

# **PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG DENGAN ANIMAKER UNTUK MENUNTUN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS XII JURUSAN KEPERAWATAN DI SMK KESEHATAN SURYA MEDIKA**

Oleh

**Ketut Agus Supriadi Putra, NIM 1812061005**

**Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan 9 media pembelajaran berupa video animasi yang berdurasi 3-6 menit. Video animasi ini terdiri dari pengenalan kosakata, percakapan, dan latihan soal untuk menuntun daya berpikir kritis siswa. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model *Four-D* (4D) oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn L Semmel (1974:5) yang terdiri dari empat tahapan yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode wawancara dan kuesioner berupa angket uji ahli (uji ahli media, uji ahli materi) dan uji coba produk untuk menghasilkan produk yang berkualitas. Berdasarkan hasil angket, skor yang diperoleh dari ahli media yaitu 89 (sangat sesuai), dari ahli materi yaitu 86,36 (sangat sesuai). Skor yang diperoleh dari hasil angket uji coba terbatas dengan guru yaitu 98 (sangat sesuai), sedangkan dari siswa yaitu 99 % (sangat layak). Dengan demikian, video animasi yang dikembangkan ini dapat dijadikan sebagai media penunjang pembelajaran untuk memotivasi dan khususnya untuk menuntun daya berpikir kritis siswa.

**Kata Kunci** : Media Pembelajaran, Video Animasi, Model Four-D, Berpikir Kritis, Hasil Angket

スリヤメディカ保健医療実業高等学校看護コース  
12年生の批判的思考スキルを向上させるための  
アニメーターを使用した日本語学習ビデオの開発

クトゥット・アグス・スプリアディ・プトラ、学生番号 1812061005

日本語教育学科

要旨

本研究の目的は3分から6分までの9つの学習用のアニメーションビデオを開発することである。学生の批判的思考能力を向上させるために、ビデオでは語彙認識、会話、練習で構成されています。本研究の種類は研究開発である。学習メディア作成に使用される開発モデルは定義、設計、開発、普及の4つの部分からなる S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn L Semmel (1974:5) の4Dモデルである。この開発研究で使用されるデータの種類は、定性的および定量的である。本研究のデータは面接と実現可能性検討アンケート（メディアの専門家検閲、材料の専門家検閲）実現可能性検討の形で行われ、優れた製品の生産に役に立った。アンケートの結果に基づくと、メディアの専門家から得られたスコアは89点（非常に適切）、材料の専門家得られたスコアは86,36点（非常に適切）である。先生からの限定トライアルアンケートの結果スコアは98点（非常に適切）、生徒からの限定トライアルは99%（とても価値がある）でした。したがって、これらのデータの分析により、開発されたアニメーションビデオは、生徒のモチベーションを高め、特に批判的思考力を向上させるための学習をサポートするメディアとして使用常態形。

**キーワード：** 学習メディア、アニメーションビデオ、4Dモデル、批判的思考力、アンケートの結果