

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI BERBASIS STANDAR PROSES  
KURIKULUM 2013 REVISI UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG  
LEVEL SEKOLAH DASAR DI BALI**

**Oleh**

**Ni Made Sri Ari Wahyuni, NIM. 1612061034**

**Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang**

**ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk membuat program alat bantu belajar bahasa Jepang berbasis animasi alat peraga yang dibuat akan berdasarkan Standar Kurikulum 2013 revisi untuk level sekolah dasar di Bali. Media animasi pembelajaran yang dibuat diharapkan mampu menarik minat siswa dalam mempelajari bahasa Jepang. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (research and development). Model pengembangan penelitian yang digunakan adalah model FourD Thiagarajan, yang terdiri dari 4 tahap, yaitu (1) Pendefinisian, (2) Perancangan, (3) Pengembangan dan (4) Penyebaran. Namun dalam penelitian ini model pengembangan hanya dilakukan sampai pada tahap pengembangan, sedangkan tahap penyebaran tidak dilaksanakan karena keterbatasan waktu penelitian. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode (1) wawancara dan (2) angket berupa angket uji ahli (uji ahli isi, uji ahli media) dan uji coba produk terbatas). Hasilnya menunjukkan bahwa (1) Media pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari 10 bab yang memenuhi kriteria pembelajaran HOTS. Media pembelajaran ini juga dilengkapi latihan. (2) Hasil angket uji ahli dan uji coba produk diperoleh nilai rata-rata 4,0 kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media animasi yang dikembangkan di pandang layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran bahasa Jepang SD di Bali.

Kata kunci : Media pembelajaran, media animasi, kurikulum 2013

バリ島の小学校レベルでの日本語学習用に改訂された2013年カリキュラムプロセス基準に基づくアニメーションメディアの開発

ニ・マデ・スリ・アリ・ワーユニ、学生番号**1612061034**

日本語教育学科

要旨

本研究の目的は、バリの小学校向けに2013年に改訂されたカリキュラム基準に基づき、日本語学習アニメーションメディアを作成することである。作成されたアニメーションメディアは、日本語学習への学生の興味を引くことができると期待されている。本の研究は研究開発である。使用した開発モデルは、(1) 定義、(2) 設計、(3) 開発、(4) 普及の4段階からなるThiagarajanの4Dモデルである。ただし、本研究では、開発モデルは開発段階までしか実施されず、研究期間が限られているため、普及段階は実施されませんでした。データ収集は、(1) 面接と(2) 実現可能性検討アンケート(専門家の検閲、専門家のデザイン検閲、実現可能性検討)。結果は、(1) 開発された学習メディアは、HOTSの学習基準を満たす10章で構成されている。この学習メディアには演習がある。(2) 実現可能性検討と実現可能性検討の結果、4.0の非常に実行可能なカテゴリーの平均値を取得しました。これは、開発されたアニメーションメディアがバリ島の小学校での日本語学習プロセスに実装される可能性があると考えられていることを示している。

キーワード：メディア開発、アニメーションメディア、2013年カリキュラム