siswa memahami materi yang disampaikan. Kehadiran dua karakter dua dimensi dalam video ini dapat mempermudah siswa mengingat materi pembelajaran. Sebagaimana diungkapkan oleh Ardhi (2013), maskot berfungsi sebagai media promosi berbentuk karakter yang mewakili suatu acara atau perusahaan.

Sesuai yang dikemukakan oleh Nurgiyantoro (2010), Karakter adalah representasi tokoh melalui aspek fisik, sifat, serta cara berpikir dan bertindak. Penampilan kedua karakter, Tenko dan Tenryu, mencerminkan sosok pengajar dalam bentuk dua dimensi. Tenryu berperan sebagai pengajar utama yang fokus memberikan materi, sementara Tenko berfungsi sebagai pengajar pendukung yang berfokus pada interaksi dengan penonton.

Hasil penelitian Fitriana (2019), Metode mnemonik telah terbukti efektif dalam proses pembelajaran bahwa metode mnemonik dan happyou sangat berhasil dalam memudahkan penghafalan cara menulis kanji. Oleh karena itu, media pembelajaran yang menggunakan model gambar *audio-visual* dapat meningkatkan pemahaman dan memperkuat daya ingat dalam pembelajaran kanji N5.

Video pembelajaran ini terdiri dari beberapa bagian, yaitu pembukaan (*opening*), materi, kuis, dan penutupan (*ending*). Hal ini sejalan dengan pendapat Ariawati, dkk. (2019), yang menyatakan bahwa salah satu karakteristik media video adalah kemampuannya menampilkan gambar bergerak yang disertai suara, sehingga menciptakan kesan bagi siswa seolah-olah berada di tempat yang sama dengan video yang sedang diputar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penilaian responden mengenai video pembelajaran Tenko to Tenryu no Kyoushitsu, sebagian besar responden menyatakan setuju dengan persentase 84,4%, bahwa penggunaan materi, desain dan dampak di dalam video pembelajaran sebagai media pembelajaran memiliki tingkat kelayakan yang tinggi sesuai dengan interpretasi yang dikemukakan oleh Sugiyono (2018).

REFERENSI

- Ardhi, Y. (2013). Merancang Media Promosi Unik dan Menarik. Yogyakarta: PT. Bintang Pustaka Abadi.
- Arsyad, A. (2016). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ariawati, K. N., Agung, A. A. G., & Sudarma, I. K. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ips. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(2), 168–177. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i2.18622>
- Fitriana, R. (2019). Strategi Pembelajaran Kanji Dasar Menggunakan Metode Mnemonic dan Happyyou di Program Studi Sastra Jepang Fisib Universitas Pakuan. *Media Bahasa, Sastra Dan Budaya Wahana*, 25, No 2.
- Masani, A. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Dekriptif Menggunakan Media Visual Otentik untuk Siswa Kelas VII/1 SMP N 4 Mataram. *Language: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 1(1), 110–114.
- Rabbani, I, Arianingsih, A. (2023). Tanggapan Responden Mengenai Media Pembelajaran “Virtual Moji Learning”. *Mahadaya Vol 3 No 1 (2023): April 2023*. DOI 10.34010/mhd.v3i1.8290
- Rasiban, LM. (2013). Penerapan Student Centered Learning (Scl) Melalui Metode Mnemonik Dengan Teknik Asosiasi Pada Mata Kuliah Kanji Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Universitas Pendidikan Indonesia*. p-ISSN 1412-0712
- Renariah (2002). Bahasa Jepang dan karakteristiknya. *Jurnal Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Kristen Maranatha vol 1 No.2 edisi februari 2002*.
- Rusdi, M. (2018). Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur Dan Sintesis Pengetahuan Baru). Depok: Pt Raja Grafindo Persada.
- Setiana, SM (2014). Pemanfaatan Internet untuk Pembuatan Bahan Ajar. *Janaru Saja*. ISSN-2301-5527.