

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI TOONLY PADA MATA KULIAH
BUNPO SHOCHUKYU BAB 47-49**

**Oleh:
Made Yudhireska Sila Putra, NIM 1812061029
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran berbentuk video animasi untuk mata kuliah *Bunpo Shochukyu* pada bab 47, 48, dan 49. Dalam video animasi tersebut berisi penjelasan tentang pola kalimat, contoh penggunaannya, kuis, dan penugasan. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*), dengan model pengembangan oleh Luther-Sutopo yaitu MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Dengan 6 tahapan, yaitu *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution*. Pengumpulan data dilakukan dengan cara uji *alpha* dan uji *beta*, uji *alpha* dilakukan dengan menguji media pada ahli materi dan ahli media serta uji *beta* dilakukan dengan menguji media kepada kelompok kecil yang terdiri dari 6 orang mahasiswa. Hasil yang diperoleh adalah uji ahli materi yaitu 48 (Baik), uji ahli media 58 (Sangat Baik), dan Uji pada kelompok kecil yaitu 111,3 (Sangat Baik). Dengan demikian media yang dikembangkan sudah baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran *Bunpo Shochukyu* di Universitas Pendidikan Ganesha khususnya, dan Pembelajar Bahasa Jepang pada umumnya.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, *Bunpo Shochukyu*, MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*)

第47課～第49課を巡る文法初中級講座においてトゥーンリというアニメーション・ビデオの開発について

マデ・ユディアレスカ・シラ・プトラ、学生番号 1812061029
日本語教育専攻

要旨

本研究の目的は第47課、第48課、第49課を巡る文法初中級講座においてトゥーンリというアニメーション・ビデオの開発することである。本動画において、文型の説明、文型の使い方事例、クイズ、さらに課題が含まれている。開発の目的は日本語の学習者や文法初中級という講座の講師を支えるために開発となった。本研究は研究開発であり、ルーター・ストポによるマルチメディア・ディベロップメント・ライフ・サイクル(MDLC)という開発モデルを使用した。コンセプト、デザイン、データ収集、アセンブリ、テスト、さらにディストリビューションの6つの段階をすることで開発を行った。データ収集はアルファテスト及びベータテストによって開発を行い、アルファテストはデータ専門家、およびメディア専門家に実験を行い、さらにベータテストの場合は少数の6名の大学生グループで実験を行った。調査結果はデータ専門家による実験は49点(良い)であり、メディア専門家による実験は58点(良好)であり、さらに少数グループによる実験は111, 3点(良好)を取得した。つまり、開発されたメディアは良好で文法初中級の口座やガネーシャ教育大学において、特に日本語の一般的な学習者によって使用できることが分かった。

キーワード: 学習メディア、アニメーション・動画、文法初中級、マルチメディア・ディベロップメント・ライフ・サイクル(MDLC)