

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI 2D *MUKASHIBANASHI: SARU KANI GASSEN*
PADA MATA PELAJARAN BAHASA JEPANG DI SMA
NEGERI 12 KOTA BEKASI**



ERLINA YULIANA

1512618009

PROGRAM STUDI

PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

FAKULTAS TEKNIK


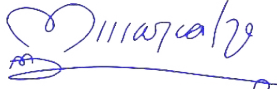
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2023

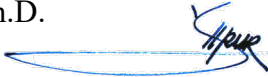


HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI 2D MUKASHIBANASHI: SARU KANI GASSEN
PADA MATA PELAJARAN BAHASA JEPANG DI SMA
NEGERI 12 KOTA BEKASI**

Erlina Yuliana, NIM.1512618009

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
Hamidillah Ajie, S.Si., M.T. (Dosen Pembimbing I)		31 Juli 2023
Murien Nugraheni, S.T., M.Cs. (Dosen Pembimbing II)		31 Juli 2023

PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
Lipur Sugiyanta, S.T., M.Kom. Ph.D. (Ketua Penguji I)		19 Agustus 2023
Diat Nurhidayat, S.Pd., M.T.I. (Dosen Penguji I)		16 Agustus 2023
Ali Idrus, S.Kom., M.Kom. (Dosen Penguji II)		15 Agustus 2023

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini peneliti menyatakan bahwa:

1. Karya tulis skripsi peneliti yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2D *Mukashibanashi: Saru Kani Gassen* Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang di SMA Negeri 12 Kota Bekasi adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di perguruan tinggi lainnya;
2. Karya tulis skripsi peneliti yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2D *Mukashibanashi: Saru Kani Gassen* Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang di SMA Negeri 12 Kota Bekasi adalah murni hasil dari penelitian peneliti sendiri dengan arahan dari dosen pembimbing;
3. Dalam karya tulis skripsi ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
4. Pernyataan peneliti ini dibuat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka peneliti bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Bekasi, 31 Juli 2023

Yang membuat pernyataan,



Erlina Yuliana

NIM.1512618009



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Erlina Yuliana
NIM : 1512618009
Fakultas/Prodi : Fakultas Teknik / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Alamat email : erlina4@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2D *Mukashibanashi: Saru Kani Gassen*
Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang Di SMA Negeri 12 Kota Bekasi

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 28 Agustus 2023

Penulis

(Erlina Yuliana)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah subhanahu wa ta'ala, yang selalu memberikan rahmat, hidayah dan nikmat-Nya. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad shallallahu 'alaihi wa salam beserta keluarga dan para sahabatnya, dan semoga kita termasuk golongan yang mendapatkan syafaatnya kelak. Alhamdulillah, berdasarkan hal tersebut, peneliti dapat menyelesaikan skripsi peneliti dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2D *Mukashibanashi: Saru Kani Gassen* Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang Di SMA Negeri 12 Kota Bekasi” yang merupakan persyaratan untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan.

Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik berkat bimbingan, dorongan, motivasi, kritik, saran dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Eskar (alm) dan Ibu Alfinafiah selaku orang tua peneliti yang selalu mencintai, menyayangi, menjaga, mendidik dan medoakan peneliti;
2. Bapak Dr. Widodo, M.Kom selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta;
3. Bapak Hamidillah Ajie, S.Si., M.T., selaku dosen pembimbing I dan Ibu Murien Nugraheni, S.T., M.Cs., selaku dosen pembimbing II yang telah memberi arahan dan bimbingan dengan baik, selalu sabar dan menyisihkan waktunya untuk memberikan bimbingan, menjawab banyak pertanyaan-pertanyaan yang diajukan peneliti, serta memberi semangat, motivasi dan doa kepada peneliti dalam proses menyelesaikan skripsi ini;
4. Ibu Teti Desmayanti, S.E., selaku pendidik mata pelajaran Bahasa Jepang di SMA Negeri 12 Kota Bekasi, yang telah bersedia untuk diwawancarai, menjadi ahli materi, membimbing, memotivasi, memberikan apresiasi dan semangat serta mendoakan peneliti dalam proses menyelesaikan skripsi ini;
5. Bapak Fuad Mumtas S.Kom., M.T.I., selaku dosen Sistem dan Teknologi Informasi Universitas Negeri Jakarta, yang telah bersedia menjadi ahli media pada penelitian ini, meluangkan waktunya untuk mengisi instrumen

penelitian, dan memberikan saran terkait media yang dikembangkan pada penelitian ini;

6. Elfa Rahmat Junaidy, Elvi Juwita, Oky Tria Saputra, Siti Maymunah, Siti Rochyati, Billian Zakaria selaku kakak peneliti yang telah senantiasa memberikan semangat, bimbingan, motivasi, waktu, ilmu, fasilitas dan doa untuk peneliti;
7. Kopi dan Nyangnyang selaku kucing kesayangan peneliti yang telah menjadi penyemangat dan senantiasa menghibur peneliti;
8. Josita Evanty dan Wahyunita Rizky Almira, yang menjadi teman seperjuangan selama berkuliah, teman keluh kesah, teman *sharing*, dan teman yang senantiasa mengingatkan, menyemangati dan memotivasi peneliti;
9. Teman-teman PTIK UNJ Angkatan 2018 yang telah memberikan informasi, dukungan, pengalaman, motivasi dan doa selama penyusunan skripsi;
10. Peserta didik kelas XII Bahasa SMA Negeri 12 Kota Bekasi, yang telah bersedia menjadi responden dan menyempatkan waktunya untuk mengisi kuisioner;
11. Seluruh pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, maka dari itu peneliti izin memohon maaf apabila terdapat kekurangan dan kesalahan baik dari isi maupun tulisan. Akhir kata, peneliti berharap agar penulisan dan penyusunan skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan semua pihak terkait.

Bekasi, 31 Juli 2023

Peneliti,



Erlina Yuliana

NIM.1512618009

ABSTRAK

Hasil survei yang dilakukan The Japan Foundation pada tahun 2021, menunjukkan bahwa Indonesia menduduki peringkat kedua dengan jumlah pembelajar Bahasa Jepang terbanyak di dunia. Pemerintah juga menetapkan Bahasa Jepang sebagai salah satu mata pelajaran peminatan yang bisa dipelajari di sekolah. Salah satu upaya untuk mengoptimalkan proses pembelajaran adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa media pembelajaran untuk materi *Mukashibanashi: Saru Kani Gassen* di SMA Negeri 12 Kota Bekasi masih belum efektif. Atas dasar itu, dikembangkan sebuah media pembelajaran berupa video animasi 2D tentang dongeng atau *Mukashibanashi* dari Jepang, yaitu *Saru Kani Gassen* sebagai sarana pendukung pembelajaran pada peserta didik kelas XII SMA Negeri 12 Kota Bekasi. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dan menerapkan prinsip dasar animasi yang menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa video animasi 2D dengan durasi 6 menit 40 detik dalam format video mp4. Pengujian kelayakan pada produk media pembelajaran video animasi 2D ini dilakukan melalui dua tahap pengujian, yaitu tahap pengujian *alpha* dan tahap pengujian *beta*. Pengujian *alpha* dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dengan perolehan hasil sebesar “100%” dan “94%” yang termasuk ke dalam kategori kelayakan “Sangat Baik”. Kemudian, selanjutnya dilakukan pengujian *beta* oleh responden dengan memperoleh hasil sebesar “89%”, yang termasuk ke dalam kategori kelayakan “Sangat Baik”. Berdasarkan ketiga hasil pengujian yang telah dilakukan, produk media pembelajaran video animasi 2D *Mukashibanashi: Saru Kani Gassen* termasuk ke dalam kategori kelayakan “Sangat Baik”. Sehingga produk video animasi 2D dapat dinyatakan layak sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci:

Media Pembelajaran, Video Animasi 2D, Saru Kani Gassen, Bahasa Jepang

ABSTRACT

According to a survey conducted by The Japan Foundation in 2021, Indonesia has the second highest number of Japanese language learners in the world. The government has also established Japanese as one of the specialization subjects that can be studied at school. One of the efforts to optimize the learning process is by utilizing learning media. Based on the results of the interview, it is known that the learning media for the material *Mukashibanashi: Saru Kani Gassen* at SMA Negeri 12 Bekasi City is still not effective. On that basis, a learning media was developed in the form of 2D animation video on fairy tale or *Mukashibanashi* from Japan, namely *Saru Kani Gassen* as a means of supporting learning in 3rd grade high class students at SMA Negeri 12 Bekasi City. The development of this learning media uses the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method and applying the basic principles of animation which produces a learning media in the form of 2D animation video with a duration of 6 minutes 40 seconds in video format mp4. Feasibility testing on this 2D animation video learning media product is carried out through two stages of testing, namely the alpha testing stage and the beta testing stage. Alpha testing was conducted by material expert and media expert with results of "100%" and "94%" which fall into the "Very Good" feasibility category. Then, beta testing was carried out by respondents by obtaining results of "89%", which is included in the "Very Good" eligibility category. Based on the three test results that have been carried out, the 2D animation video learning media product *Mukashibanashi: Saru Kani Gassen* is included in the "Very Good" feasibility category. So that 2D animation video product can be declared feasible as learning media.

Keywords:

Learning Media, 2D Animation Video, Saru Kani Gassen, Japanese

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Pembatasan Masalah.....	6
1.4 Perumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Konsep Pengembangan Produk.....	8
2.1.1 Metode <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC).....	8
2.2 Konsep Produk Yang Dikembangkan.....	10
2.3 Kerangka Teoritik.....	16
2.3.1 Media Pembelajaran.....	16
2.3.2 Video Animasi 2D.....	20
2.3.3 Mata Pelajaran Bahasa Jepang.....	29

2.3.4	Pengujian Produk	31
2.4	Rancangan Produk.....	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		35
3.1	Tempat dan Waktu Penelitian	35
3.2	Metode Pengembangan Produk.....	35
3.2.1	Tujuan Pengembangan Produk	35
3.2.2	Metode Pengembangan	35
3.2.3	Sasaran Produk.....	35
3.2.4	Instrumen	36
3.3	Prosedur Pengembangan	38
3.3.1	Tahap Konsep (<i>Concept</i>).....	38
3.3.2	Tahap Desain (<i>Design</i>).....	40
3.3.3	Tahap Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>)	40
3.3.4	Tahap Pembuatan (<i>Assembly</i>)	41
3.3.5	Tahap Pengujian (<i>Testing</i>)	42
3.3.6	Tahap Pendistribusian (<i>Distribution</i>).....	42
3.4	Teknik Pengumpulan Data	42
3.5	Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		45
4.1	Hasil Pengembangan Produk.....	45
4.1.1	Tahap Konsep (<i>Concept</i>).....	46
4.1.2	Tahap Desain (<i>Design</i>).....	49
4.1.3	Tahap Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>)	63
4.1.4	Tahap Pembuatan (<i>Assembly</i>)	69
4.1.5	Tahap Pengujian (<i>Testing</i>)	80
4.1.6	Tahap Pendistribusian (<i>Distribution</i>).....	81

4.2	Kelayakan Produk	83
4.2.1	Hasil Pengujian Para Ahli.....	83
4.3	Efektifitas Produk.....	88
4.3.1	Hasil Pengujian Responden.....	88
4.4	Pembahasan	92
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		95
5.1	Kesimpulan.....	95
5.2	Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA		97
LAMPIRAN.....		102

