

VIDEO “BUNPOU MANABOU” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BUNPOU N5

*Ega Wiana Nurihuda¹, Anisa Arianingsih²

Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Komputer Indonesia,
Jl. Dipati Ukur 112-116, Bandung, Indonesia
egawiana2018@gmail.com

ABSTRACT

Based on previous research on learning, students have difficulty in learning Japanese. Therefore, learning media in the form of animated videos was created to make it easier for students to learn Japanese. This study aims to describe how media is made in the form of a two-dimensional animated video entitled Bunpou Manabou as a medium for learning grammar in Japanese at the N5 level. The method used is Luther's method where there are six stages, namely concept, design, material collecting, assembly, testing, distribution. Media is created with the help of OBS Studio and Adobe Premiere Pro software in the creation of its media. The media was tested on 30 Japanese Literature students at the first level of the 2021/2022 academic year, Indonesian Computer University, then data on responses were collected using a questionnaire which then the results were calculated using a likert scale. The results showed that the conversion rate of achievement on scale 5 reached 84.6%, which means that Bunpou Manabou media is worthy of being used as a learning medium.

Keywords: *Learning Media, Animation, Grammar, Japanese*

ABSTRAK

Berdasarkan penelitian terdahulu mengenai pembelajaran, mahasiswa mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang. Oleh karena itu dibuat media pembelajaran berupa video animasi untuk membuat mahasiswa lebih mudah dalam mempelajari bahasa Jepang. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana pembuatan media berupa video animasi dua dimensi berjudul *Bunpou Manabou* sebagai media pembelajaran tata bahasa dalam bahasa Jepang tingkat N5. Metode yang digunakan adalah metode Luther di mana terdapat enam tahapan yaitu pembuatan konsep, perancangan media, pengumpulan aset, pembuatan, pengujian, dan pendistribusian media. Media dibuat dengan bantuan *software OBS Studio* dan *Adobe Premiere Pro* dalam pembuatan mediana. Media diujikan kepada 30 mahasiswa Sastra Jepang tingkat I 2021/2022 Universitas Komputer Indonesia, kemudian data mengenai tanggapan dikumpulkan menggunakan kuesioner yang kemudian hasilnya dihitung menggunakan *skala likert*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konversi tingkat pencapaian skala 5 mencapai 84,6% yang berarti media *Bunpou Manabou* layak dijadikan media pembelajaran.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Animasi, Tata Bahasa, Bahasa Jepang*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses perkembangan pada peserta didik yang berlangsung seumur hidup. Bahasa asing bukanlah hal yang mudah untuk dipelajari, tidak terkecuali bahasa Jepang. Tata bahasa dalam bahasa Jepang dikenal dengan istilah *Bunpou*. Menurut

Sudjianto (1996) bahasa tidak boleh ditulis atau diucapkan secara tidak sengaja. Oleh karena itu, tata bahasa sangat penting untuk dipelajari. Adapun kesulitan-kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang menurut Setiana dan Arianingsih (2018) diantaranya adalah keterbatasan penguasaan kosakata. Hal lainnya adalah perbedaan gramatikal yang signifikan antara bahasa Jepang dan bahasa Indonesia (Sutedi dalam Wahidati, 2019). Bahasa Jepang memiliki predikat (S-O-P) di akhir kalimat dan terdapat banyak partikel dengan fungsi dan struktur kalimat yang berbeda. Menurut Sutedi (2009) kendala dalam memahami pola kalimat yang ditemui dalam pembelajaran bahasa Jepang antara lain adanya partikel yang tidak dapat dipetakan ke dalam bahasa Indonesia, dan adanya partikel yang memiliki banyak pola kalimat dan sulit untuk diingat. Hal-hal tersebut menjadikan *Bunpou* tidak mudah dipelajari.

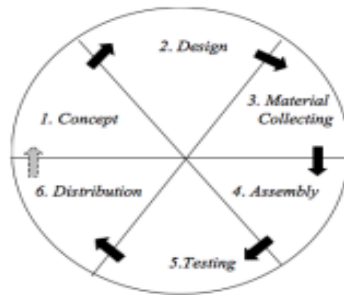
Berdasarkan kesulitan-kesulitan yang dialami dalam mempelajari tata bahasa pada bahasa Jepang, penulis tertarik untuk membuat multimedia pembelajaran. Multimedia merupakan salah satu solusi untuk mempermudah akademisi untuk melakukan belajar dan mengajar. Multimedia adalah presentasi interaktif dan dinamis yang mengkombinasikan audio, video, animasi, teks dan grafik yang tercipta oleh alat (Robin dan Linda, 2011). Media pembelajaran harus dibuat berdasarkan prinsip mengenai pembelajaran multimedia. Dalam merancang materi pembelajaran multimedia, Mayer (2002) mengemukakan tujuh prinsip multimedia yaitu *Generative Learning, Spatial Contiguity, Temporal Contiguity, Coherence, Modality, Redundancy, Personalization*. Dengan adanya prinsip dasar mengenai media pembelajaran, dapat diketahui apakah media yang dibuat sudah memenuhi syarat untuk dijadikan media pembelajaran.

Penelitian terdahulu mengenai media pembelajaran tata bahasa pernah dilakukan oleh Fahmi (2016) dalam bentuk aplikasi yang bernama “Wakariyasui Bunpou”. Mediana yang berupa aplikasi menuntut penggunaannya untuk meng-*install Adobe Air* pada *smarthphone* yang berbasis *Android* agar bisa menggunakan aplikasinya. Selain itu, Lazuardi (2021) melakukan penelitian serupa tentang pembelajaran kosakata bahasa Jepang tingkat dasar berbasis live 2D. Berdasarkan data yang diperoleh, media tersebut mendapatkan nilai presentase 85,6% yang berarti media *Nihongo Kotoba Manabu* sangat layak dijadikan media pembelajaran. Dari penelitian-penelitian tersebut, diketahui belum ada penelitian tentang pembuatan media pembelajaran bahasa Jepang berupa animasi 2D.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk membuat media pembelajaran tata bahasa dengan menggunakan video animasi yang diberi nama *Bunpou Manabou*. Media tersebut berupa media pembelajaran untuk mempelajari *Bunpou* dengan menggunakan media yang dianggap layak untuk dijadikan media pembelajaran berdasarkan penelitian sebelumnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan responden mengenai media pembelajaran tersebut.

METODE

Prosedur pembuatan dari *video* pembelajaran *Bunpou Manabou* sebagai media pembelajaran tata bahasa dalam bahasa Jepang tingkat N5 mengikuti tahapan pada metode versi Luther-Sutopo yaitu konsep (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pemasangan elemen multimedia (*assembly*), pengujian (*testing*), dan distribusi (*distribution*).



Gambar 1. Multimedia Versi Luther-Sutopo (Binanto, 2010)

Pada penelitian ini, penulis memilih mahasiswa Program Studi Sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia tingkat I tahun akademik 2021/2022 sebagai populasi dan sampel dipilih dengan menggunakan teknik *random sampling* sebanyak 30 orang.

Kuesioner digunakan sebagai instrumen penelitian untuk mengumpulkan informasi dan data. Dalam penelitian ini, kuesioner tertutup dan kuesioner terbuka dilakukan. Pada kuesioner tertutup dibuat dengan pilihan jawaban berupa Sangat Tidak Setuju, Tidak Setuju, Setuju, dan Sangat Setuju. Pada kuesioner terbuka dibuat berupa beberapa pernyataan tertulis yang harus ditanggapi oleh responden menggunakan kalimatnya sendiri. Teknik kuesioner yang digunakan adalah model skala *Likert*. Hasil dari skala *Likert* berupa nilai persentase yang menunjukkan seberapa layak media *Bunpou Manabou* untuk digunakan. Kriteria presentase jawaban dan kriteria kelayakan menurut Sugiyono (2008) dapat diketahui pada tabel 1 dan 2 di bawah ini.

Tabel 1. Kriteria Presentase Jawaban

Presentase Jawaban	Kriteria
0%	Tak seorang pun
1%~24%	Sebagian kecil
25%~49%	Hampir setengahnya
50%	Setengahnya
51%~74%	Sebagian besar
75%~99%	Hampir seluruhnya
100%	Seluruhnya

(Sumber: Sugiyono, 2008)

Tabel 2. 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: Sugiyono, 2008)

HASIL

Untuk menerima tanggapan dari responden, kuesioner beserta *link* video disebar menggunakan *Google Form*. Responden berjumlah 30 orang yang terdiri dari 14 perempuan dan 16 laki-laki. Responden berusia 17-22 tahun dengan sebagian besar responden berusia 19 tahun (59,8%). Hampir seluruh responden tidak memiliki sertifikat JLPT (93,3%), sebagian kecil responden memiliki sertifikat JLPT tingkat N5 (3,3%) dan sertifikat JLPT tingkat N4 (3,3%). Berikut adalah hasil kuesioner dari responden.

Tabel 3. Kemudahan Materi

Pernyataan	Jawaban				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Materi yang diterapkan pada video <i>Bunpou Manabou</i> mudah dimengerti	10	20	0	0	30
	33,3%	66,7%	0%	0%	100%

Pada tabel 3, sebagian besar responden sebanyak 20 orang (66,7%) setuju dan hampir setengah responden sebanyak 10 orang (33,3%) sangat setuju bahwa materi yang diterapkan pada media *Bunpou Manabou* mudah dimengerti.

Tabel 4. Jumlah Materi

Pernyataan	Jawaban				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Materi yang ada pada video <i>Bunpou Manabou</i> sesuai dengan tingkat N5	12	18	0	0	30
	40%	60%	0%	0%	100%

Pada tabel 4, sebagian besar responden sebanyak 18 orang (60%) setuju dan hampir setengah responden sebanyak 12 orang (40%) sangat setuju bahwa materi pada media *Bunpou Manabou* sesuai dengan tingkat N5.

Tabel 5. Kesesuaian Materi

Pernyataan	Jawaban				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Materi yang terdapat pada media pembelajaran <i>Bunpou Manabou</i> sesuai dengan buku yang digunakan	11	19	0	0	30
	36,7%	63,3%	0%	0%	100%

Pada tabel 5, sebagian besar responden sebanyak 19 orang (63,3%) setuju dan hampir setengah responden sebanyak 11 orang (36,7%) sangat setuju bahwa materi pada media *Bunpou Manabou* sesuai dengan buku yang digunakan. Berdasarkan indikator penilaian kuesioner terhadap materi media, sebagian besar responden merasa materi yang digunakan tergolong mudah dan sesuai.

Tabel 6. Desain Media

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

Pada tabel 6, sebagian besar responden sebanyak 16 orang (53,3%) setuju, hampir setengah responden sebanyak 12 orang (40%) sangat setuju, dan sebagian kecil responden sebanyak 2 orang (6,7%) tidak setuju bahwa desain yang digunakan pada media *Bunpou Manabou* menarik.

Tabel 7. Ukuran Huruf

Pernyataan	Jawaban				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Ukuran huruf yang digunakan pada materi dalam video <i>Bunpou Manabou</i> jelas dan terbaca	12	18	0	0	30
	40%	60%	0%	0%	100%

Pada tabel 7, sebagian besar responden sebanyak 18 orang (60%) setuju dan hampir setengah responden sebanyak 12 orang (40%) sangat setuju bahwa ukuran huruf yang digunakan pada materi dalam media *Bunpou Manabou* jelas dan terbaca.

Tabel 8. Jenis Huruf

Pernyataan	Jawaban				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Jenis huruf yang digunakan dalam video <i>Bunpou Manabou</i> secara keseluruhan menaik	12	17	1	0	30
	40%	56,7%	3,3%	0%	100%

Pada tabel 8, sebagian besar responden sebanyak 17 orang (56,7%) setuju, hampir setengah responden sebanyak 12 orang (40%) sangat setuju, dan sebagian kecil responden sebanyak 1 orang (3,3%) tidak setuju bahwa jenis huruf yang digunakan dalam media *Bunpou Manabou* secara keseluruhan menarik.

Tabel 9. Kejelasan Gambar

Pernyataan	Jawaban				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Gambar yang terdapat pada video <i>Bunpou Manabou</i> dapat dilihat dengan jelas dan mudah	11	17	2	0	30
	36,7%	56,7%	6,7%	0%	100%

Pada tabel 9, sebagian besar responden sebanyak 17 orang (56,7%) setuju, 11 responden sangat setuju, dan sebagian kecil responden sebanyak 2 orang (6,7%) tidak setuju bahwa gambar yang terdapat pada media *Bunpou Manabou* dapat dilihat dengan jelas dan mudah.

Tabel 10. Kemenarikan Gambar

Pernyataan	Jawaban				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Gambar yang terdapat pada video <i>Bunpou Manabou</i> secara keseluruhan menarik	12	14	4	0	30
	40%	46,7%	13,3%	0%	100%

Pada tabel 10, hampir setengah responden sebanyak 14 orang (46,7%) setuju, hampir setengah responden sebanyak 12 orang (40%) sangat setuju, dan sebagian kecil responden sebanyak 4 orang (13,3%) tidak setuju bahwa gambar yang terdapat pada media *Bunpou Manabou* secara keseluruhan menarik.

Tabel 11. Motivasi Berdasarkan Visual

Pernyataan	Jawaban				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Visual yang terdapat pada video <i>Bunpou Manabou</i> menambah keinginan saya untuk belajar	8	18	4	0	30
	26,7%	60%	13,3%	0%	100%

Pada tabel 11, sebagian besar responden sebanyak 18 orang (60%) setuju, hampir setengah responden sebanyak 8 orang (26,7%) sangat setuju, dan sebagian kecil responden sebanyak 4 orang (13,3%) tidak setuju bahwa visual yang terdapat pada media *Bunpou Manabou* menambah keinginan para siswa untuk belajar.

Tabel 12. Durasi Video

Pernyataan	Jawaban				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Durasi pada video <i>Bunpou Manabou</i> cukup	7	22	1	0	30
	23,3%	73,3%	3,3%	0%	100%

Pada tabel 12, sebagian besar esponden sebanyak 22 orang (73,3%) setuju, sebagian kecil responden sebanyak 7 orang (23,3%) sangat setuju, dan sebagian kecil responden sebanyak 1 orang (3,3%) tidak setuju bahwa durasi pada video *Bunpou Manabou* cukup. Berdasarkan indikator penilaian kuesioner terhadap tampilan media, seagian besar responden merasa durasi dan tampilan yang terdapat pada media *Bunpou Manabou* secara keseluruhan menarik dan memotivasi dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 13. Kejelasan Audio

Pernyataan	Jawaban				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Audio yang digunakan pada video <i>Bunpou Manabou</i> dapat didengarkan dengan jelas	11	18	1	0	30
	36,7%	60%	3,3%	0%	100%

Pada tabel 13, sebagian besar responden sebanyak 18 orang (60%) setuju, hampir setengah responden sebanyak 11 orang (36,7%) sangat setuju, dan sebagian kecil responden sebanyak 1 orang (3,3%) tidak setuju bahwa audio yang digunakan pada video *Bunpou Manabou* dapat didengarkan dengan jelas.

Tabel 14. Musik

Pernyataan	Jawaban				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Musik pada video <i>Bunpou Manabou</i> menarik	6	21	3	0	30
	20%	70%	10%	0%	100%

Pada tabel 14, sebagian besar responden sebanyak 21 orang (70%) setuju, sebagian kecil responden sebanyak 6 orang (20%) sangat setuju, dan sebagian kecil responden sebanyak 3 orang (10%) tidak setuju bahwa musik pada video *Bunpou Manabou* menarik.

Tabel 15. Volume

Pernyataan	Jawaban				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Volume suara yang dihasilkan pada video <i>Bunpou Manabou</i> sesuai	7	19	4	0	30
	23,3%	63,3%	13,3%	0%	100%

Pada tabel 15, sebagian besar responden sebanyak 19 orang (63,3%) setuju, sebagian kecil responden sebanyak 7 orang (23,3%) sangat setuju, dan sebagian kecil responden sebanyak 4 orang (13,3%) tidak setuju bahwa volume suara yang dihasilkan pada video *Bunpou Manabou* sesuai. Berdasarkan indikator penilaian kuesioner terhadap audio media, sebagian besar responden merasa kesesuaian audio sudah jelas dan sesuai.

Tabel 16. Peningkatan Kemampuan

Pernyataan	Jawaban				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Video <i>Bunpou Manabou</i> dapat meningkatkan kemampuan tata bahasa Jepang saya	11	19	0	0	30
	36,7%	63,3%	0%	0%	100%

Pada tabel 16, sebagian besar responden sebanyak 19 orang (63,3%) setuju dan sebagian kecil responden sebanyak 11 orang (36,7%) sangat setuju bahwa media *Bunpou Manabou* dapat meningkatkan kemampuan tata bahasa jepang para siswa.

Tabel 17. Peningkatan Motivasi

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

Pada tabel 17, sebagian besar responden sebanyak 17 orang (56,7%) setuju, sebagian kecil responden sebanyak 11 orang (36,7%) sangat setuju, dan sebagian kecil responden sebanyak 2 orang (6,7%) tidak setuju bahwa video *Bunpou Manabou* dapat meningkatkan motivasi para siswa untuk belajar bahasa jepang. Berdasarkan indikator penilaian kuesioner terhadap manfaat media, sebagian besar responden merasa media *Bunpou Manabou* dapat menambah kemampuan berbahasa Jepang, juga meningkatkan motivasi dalam belajar. Untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dibuat sudah baik atau belum, skala likert digunakan untuk menghitung hasil dari kuesioner tanggapan responden. Hasil yang diperoleh dari uji coba media terdapat pada Tabel di 4.1.

Tabel 18. Data Hasil Kuesioner Tanggapan Responden

NO	HASIL PERHITUNGAN	SS	S	TS	STS	JUMLAH	(%)
1	Total jawaban	153	273	24	0	450	
2	Jumlah skor	765	1092	48	0	1905	
3	Skor ideal	2250	0	0	0	2250	
	Nilai Presentase						84,6%

Berdasarkan tabel 18, nilai ideal dari masing-masing kategori jawaban dihitung sesuai dengan nilai skala *likert*. Total jawaban sangat setuju adalah 153 dengan nilai 5 sehingga $153 \times 5 = 765$. Total jawaban setuju adalah 273 dengan nilai 4 sehingga $273 \times 4 = 1092$. Total jawaban tidak setuju adalah 24 dengan nilai 2 sehingga $24 \times 2 = 48$. Tidak ada jawaban sangat tidak setuju sehingga jumlah nilai yang didapatkan 0. Skor ideal adalah jumlah nilai yang diterima jika seluruh responden menjawab sangat setuju, sehingga $450 \times 5 = 2250$. Langkah selanjutnya adalah membagikan jumlah seluruh skor dengan jumlah skor ideal. Hasil dari perhitungan tersebut dikali dengan 100% sehingga mendapatkan hasil 84,6%. Berdasarkan nilai presentase, media *Bunpou Manabou* memiliki kategori sangat baik dan layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran *Bunpou Manabou* dibuat sesuai dengan tahapan pada metode Luther. Tahap pertama yang dilakukan yaitu membuat konsep. Tujuan dari pembuatan konsep adalah untuk menentukan tujuan dari pembuatan media. Tujuan dari pembuatan media *Bunpou Manabou* adalah untuk membantu pelajar agar dapat memahami tata bahasa dalam bahasa Jepang tingkat dasar melalui multimedia, ini berhubungan dengan teori Farida & Rahayu (2017) bahwa terjadinya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar dengan menggunakan multimedia dibandingkan dengan menggunakan buku teks.

Tahap kedua dalam pembuatan media *Bunpou Manabou* adalah tahap pembuatan desain. Pada tahap ini, penulis membuat desain media yang menarik agar bisa membantu siswa agar tidak cepat bosan dan menyerap materi pembelajaran dengan mudah saat belajar. Hal tersebut relevan dengan teori Azhar (2002) di mana menyatakan bahwa siswa dapat mengalami peningkatan proses belajar dengan adanya media belajar dikarenakan pesan atau informasi lebih jelas. Media pembelajaran juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan siswa menjadi tidak cepat bosan sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien (Sanaky, 2009).

Tahap ketiga pada pembuatan media *Bunpou Manabou* adalah tahap pengumpulan bahan. Bahan yang dimaksud adalah aset yang telah dibuat, kemudian dikumpulkan agar bisa melakukan tahap selanjutnya yaitu tahap pembuatan media. Media

Bunpou Manabou dibuat untuk dijadikan media pembelajaran yang baik. Agar keinginan penulis untuk membuat media yang layak, pembuatan media *Bunpou Manabou* dilakukan berdasarkan prinsip multimedia yang dikemukakan oleh Mayer (2002) yaitu prinsip *Generative Learning* di mana pelajar dapat belajar dengan lebih baik melalui teks dan gambar. Selain itu terdapat prinsip *Spatial Contiguity* di mana pelajar dapat belajar dengan baik ketika teks dan gambar disajikan dekat satu sama lain. Ada juga prinsip *Temporal Contiguity* di mana pelajar dapat belajar lebih baik ketika bagian dari animasi disajikan bersamaan dengan narasi yang sesuai. Kemudian, terdapat prinsip *Coherence* di mana teks, gambar, audio, animasi dan video tidak digunakan secara berlebihan dan digunakan sesuai kebutuhan saja. Ada pun prinsip *Modality* di mana pelajar dapat belajar dengan lebih baik melalui animasi dan narasi daripada animasi dan teks. Media *Bunpou Manabou* adalah media pembelajaran yang mencakup semua aspek media pembelajaran yang baik berdasarkan prinsip multimedia yang dikemukakan oleh Mayer (2002), di mana media pembelajaran yang baik meliputi teks, gambar, animasi, narasi, gambar, audio, dan video yang disajikan bersamaan.

Kelayakan media *Bunpou Manabou* sebagai media pembelajaran dibuktikan dengan tahapan *Luther* yang selanjutnya yaitu tahap pengujian. Penulis memilih mahasiswa tingkat I tahun akademik 2021/2022 Program Studi Sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia sebanyak 30 orang sebagai responden. Kuesioner dibuat berdasarkan prinsip multimedia oleh Mayer (2002) untuk mengetahui apakah media *Bunpou Manabou* dapat dijadikan media pembelajaran. Penulis menggunakan teknik kuesioner skala *likert* untuk pengumpulan data terhadap penelitian ini.

Tahap selanjutnya pada pembuatan media *Bunpou Manabou* adalah *distribution*. Pada tahap ini media *Bunpou Manabou* akhirnya didistribusikan pada *platform* yang ditentukan oleh penulis. *Platform* yang digunakan adalah *Youtube*, karena *platform* tersebut adalah *platform* yang umum digunakan untuk mengakses video dengan mudah oleh berbagai usia. Selain itu, *Youtube* sendiri adalah aplikasi bawaan *smartphone* sehingga siapapun yang memiliki *smartphone* dapat menggunakannya.

Media *Bunpou Manabou* memiliki kualifikasi sangat baik berdasarkan skala *likert* menurut Arikunto (2010) yang digunakan untuk mengetahui hasil dari tanggapan responden. Media *Bunpou Manabou* secara keseluruhan adalah media yang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan media *Bunpou Manabou* menyajikan pembelajaran berbasis animasi yang terdapat gambar, narasi, teks dan audio, di mana berdasarkan prinsip media oleh Mayer (2002) semua hal itu diperlukan demi membuat multimedia yang baik.

Sebagian besar responden merasa setuju bahwa materi pada media *Bunpou Manabou* tergolong mudah. Hal tersebut dikarenakan materi pada media *Bunpou Manabou* sesuai dengan tingkat N5. Berdasarkan tanggapan responden, terlepas dari materi pada media, sebagian besar responden setuju bahwa tampilan media keseluruhan menarik. Begitu juga dengan audio, di mana sebagian besar responden setuju bahwa audio narasi sudah sesuai dengan gambar, animasi dan teks. Hal tersebut relevan dengan pernyataan Riyana (2007) bahwa volume pada musik yang digunakan sebagai pengiring media sebaiknya lebih lemah agar tidak menutupi suara narasi.

SIMPULAN

Berdasarkan indikator penilaian kuesioner, media *Bunpou Manabou* layak dijadikan media pembelajaran. Adapun saran agar media dapat dikembangkan untuk

menjadi media pembelajaran yang lebih baik yaitu memperbanyak contoh pada materi, menambahkan asset animasi agar animasi lebih hidup dan lebih menarik, dan lebih memperhatikan perihal konsistensi layer

REFERENSI

- Aini, W., N., 2013. Instructional Media in Teaching English to Young Learners: A Case Study in Elementary Schools in Kuningan. *Journal of English and Education*. 1(1). 196-206. <https://ejournal.upi.edu/index.php/L-E/article/view/350/239> (diakses pada 11 Januari 2022)
- Alsubaie, S., S., Abbad, M., A., 2020. The Effect of Japanese Animation Series on Informal Third Language Acquisition among Arabic Native Speakers. *English Language Teaching*. 13(8). 91-105. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1262382.pdf> (diakses 25 Oktober 2021).
- Anderson, R., H., 1976. Media Pembelajaran. PT. Erlangga : Jakarta
- Ariesto Hadi Sutopo. 2003. Multimedia Interaktif dengan Flash. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Armansyah, F., Sulton, S., 2019. Multimedia Interaktif Sebagai Media Visual Dasar-dasar Animasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. 2(3). 224-229. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/8283/4366> (diakses 2 Oktober 2021)
- Arsyad, Azhar. 2002. Media Pembelajaran, edisi 1. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Binanto, I. 2010. Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya. Andi Offset. Yogyakarta.
- Budiarti, E. T. E., 2019. *Korelasi Antara Kemampuan Bunpou Chuukyuu Zenhan dengan Hasil Nouryoku Shiken N4 pada Mata Uji Bunpou*. Skripsi S1. Universitas Negeri Semarang
- Bustam, M. R. (2020). Ambiguitas Struktural Pada Heading Portal Berita The Jakarta Post Dalam Pemberitaan Pemilihan Gubernur Jawa Barat. *Diglossia: Jurnal Kajian Ilmiah Kebahasaan dan Kesusastraan*, 11(2), 55-67.
- Danasasmita. 2009. Metodologi Pembelajaran Bahasa Jepang. Bandung: UPI Press
- Fahmi, M.I., Renariah., Setiana, S.M. 2015. Wakariyasui Bunpou Sebagai Media Pembelajaran Pola Kalimat Bahasa Jepang Pada Smartphone Berbasis Android. Skripsi Universitas Komputer Indonesia : tidak diterbitkan.
- Indraswari, T., I., Siti, M., Siti, J., Santi, S., 2021. Evaluasi Pembelajaran Bunpou pada Kelas Daring di LPK Mulia Meisou Indonesia. *Journal of Japanese Language Education and Linguistics*. 5(1). 1-11. <https://journal.umy.ac.id/index.php/jjlel/article/view/10235/pdf> (diakses pada 6 Januari 2022)
- Karnawati, R. A., 2020. Effectiveness Of Blended Learning With The Flipped Classroom Model On Shochuukyuu Bunpou In 21th – Century Dynamics Skill Towards Japanese Language Education Study Program Muhammadiyah University Prof. Dr. Hamka. *International Journal of Language Education and Cultural Review (IJEER)*. 6(2). 156-167. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/ijlecr/article/view/15221/9594> (diakses pada 5 Januari 2022)
- Maria, U., Ani, R., Wahyu, H., 2019. Interactive Multimedia Development in The Learning Process of Indonesian Culture Introduction Theme for 5-6 Year Old Children. *Journal of Primary Education*. 8(3). 344-353. <https://doi.org/10.15294/jpe.v8i3.27929> (diakses pada 6 Januari 2022)

- Miarso, Yusufhadi. 2009. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan 2*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nurdewanto, B., Elta, S., Rusdijanto, Adi, S., 2018. Multimedia Learning Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal ABDIMAS Unmer Malang*. 3(2). 14-17. <https://jurnal.unmer.ac.id/index.php/jpkm/article/view/2587/1575> (diakses 11 Oktober 2021)
- Prayogha, A. P. D., 2020. Implementasi Metode Luther Untuk Pengembangan Media Pengenalan Tata Surya Berbasis Virtual Reality. *BIOS: Jurnal Teknologi Informasi dan Rekayasa Komputer*. 1(1). 1-14. <https://media.neliti.com/media/publications/340244-implementasi-metode-luther-untuk-pengemb-d4233a03.pdf> (diakses pada 3 Januari 2022)
- Rahmawati, Hambali, Muthmainnah, 2017. Desain Media Animasi Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Fsiologi Tumbuhan Untuk Mahasiswa Pendidikan Biologi. *Jurnal Edukasi dan Sains Biologi*. 6(1). <http://jfkkip.umuslim.ac.id/index.php/jesbio/article/view/300> (diakses 4 April 2022).
- Sugiyono, 2008. *Metode Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Alfabeta. Bandung.
- Syuja'ie, A., W., Sari, H., Fajar, A., 2010. Animasi Interaktif Media Pembelajaran Bahasa Jepang Dasar Untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Journal of Students Research in Computer Science*. 1(1). 15-22. <http://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/JSRCS/article/view/75/100> (diakses 20 Oktober 2021)
- Widiyasanti, M., Yulia, A., 2018. Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*. 8(1). 1-15

