

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG BERBASIS *TOONLY* UNTUK KELAS XI DI SMA NEGERI 2 SINGARAJA

Oeh

**Nyoman Anggita Yutari
NIM. 2112061016**

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video animasi pada mata pelajaran bahasa Jepang pada bab 6,7, dan 8 buku sakura *vol 1* di SMA Negeri 2 Singaraja dan menganalisis tingkat kelayakan video animasi yang dikembangkan. Perangkat lunak yang digunakan yaitu *toonily*. Pengembangan video pembelajaran ini menggunakan model Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*) ADDIE. Pengembangan video pembelajaran ini dilakukan berdasarkan hasil wawancara semi terstruktur oleh guru bahasa Jepang dan siswa kelas XI I untuk mengetahui kendala pada saat pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 2 Singaraja. Hasil dari penelitian yaitu pengembangan tiga buah video pembelajaran bahasa Jepang berbasis animasi yang dilengkapi dengan *background* dan telah melewati tahap uji kelayakan oleh uji alpha dan uji beta. Penilaian oleh ahli media memperoleh rata-rata sebesar 64 (Baik), penilaian oleh ahli materi memperoleh rata-rata sebesar 65 (Baik) dan penilaian oleh ahli praktisi memperoleh rata rata nilai sebesar 135 (Sangat Baik) Uji beta dilakukan oleh 33 siswa dan memperoleh rata-rata sebesar 69.06 (Sangat Baik). Hasil penilaian pada masing-masing uji alpha dan uji beta menyatakan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan baik sehingga layak digunakan pada mata pelajaran bahasa Jepang kelas XI di SMA Negeri 2 Singaraja.

Kata Kunci: Video Pembelajaran, *Toonly*, Animasi, Bahasa Jepang, ADDIE

トゥーンリーを用いた日本語学習用アニメーション動画の開発 シンガラジャ第2高校11年生を対象として

ニョマン・アングタ・ユタリ
学籍番号：2112061016

要旨

本研究の目的は、シンガラジャ第2高等学校における日本語科目『さくら Vol.1』の第6課、第7課、第8課に適したアニメーション形式の学習ビデオを開発し、その妥当性のレベルを分析することである。使用されたソフトウェアはトゥーンリーである。開発モデルとしては、分析、設計、開発、実施、評価 から成るADDIEモデルが用いられた。本ビデオの開発は、シンガラジャ第2高校の日本語教師および11年生Iクラスの生徒への半構造化インタビューの結果に基づいて行われ、日本語授業における課題の把握を目的とした。本研究の成果は、アニメーション形式で開発された3本の日本語学習ビデオであり、アルファテストおよびベータテストを経て完成された。メディア専門家による評価は平均64点（良い）、教材専門家による評価は平均65点（良い）、教育実践者による評価は135点（非常に良い）であった。ベータテストは33名の生徒により実施され、平均69.06点（非常に良い）を獲得した。アルファテストおよびベータテストの評価結果から、開発された学習ビデオはシンガラジャ第2高校11年生の日本語授業において使用するのに適していると評価された。

キーワード 教育ビデオ、トゥーンリー、アニメーション、日本語、ADDIE。

**DEVELOPMENT OF ANIMATED JAPANESE LANGUAGE LEARNING VIDEOS
BASED ON TOONLY FOR GRADE XI AT STATE SENIOR HIGH SCHOOL 2
SINGARAJA**

By

**Nyoman Anggita Yutari
NIM. 2112061016**

Japanese Language Education Study Program

ABSTRACT

This study aims to develop animated videos for Japanese language subjects covering chapters 6, 7, and 8 of the Sakura Vol. 1 textbook at SMA Negeri 2 Singaraja and to analyze the feasibility level of the developed videos. The software used in this development is Toonly. The instructional video development follows the ADDIE model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The development process was based on semi-structured interviews with Japanese language teachers and 11th-grade students to identify challenges faced during Japanese language learning at SMA Negeri 2 Singaraja. The result of the study is the creation of three Japanese language instructional videos with animation and background music, which have passed both alpha and beta feasibility tests. The media expert evaluation yielded an average score of 64 (Good), the material expert evaluation yielded an average score of 65 (Good), and the practitioner expert evaluation yielded an average score of 135 (Excellent). The beta test, conducted with 33 students, resulted in an average score of 69.06 (Excellent). The assessment results from both the alpha and beta tests indicate that the developed instructional videos are of good quality and are therefore suitable for use in the 11th-grade Japanese language classes at SMA Negeri 2 Singaraja.

Keywords: Learning Videos, Toonly, Animation, Japanese, ADDIE