

TANGGAPAN RESPONDEN MENGENAI MEDIA PEMBELAJARAN *VIRTUAL MOJI LEARNING*

***Ilham Rabbani¹, Anisa Arianingsih²**

Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Komputer Indonesia,
Jl. Dipati Ukur 112-116, Bandung, Indonesia

Irabbani98@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study is to find out respondents respond about the Virtual Moji Learning learning media. The research method used is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method. The process stages that will be carried out are conceptualization, design, collection of materials, manufacture, testing and distribution. This research was conducted online and involved 30 students of the 1st level Japanese Literature study program at the Universitas Komputer Indonesia. The method used in data collection is a questionnaire that is distributed online and the results will be calculated using a Likert scale. The results of this study indicate that the Virtual Moji Learning obtains a percentage value of 84.6% on the ideal percentage count, so it can be concluded that the Virtual Moji Learning video is suitable for use in the kanji N5 learning media.

Keywords: *Online Learning, Learning Media, Kanji*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana tanggapan responden terhadap media pembelajaran *Virtual Moji Learning*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Proses tahapan yang dilakukan adalah pengonsepan, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian dan pendistribusian. Penelitian ini dilakukan secara *online* dan melibatkan 30 mahasiswa Program Studi Sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia tingkat I tahun akademik 2021-2022. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah kuesioner yang dibagikan secara *online* dan hasil akan dihitung menggunakan skala *likert*. Hasil penelitian ini menunjukkan *Virtual Moji Learning* memperoleh nilai presentase 84,6% pada hitungan persentase nilai ideal, sehingga dapat disimpulkan bahwa video *Virtual Moji Learning* layak digunakan dalam media pembelajaran kanji N5.

Kata Kunci: *Pembelajaran Daring, Media Pembelajaran, Kanji*

PENDAHULUAN

Pandemi *COVID-19* berdampak kepada pembatasan pembelajaran tatap muka di sekolah maupun perguruan tinggi. Dikarenakan hal tersebut, proses belajar mengajar di ruang kelas tidak bisa dilaksanakan dan pemerintah menganjurkan agar pihak sekolah menerapkan metode pembelajaran daring dari rumah. Pembelajaran daring merupakan salah satu metode pemanfaatan teknologi untuk memfasilitasi pembelajaran jarak jauh. Sistem pembelajaran daring tidak membutuhkan kontak langsung antara pengajar dan siswa, tetapi dilakukan secara jarak jauh melalui jaringan internet. Meskipun begitu, pembelajaran secara daring belum cukup untuk memberikan pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang terutama kanji.

Setiana (2014) menyatakan bahwa kanji adalah huruf yang merupakan satuan kata yang memiliki makna dan terdiri dari lambang gambar, lambang garis, dan titik yang kemudian berkembang menjadi suatu bentuk inti yang memiliki tiga unsur penting yaitu bentuk, bunyi, dan makna. Oleh karena itu, pembelajar yang tidak terbiasa dengan budaya kanji dan memiliki latar belakang huruf alfabet akan merasa belajar kanji sangat menantang.

Siswa yang baru mulai belajar bahasa Jepang pada saat di perguruan tinggi hanya memiliki waktu beberapa bulan saja sampai *Nihongo Nouryoku Shiken* atau *Japanese Language Proficiency Test* (JLPT) untuk menguasai materi kanji N5 dikarenakan biasanya perkuliahan dimulai pada bulan September. Akibatnya, tidak sedikit mahasiswa yang mendapatkan nilai tidak memuaskan bahkan gagal dalam ujian. Oleh karena itu, diperlukan model, metode, teknik, dan media pembelajaran yang lebih beragam dan efisien dibandingkan metode pembelajaran konvensional di kelas agar dapat dengan cepat menguasai dan memahami semua kanji yang akan diujikan.

Menurut Djamarah (2010) kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti perantara atau pengantar. Definisi luasnya adalah segala sesuatu yang memiliki kemampuan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke penerima. Proses belajar mengajar juga merupakan salah satu jenis komunikasi, maka media yang digunakan dalam pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar). Salah satunya adalah media pembelajaran berbentuk video. Seorang guru diharapkan dapat lebih mudah menyampaikan informasi dengan menggunakan media dan siswa juga dapat menerima pelajaran dengan cara yang menyenangkan dan menarik yang memotivasi mereka untuk belajar.

Menurut Riyana (2007) pengembangan dan pembuatan video pembelajaran harus mempertimbangkan beberapa kriteria, antara lain media video cocok untuk materi pelajaran yang bersifat suatu proses tertentu, media video memiliki durasi sekitar 20 – 40 menit, video pembelajaran mengutamakan kejelasan dan penguasaan materi, memperhatikan teknik pengambilan gambar, teknik pencahayaan, *editing* dan suara yang digunakan, dan juga penggunaan musik dan *sound effect* harus tepat sehingga tidak mengganggu narasi video itu sendiri.

Penelitian terdahulu mengenai video pembelajaran berbasis animasi pernah dilakukan oleh Fatmawati (2021) dengan judul “Pengembangan Video Animasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Usia Sekolah Dasar di Masa Pandemi”. Di masa pandemi Covid-19, penggunaan video animasi dalam pembelajaran bahasa asing dapat menjadi solusi atas kendala jarak yang memisahkan antara pendidik dengan peserta didik, dan antara satu peserta didik dengan sesama peserta didik lainnya karena dapat diunduh dan digunakan oleh siswa kapan saja dan dari mana saja, media pembelajaran berbasis animasi ini lebih mudah digunakan dan bahkan dapat digunakan berkali-kali tergantung kebutuhan siswa. Peserta didik juga bisa mengatur sendiri pemutaran konten videonya, seperti mempercepat, memperlambat, menjeda atau memutar ulangnya sesuai dengan yang diinginkan. Yang membedakan media pembelajaran dari penelitian sebelumnya dengan media yang dibuat oleh penulis adalah video pembelajaran bahasa Jepang kanji N5 dan terdapat juga animasi yang dibuat menggunakan software Vroid. Video pembelajaran tersebut diberi nama *Virtual Moji Learning*.

Virtual Moji Learning merupakan video pembelajaran kanji N5 berbasis animasi yang menggunakan bantuan beberapa *software* komputer dalam pembuatannya. Materi

yang digunakan dalam video pembelajaran *Virtual Moji Learning* adalah 110 kanji pada buku *Nihongo Challenge Kanji N5* yang meliputi arti, cara pembacaan *kunyomi* dan *onyomi*, contoh penggunaan, dan cara penulisan dari kanji tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan responden terhadap video pembelajaran tersebut.

METODE

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Sumber yang digunakan adalah buku *Nihongo Challenge Kanji N5*. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa tingkat I Program Studi Sastra Jepang dan 30 orang mahasiswa sebagai sampel. Teknik yang digunakan oleh penulis dalam pengambilan sampel adalah *simple random sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan membagikan kuesioner secara *online*. Kuesioner dibagi ke dalam dua bagian, yaitu kuesioner terbuka dan tertutup. Hasil kuesioner yang didapatkan kemudian akan diolah menggunakan penafsiran seperti yang ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Penafsiran Persentase Kuesioner

No.	Persentase	Penafsiran
1.	100%	Seluruhnya
2.	90%~99%	Hampir seluruhnya
3.	60%~89%	Sebagian besar
4.	51%~59%	Lebih dari setengahnya
5.	50%	Setengahnya
6.	40%~49%	Hampir setengahnya
7.	10%~39%	Sebagian kecil
8.	1%~9%	Sedikit sekali
9.	0%	Tidak ada sama sekali

(Sumber: Sudjiono, 2003)

Data yang diperoleh melalui kuesioner diukur menggunakan skala *likert*. Jawaban yang digunakan dalam skala *likert* dalam angket penelitian ini adalah sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Jawaban-jawaban tersebut kemudian diberi nilai seperti yang ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2. Nilai Jawaban Skala *likert*

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

(Sumber: Sugiyono, 2018)

Perhitungan kemudian akan dibandingkan dengan skor ideal untuk mendapatkan hasil baik atau tes kelayakan dari media berdasarkan hasil dari kuesioner tersebut. Rumus rata-rata (*mean*) yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

- P = Persentase
- f = Frekuensi dari setiap jawaban angket
- n = Jumlah responden
- 100% = Nilai tetap

Langkah selanjutnya adalah mencari persentase kelayakan. Adapun menurut Akbar (dalam Sari dan Hary, 2017), kriteria indeks koefisien realibilitas dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Kriteria Kelayakan

Persentase Nilai Rata-Rata	Kategori
85% - 100%	Sangat Layak
69% - 84%	Layak
53% - 68%	Cukup Layak
37% - 52%	Kurang Layak
20% - 36%	Tidak Layak

(Sumber: Sari dan Hary, 2017)

HASIL

Penulis menggunakan *Google Form* untuk menyebarkan kuesioner kepada 30 mahasiswa tingkat I Program Studi Sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia untuk mengetahui bagaimana tanggapan responden terhadap video *Virtual Moji Learning*. Kuesioner yang digunakan oleh penulis adalah kuesioner terbuka dan tertutup. Pada kuesioner tertutup terdapat empat kategori pilihan yaitu kategori materi yang terdapat pada video sebanyak lima soal, kategori tampilan sebanyak enam soal, kategori audio sebanyak dua soal dan kategori manfaat video pembelajaran *Virtual Moji Learning* sebanyak dua soal. Pada kuesioner terbuka responden diminta memberikan saran tertulis mengenai video *Virtual Moji Learning*. Hasil yang didapat dari responden tentang materi dari video pembelajaran *Virtual Moji Learning* disajikan dalam bentuk tabel seperti berikut.

Tabel 3. Kemudahan Materi

Pernyataan	Jawaban				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Materi yang digunakan pada video pembelajaran <i>Virtual Moji Learning</i> mudah dimengerti.	8	21	1	0	30
	26,7%	70%	3,3%	0%	100%

Dapat dilihat pada tabel 3 bahwa sebagian kecil (26,7%) responden menyatakan sangat setuju bahwa materi yang digunakan pada video pembelajaran *Virtual Moji Learning* mudah dimengerti. Sebagian besar (70%) menyatakan setuju bahwa materi yang digunakan pada video pembelajaran *Virtual Moji Learning* mudah dimengerti dan sedikit sekali responden (3,3%) menyatakan tidak setuju dengan pernyataan tersebut. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa materi yang digunakan pada pembelajaran *Virtual Moji Learning* tergolong cukup mudah dimengerti.

Tabel 4. Kesesuaian Materi

Pernyataan	Jawaban				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Materi yang digunakan pada video pembelajaran <i>Virtual Moji Learning</i> sesuai dengan tingkat N5.	16	14	0	0	30
	53,3%	46,7%	0%	0%	100%

Dapat dilihat pada tabel 4 bahwa lebih dari setengahnya (53,3%) responden menyatakan sangat setuju bahwa materi yang digunakan pada video pembelajaran *Virtual Moji Learning* sesuai dengan tingkat N5. Hampir setengahnya (46,7%) menyatakan setuju bahwa materi yang digunakan pada video pembelajaran *Virtual Moji Learning* sesuai dengan tingkat N5. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa materi yang digunakan pada video pembelajaran *Virtual Moji Learning* sesuai dengan tingkat N5.

Tabel 5. Kesulitan Materi

Pernyataan	Jawaban				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Tingkat kesulitan materi yang terdapat dalam video pembelajaran <i>Virtual Moji Learning</i> tergolong mudah.	7	23	0	0	30
	23,3%	76,7%	0%	0%	100%

Dapat dilihat pada tabel 5 bahwa sebagian kecil (23,3%) responden menyatakan sangat setuju bahwa tingkat kesulitan materi yang terdapat dalam video pembelajaran *Virtual Moji Learning* tergolong mudah. Sebagian besar (76,7%) menyatakan setuju bahwa tingkat kesulitan materi yang terdapat dalam video pembelajaran *Virtual Moji Learning* tergolong mudah. Berdasarkan hal tersebut, maka disimpulkan bahwa tingkat kesulitan materi yang terdapat dalam video pembelajaran *Virtual Moji Learning* tergolong mudah.

Tabel 6. Tingkat Kesulitan Kuis

Pernyataan	Jawaban				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Tingkat kesulitan kuis yang terdapat pada video pembelajaran <i>Virtual Moji Learning</i> tergolong mudah.	8	19	3	0	30
	26,7%	63,3%	10%	0%	100%

Dapat dilihat pada tabel 6 bahwa sebagian kecil (26,7%) responden menyatakan sangat setuju bahwa tingkat kesulitan kuis yang terdapat pada video pembelajaran *Virtual Moji Learning* tergolong mudah. Sebagian besar (63,3%) menyatakan setuju bahwa tingkat kesulitan kuis yang terdapat pada video pembelajaran *Virtual Moji Learning* tergolong mudah, dan sebagian kecil (10%) yang menyatakan tidak setuju dengan pernyataan tersebut. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kesulitan kuis yang terdapat pada video pembelajaran *Virtual Moji Learning* tergolong mudah dan hanya sebagian kecil saja yang tidak berpendapat demikian.

Tabel 7. Jumlah Kuis

Pernyataan	Jawaban				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Jumlah kuis yang terdapat pada video pembelajaran <i>Virtual Moji Learning</i> tidak terlalu banyak	6	23	1	0	30
	20%	76,7%	3,3%	0%	100%

Dapat dilihat pada tabel 7 bahwa sebagian kecil (20%) responden menyatakan sangat setuju bahwa jumlah kuis yang terdapat pada video pembelajaran *Virtual Moji Learning* tidak terlalu banyak. Sebagian besar (76,7%) menyatakan setuju bahwa jumlah kuis terdapat pada video pembelajaran *Virtual Moji Learning* tidak terlalu banyak dan sedikit sekali (3,3%) menyatakan tidak setuju dengan pernyataan tersebut. Berdasarkan hal tersebut, maka disimpulkan bahwa jumlah kuis yang terdapat pada video pembelajaran *Virtual Moji Learning* tergolong tidak terlalu banyak dan hanya sebagian kecil saja yang tidak berpendapat demikian.

Hasil yang didapat dari responden mengenai tampilan visual dari video pembelajaran *Virtual Moji Learning* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 8. Desain Karakter

Pernyataan	Jawaban				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Desain karakter yang digunakan pada video pembelajaran <i>Virtual Moji Learning</i> menarik	12	16	2	0	30
	40%	53,3%	6,7%	0%	100%

Dapat dilihat pada tabel 8 bahwa hampir setengahnya (40%) responden menyatakan sangat setuju bahwa desain karakter yang digunakan pada video pembelajaran *Virtual Moji Learning* menarik. Lebih dari setengahnya (53,3%) menyatakan setuju bahwa desain karakter yang digunakan pada video pembelajaran *Virtual Moji Learning* menarik dan sedikit sekali (6,7%) menyatakan tidak setuju dengan pernyataan tersebut. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa desain karakter yang digunakan pada video pembelajaran *Virtual Moji Learning* menarik dan hanya sebagian kecil saja yang tidak berpendapat demikian.

Tabel 9. Desain Latar

Pernyataan	Jawaban				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Desain latar yang digunakan pada video pembelajaran <i>Virtual Moji Learning</i> menarik.	10	18	2	0	30
	33,3%	60%	6,7%	0%	100%

Dapat dilihat pada tabel 9 bahwa sebagian kecil (33,3%) responden menyatakan sangat setuju bahwa desain latar yang digunakan pada video pembelajaran *Virtual Moji Learning* menarik. Sebagian besar (60%) menyatakan setuju bahwa desain latar yang digunakan pada video pembelajaran *Virtual Moji Learning* menarik dan sedikit sekali (6,7%) menyatakan tidak setuju dengan pernyataan tersebut. Berdasarkan hal tersebut, maka disimpulkan bahwa desain latar yang digunakan pada video pembelajaran *Virtual Moji Learning* menarik dan hanya sebagian kecil saja yang tidak berpendapat demikian.

Tabel 10. Animasi Karakter

Pernyataan	Jawaban				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Animasi karakter yang digunakan pada video pembelajaran <i>Virtual Moji Learning</i> menarik..	9	18	3	0	30
	30%	60%	10%	0%	100%

Dapat dilihat pada tabel 10 bahwa sebagian kecil (30%) responden menyatakan sangat setuju bahwa animasi karakter yang digunakan pada video pembelajaran *Virtual Moji Learning* menarik. Sebagian besar (60%) menyatakan setuju bahwa animasi karakter yang digunakan pada video pembelajaran *Virtual Moji Learning* menarik dan sebagian kecil (10%) menyatakan tidak setuju dengan pernyataan tersebut. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa animasi karakter yang digunakan pada video pembelajaran *Virtual Moji Learning* cukup menarik dan hanya sebagian kecil saja yang tidak berpendapat demikian.

Tabel 11. Ukuran Huruf yang Digunakan

Pernyataan	Jawaban				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Ukuran huruf yang digunakan dalam video pembelajaran <i>Virtual Moji Learning</i> jelas dan terbaca.	12	18	0	0	30
	40%	60%	0%	0%	100%

Dapat dilihat pada tabel 11 bahwa hampir setengahnya (40%) responden menyatakan sangat setuju bahwa ukuran huruf yang digunakan dalam video pembelajaran *Virtual Moji Learning* jelas dan terbaca. Sebagian besar (60%) menyatakan setuju bahwa ukuran huruf yang digunakan dalam video pembelajaran *Virtual Moji Learning* jelas dan

terbaca. Berdasarkan hal tersebut, maka disimpulkan bahwa ukuran huruf yang digunakan dalam video pembelajaran *Virtual Moji Learning* cukup jelas dan mudah dibaca.

Tabel 12. Tampilan Animasi Cara Penulisan Kanji

Pernyataan	Jawaban				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Animasi cara penulisan kanji yang terdapat pada video pembelajaran <i>Virtual Moji Learning</i> dapat dilihat dengan jelas.	14	16	0	0	30
	46,7%	53,3%	0%	0%	100%

Dapat dilihat pada tabel 12 bahwa hampir setengahnya (46,7%) responden menyatakan sangat setuju bahwa animasi cara penulisan kanji yang terdapat pada video pembelajaran *Virtual Moji Learning* dapat dilihat dengan jelas. Lebih dari setengahnya (53,3%) menyatakan setuju bahwa animasi cara penulisan kanji yang terdapat pada video pembelajaran *Virtual Moji Learning* dapat dilihat dengan jelas. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa animasi cara penulisan kanji yang terdapat pada video pembelajaran *Virtual Moji Learning* dapat dilihat dengan jelas.

Tabel 13. Penjelasan Cara Penulisan Kanji

Pernyataan	Jawaban				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Animasi cara penulisan kanji yang terdapat pada video pembelajaran <i>Virtual Moji Learning</i> mudah dimengerti.	9	21	0	0	30
	30%	70%	0%	0%	100%

Dapat dilihat pada tabel 13 bahwa sebagian kecil (30%) responden menyatakan sangat setuju bahwa animasi cara penulisan kanji yang terdapat pada video pembelajaran *Virtual Moji Learning* mudah dimengerti. Sebagian besar (70%) menyatakan setuju bahwa animasi cara penulisan kanji yang terdapat pada video pembelajaran *Virtual Moji Learning* mudah dimengerti. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa animasi cara penulisan kanji yang terdapat pada video pembelajaran *Virtual Moji Learning* tergolong mudah dimengerti.

Hasil yang didapat dari responden mengenai audio dari video pembelajaran *Virtual Moji Learning* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 14. Volume Suara yang Digunakan

Pernyataan	Jawaban				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Volume suara yang dihasilkan pada video pembelajaran <i>Virtual Moji Learning</i> sudah pas.	7	19	3	1	30
	23,3%	63,3%	10%	3,3%	100%

Dapat dilihat pada tabel 14 bahwa sebagian kecil (23,3%) responden menyatakan sangat setuju bahwa volume suara yang dihasilkan pada video pembelajaran *Virtual Moji Learning* sudah pas. Sebagian besar (63,3%) menyatakan setuju bahwa volume suara

yang dihasilkan pada video pembelajaran *Virtual Moji Learning* sudah pas. Sebagian kecil (10%) menyatakan tidak setuju bahwa volume suara yang dihasilkan pada video pembelajaran *Virtual Moji Learning* sudah pas dan sedikit sekali (3,3%) menyatakan sangat tidak setuju dengan pertanyaan tersebut Berdasarkan hal tersebut, maka disimpulkan bahwa sebagian besar responden dapat mendengar volume suara yang dihasilkan pada video pembelajaran *Virtual Moji Learning* dengan baik dan hanya sebagian kecil yang menyatakan volume suara yang dihasilkan kurang terdengar dengan baik.

Tabel 15. Musik Latar

Pernyataan	Jawaban				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Musik latar yang digunakan pada video pembelajaran <i>Virtual Moji Learning</i> sesuai dan menarik.	6	21	3	0	30
	20%	70%	10%	0%	100%

Dapat dilihat pada tabel 15 bahwa sebagian kecil (20%) responden menyatakan sangat setuju bahwa musik latar yang digunakan pada video pembelajaran *Virtual Moji Learning* sesuai dan menarik. Sebagian besar (70%) menyatakan setuju bahwa musik latar yang digunakan pada video pembelajaran *Virtual Moji Learning* sesuai dan menarik dan sebagian kecil (10%) menyatakan tidak setuju dengan pernyataan tersebut. Berdasarkan hal tersebut, maka disimpulkan bahwa sebagian besar responden merasa musik latar yang digunakan pada video pembelajaran *Virtual Moji Learning* sudah sesuai dengan isi video dan juga menarik. Hanya sebagian kecil responden saja yang tidak berpendapat demikian.

Hasil yang didapat dari responden mengenai manfaat dari menonton video pembelajaran *Virtual Moji Learning* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 16. Peningkatan Kemampuan

Pernyataan	Jawaban				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Video pembelajaran <i>Virtual Moji Learning</i> dapat meningkatkan kemampuan Kanji N5 bahasa Jepang saya	12	18	0	0	30
	40%	60%	0%	0%	100%

Dapat dilihat pada tabel 16 bahwa hampir setengahnya (40%) responden menyatakan sangat setuju bahwa video pembelajaran *Virtual Moji Learning* dapat meningkatkan kemampuan Kanji N5 bahasa Jepang mereka. Sebagian besar (60%) menyatakan setuju bahwa video pembelajaran *Virtual Moji Learning* dapat meningkatkan kemampuan Kanji N5 bahasa Jepang mereka. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran *Virtual Moji Learning* dapat meningkatkan kemampuan Kanji N5 bahasa Jepang.

Tabel 17. Peningkatan Motivasi Belajar

Pernyataan	Jawaban				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Video pembelajaran <i>Virtual Moji Learning</i> dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar bahasa Jepang.	11	17	2	0	30
	36,7%	56,7%	6,7%	0%	100%

Dapat dilihat pada tabel 17 bahwa sebagian kecil (36,7%) responden menyatakan sangat setuju bahwa video pembelajaran *Virtual Moji Learning* dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar bahasa Jepang. Lebih dari setengahnya (56,7%) menyatakan setuju bahwa video pembelajaran *Virtual Moji Learning* dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar bahasa Jepang dan sedikit sekali (6,7%) menyatakan tidak setuju dengan pernyataan tersebut. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden merasa motivasi mereka untuk belajar bahasa Jepang meningkat saat menonton video pembelajaran *Virtual Moji Learning* dan hanya sebagian kecil responden saja yang tidak berpendapat demikian.

Hasil dari kuesioner tanggapan responden tersebut kemudian dihitung menggunakan skala *likert* untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dibuat sudah baik atau belum. Hasil yang diperoleh dari uji coba media disajikan pada tabel 18.

Tabel 18. Data Hasil Kuesioner Tanggapan Responden

NO	HASIL PERHITUNGAN	SS	S	TS	STS	JUMLAH	(%)
1	Total jawaban	147	282	20	1	450	
2	Jumlah skor	735	1128	40	1	1904	
3	Skor ideal	2250	0	0	0		
Nilai Presentase							84,6%

Berdasarkan tabel 18, nilai ideal dari masing-masing kategori jawaban dihitung dengan ketentuan nilai skala *likert*, untuk kategori sangat setuju bernilai 5 x 147 (total jawaban diterima) = 735, setuju bernilai 4 x 282 (total jawaban diterima) = 1128, tidak setuju bernilai 2 x 20 (total jawaban diterima) = 40 dan untuk kategori sangat tidak setuju bernilai 1 x 1 (total jawaban diterima) = 1. Skor ideal merupakan jumlah nilai yang diterima jika semua responden menjawab sangat setuju, sehingga 450 x 5 = 2250.

Dalam menghitung nilai persentase, penulis menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{1904}{2250} \times 100\% = 84,6\%$$

Berdasarkan nilai tersebut, *Virtual Moji Learning* mendapatkan angka 84,6%, sehingga dapat disimpulkan bahwa video *Virtual Moji Learning* layak digunakan sebagai media pembelajaran kanji N5.

PEMBAHASAN

Pembuatan video *Virtual Moji Learning* dilakukan dengan tiga tahapan, yaitu pembuatan aset, *motion recording* untuk karakter virtual yang digunakan dan yang terakhir tahap *editing*. Proses *editing* dilakukan dengan menggunakan *software Adobe Premiere Pro*.

Virtual Moji Learning dikembangkan untuk membantu pembelajaran kanji N5. Materi yang digunakan pada video pembelajaran *Virtual Moji Learning* adalah 110 kanji yang terdapat pada buku *Nihongo Challenge Kanji N5*. Isi materi dibuat sederhana dengan penambahan gambar, kunyomi, onyomi, cara baca, contoh penggunaan dan cara penulisan kanji.

Video Virtual Moji Learning dibuat penulis dengan menggabungkan elemen teks, animasi gambar, dan audio kemudian dirancang sedemikian rupa agar video menjadi menarik sehingga dapat menjadi sebuah media pembelajaran kanji N5 yang layak digunakan. Penggunaan multimedia animasi gambar dan audio dimaksudkan agar audiens tidak bosan saat menontonnya. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Simarmata (2020) bahwa potensi media untuk menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan, dan warna secara alami maupun manipulasi membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan jelas. Musfiqon (2012) juga mengemukakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia memiliki banyak keunggulan, antara lain dapat menarik perhatian siswa, lebih efektif, efisien, dan praktis, serta siswa lebih mudah menyerap materi karena disesuaikan dengan gaya belajarnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil tanggapan responden mengenai *Virtual Moji Learning*, video ini tergolong ke dalam kriteria kelayakan “layak” untuk digunakan dalam pembelajaran. Adapun saran untuk penelitian selanjutnya adalah penggunaan animasi karakter yang bisa lebih dikembangkan lagi agar membuat video menjadi lebih menarik dan tidak kaku. Selain itu, penambahan materi pendukung juga dapat dilakukan agar media pembelajaran dapat lebih baik, seperti penambahan materi kanji N4 dan N3.

REFERENSI

- Bustam, M. R. (2016). The Analysis of Ambiguous Structures Through the Structural Ambiguity Concept. *Apollo Project-Jurnal Ilmiah Jurusan Sastra Inggris*, 1(1).
- Djamarah, S. B. dan Aswan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fatmawati, N. (2021). *Pengembangan Video Animasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Usia Sekolah Dasar di Masa Pandemi*. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 26(1), 65-77.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar*. Jakarta : Prestasi Pustakakarya.
- Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.

- Sari, H. V. & Hary S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web untuk Mengukur Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan.
- Setiana, S M. (2014). *Tes tulis sebagai alat evaluasi kemampuan membaca*. Bandung: UNIKOM.
- Simarmata, J, dkk. (2020). Elemen-Elemen Multimedia untuk Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Sudjiono, A. (2003). Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo. Persada.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Afabeta.