

# Pengembangan Media Video Pembelajaran Huruf Hiragana di SMAN 1 Krembung

Ari Edi Handayani<sup>1</sup>, Rufi'i<sup>2</sup>, Hartono<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Jl. Dukuh Menanggal XII, Dukuh Menanggal, Kec. Gayungan, Surabaya, Jawa Timur  
ariedihandayani@gmail.com

## Abstract

This research aims to develop Hiragana Letter Learning Media in the Krembung 1 Public High School Environment. In this research, researchers used Research and Development (R&D). The data collection technique was carried out in stages by being tested by experts (expert validation) involving design experts, material experts and colleagues. The validation results were then tested in small groups, limited groups and field trials. Based on the research data and discussions that have been described, it can be concluded that the development of video media for learning Hiragana letters was obtained from validity tests by media experts, design experts and material experts in measuring feasibility, namely in the feasible category. And from the opinions of class Thus, the Hiragana letter learning video development product can be categorized as suitable for use at SMAN 1 Krembung.

**Keywords:** Media, Video, Learning, Hiragana

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Huruf Hiragana di Lingkungan SMA Negeri 1 Krembung. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Research and Development (R&D). Teknik pengambilan data dilakukan secara bertahap dengan diuji ahli (validasi ahli) yang melibatkan ahli desain, ahli materi dan teman sejawat. Hasil validasi selanjutnya diuji coba dalam kelompok kecil, kelompok terbatas dan uji coba lapangan. Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Pengembangan media video pembelajaran huruf Hiragana diperoleh hasil dari uji validitas oleh ahli media, ahli desain dan ahli materi dalam mengukur kelayakan yaitu dengan kategori layak. Dan dari pendapat siswa kelas XI IPS 3 di SMAN 1 Krembung dalam uji coba lapangan skala kecil dan uji coba lapangan skala besar sebagai pengguna media video pembelajaran Hiragana juga memperoleh kategori layak. Dengan demikian produk pengembangan video pembelajaran huruf Hiragana dapat dikategorikan layak untuk digunakan di SMAN 1 Krembung.

**Kata Kunci:** Media, Video, Pembelajaran, Hiragana

Copyright (c) 2024 Ari Edi Handayani, Rufi'i, Hartono

---

✉Corresponding author: Ari Edi Handayani

Email Address: ariedihandayani@gmail.com (Jl. Dukuh Menanggal XII, Dukuh Menanggal, Kec. Gayungan, Surabaya, Jawa Timur)

Received 8 January 2024, Accepted 11 January 2024, Published 16 January 2024

## PENDAHULUAN

Melalui penggunaan media yang baik serta memadai, diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan mengairahkan. Verbalisme mungkin saja muncul ketika pembelajaran tanpa menggunakan media. Tetapi, dengan menggunakan media, penggunaan unsur verbalisme dapat dikurangi bahkan dihilangkan. Sehingga siswa diberikan pengertian dan konsep yang sebenarnya secara realistik dan teliti, serta memberi pengalaman menyeluruh yang pada akhirnya memberi pengertian yang konkret. Media pembelajaran di sekolah menengah atas tentu harus bersifat menarik karena sifat dari siswa sekolah menengah atas yang lebih mudah menerima ilmu jika tampilannya menarik. Oleh sebab itu media yang digunakan harus tepat sasaran dan efektif sehingga materi yang disampaikan dapat

diterima dengan baik oleh siswa SMA.

Dari observasi awal yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 1 Krembung Kabupaten Sidoarjo menghasilkan bahwa dari dua kelas yang dijadikan obyek observasi dihasilkan beberapa data yakni keseluruhan kelas masih menggunakan media sederhana berupa media visual (gambar) dan penugasan-penugasan yang dikirim melalui media sosial Watsapp dan Google Classroom. Dari data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan oleh guru-guru di sekolah tersebut masih terbilang sederhana. Guru hanya memanfaatkan media sederhana dari kamera HP dan itupun masih terkendala oleh besarnya kapasitas foto hasil pemotretan karena ketidaktahuan guru dalam mengatur ukuran hasil fotonya. Sehingga saat dibuka oleh siswa yang memiliki paket data yang minim akan mengalami kesulitan. Gambar tidak bisa muncul. Ini mengakibatkan proses pembelajaran menjadi terhambat.

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan dikaji dapat dirumuskan bahwa di sekolah belum ada media pembelajaran Hiragana yang menunjang pembelajaran jarak jauh selama pandemi Covid 19. Sehingga perlu pengembangan video pembelajaran Hiragana untuk menunjang kegiatan belajar- mengajar.

AECT (2004) menyebutkan bahwa teknologi pembelajaran adalah studi dan praktik etis yang terkait dengan penyediaan fasilitas belajar dan peningkatan kinerja dalam tiga kawasan yaitu penciptaan, pemanfaatan dan pengelolaan proses, dan sumber daya teknologi secara tepat guna (Fatirul, 2021). Konsep peningkatan performa berhubungan erat dengan teknologi kinerja manusia. Karenanya kinerja menjadi elemen yang keenam. Kinerja berkenaan dengan kesanggupan pembelajar untuk memanfaatkan dan menerapkan kemampuan yang baru didapatkannya. Ini berarti pengaplikasian kemampuan baru merupakan penanda ketepatan tujuan awal dengan tujuan akhir pembelajaran.

Mengutip pendapat Miarso (2009:528), pembelajaran sebagai suatu usaha mengelola lingkungan dengan sengaja supaya seseorang membentuk diri secara positif dalam kondisi lingkungan tertentu. Rusman (2013:134) menyebutkan bahwa pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Pembelajaran adalah bagian dari pendidikan yang di dalamnya terdapat kegiatan belajar sebagai kepentingan pembelajar dengan adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik. Dimana untuk mewujudkan pembelajaran diperlukan proses belajar. Media sebagai alat dan sumber belajar mempunyai peranan yang sama pentingnya dengan komponen lainnya. Melalui media, guru dapat menggunakan berbagai sumber belajar yang tepat dan menunjang pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Media massa sebagai sumber belajar diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa media cetak, audio, audio-visual, komputerisasi dan media terpadu. Penggunaan media dalam pembelajaran tergantung pada tujuan, karakteristik dan sarana yang mendukung pembelajaran. Komponen sumber belajar meliputi

bahan dan peralatan. Meskipun media tidak secara khusus dicantumkan sebagai bagian dari sumber belajar, namun kedua komponen tersebut sebenarnya adalah media. Alat dan bahan yang kita kenal sebagai perangkat lunak dan perangkat keras tidak lain adalah media (Arief, 2009).

Daryanto (2016), film tidak dibuat tanpa acuan yang mendasar, yaitu skrip. Skrip video lengkap harus menyertakan semua data audio dan video yang mengubah kata-kata tertulis menjadi suara dan gambar elektronik. Informasi ini penting agar semua tim yang terlibat dalam pembuatan atau produksi sebuah film video dapat bekerja dengan referensi yang jelas untuk menghasilkan produk yang benar-benar diinginkan. Dengan informasi yang jelas dan lengkap, setiap anggota tim tahu apa yang harus dilakukan.

Hiragana adalah salah satu huruf yang digunakan di Jepang. Huruf Hiragana pada awalnya digunakan oleh kaum wanita sehingga disebut dengan istilah Huruf Wanita (*Onna de*) yang memiliki ciri khas bentuk penulisan yang melengkung, berbeda dengan huruf Katakana yang memiliki bentuk penulisan bersudut tajam. Ini lah yang menyebabkan huruf Hiragana dianggap lebih sulit untuk ditulis jika dibandingkan dengan huruf Katakana. Pelafalan dalam Hiragana tidak sama dengan alpabet yang kita gunakan. Setiap huruf Hiragana mewakili satu suku kata atau bunyi. Yang identik dengan huruf romawi adalah huruf vokalnya (A, I, U, E, O) dan huruf N. Keenam huruf tersebut dapat dituliskan sesuai dengan hurufnya masing-masing. Sedangkan huruf Hiragana yang lainnya mewakili bunyi dari dua huruf atau lebih. Dalam pembelajaran Bahasa Jepang, peserta didik juga diajarkan cara membaca, penulisan dan penggunaannya. Jenis huruf Hiragana dasar ada 46 karakter. Selain 46 huruf Hiragana dasar, ada juga huruf Hiragana hasil modifikasi dengan menambahkan beberapa tanda tertentu atau menggabungkannya dengan huruf lain sehingga menciptakan bunyi yang berbeda. Renariah (2002) membagi bentuk huruf menjadi: *sei-on* (dasar), *daku-on*, *handaku-on*, dan *you-on*.

Berlandaskan atas dasar teori yang mendukung tersebut, di sekolah belum adanya media yang didesain khusus untuk Huruf Hiragana, sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran Huruf Hiragana untuk membantu siswa dalam pemahaman bahasa Jepang dengan baik.

## **METODE**

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan *Research and Development* (R&D). (Sugiyono 2020) mengatakan bahwa metode penelitian *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk tidak selalu berbentuk benda atau perangkat seperti buku, alat tulis dan alat bantu belajar lainnya. Namun, bisa juga dalam wujud perangkat lunak (*software*). Studi pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang sifatnya lebih umum. Model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*) tercipta pada tahun 1990-an oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu misi ADDIE adalah menjadi pedoman untuk menciptakan perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif dan dinamis untuk mendukung pelatihan itu sendiri. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media video pembelajaran

(Astuti, 2021).

Uji coba produk meliputi beberapa tahapan yang meliputi: Rancangan Uji Coba Produk dengan langkah awal mendesain produk yang kemudian di validasi ahli dan uji coba lapangan. Uji coba lapangan ini dilakukan dalam 2 tahapan, yakni: uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dan kelompok besar dilakukan di Sidoarjo. Uji coba kelompok kecil dilakukan secara sampling ke 6 orang. Dari hasil uji coba ini, pengembang melakukan revisi produk. Sedangkan untuk uji coba kelompok besar dilakukan kepada 36 siswa. Revisi dilakukan juga setelah uji coba kelompok besar, sehingga hasil produk pengembangan siap dipakai. Subjek uji produk dalam penelitian pengembangan ini adalah: Ahli Media pembelajaran yaitu, Dr. Retno Danu Rusmawati, M.Pd; Ahli Desain Pembelajaran yaitu Dr. Ibut Priono Leksono, M.Pd dosen Program Studi Teknologi Pendidikan Sekolah Pasca Sarjana Universitas Adi Buana Surabaya dan Ahli Materi/isi yaitu Eryna Dwi Astuti, S.Pd., M.Pd guru Bahasa Jepang di SMA Negeri 2 Probolinggo. Calon pengguna produk yaitu siswa SMA Negeri 1 Krembung Kabupaten Sidoarjo. Tempat uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dilakukan di kelas XI IPS 3 SMAN 1 Krembung Sidoarjo.

Data kuantitatif diperoleh dari hasil uji validitas ahli melalui angket penilaian akseptabilitas di lapangan. Data ini berupa skor, yaitu sangat baik (SB) = 5, baik (B) = 4, cukup (C) = 3, kurang (K) = 2, dan sangat kurang (SK) = 1. Skor perolehan dijumlahkan kemudian dibandingkan dengan skor ideal untuk mengetahui validitas dan kelayakan dari produk pengembangan video pembelajaran. Data kuantitatif diperoleh dari berbagai masukan, kritik, dan saran yang diberikan oleh ahli media dan hasil uji coba lapangan. Data ini berupa penjabaran data dengan kriteria sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), kurang (K), dan sangat kurang (SK). Penilaian ini dilakukan dengan cara membubuhkan tanda centang (✓) pada setiap pertanyaan.

Dalam pengumpulan data penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan teknik triangulasi. Norman K. Denkin dalam Rahardjo (2010) mendefinisikan triangulasi sebagai gabungan atau kombinasi berbagai metode yang dipakai untuk mengkaji fenomena yang saling terkait dari sudut pandang dan perspektif yang berbeda. Penelitian ini menggunakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data yang diperoleh berupa komentar, saran dan kritik dianalisis secara deskriptif. Sedangkan data dari angket dikuantitatifkan dengan skala likert kemudian dianalisis dengan menghitung rerata skor item pada setiap jawaban dari pertanyaan pada angket. Sa'adah dan Wahyu (2020) merumuskan cara untuk mencari rerata.

## **HASIL DAN DISKUSI**

### ***Hasil***

Pengembangan produk dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dan menghasilkan media berupa video pembelajaran Hiragana pada mata pelajaran bahasa Jepang untuk siswa kelas XI semester 3 di SMA Negeri 1 Krembung. Media pembelajaran tersaji dalam format

mpeg dengan durasi 6 menit.

Uji validasi ahli media dilakukan dengan pengisian 14 instrumen kuesioner untuk kelayakan media, pengisian kesimpulan validasi media, dan pengisian saran untuk perbaikan media video Hiragana sebelum diujicobakan kepada siswa. Instrumen validasi ahli media diberikan kepada dosen pengampu ahli di Universitas Adi Buana Surabaya. Validasi media dengan pengisian kuesioner untuk kelayakan media dapat dilihat di bawah ini:

Tabel 1. Kelayakan Aspek Pewarnaan

No.	Indikator	Perolehan Nilai
1	Kombinasi warna media menarik	5
2	Warna tidak mengganggu materi	5
	<b>Jumlah</b>	<b>1</b>
	<b>Rata-rata</b>	<b>5</b>

Tabel 2. Kelayakan Aspek emakaian Kata

No.	Indikator	Perolehan Nilai
1	Bahasa yang digunakan mudah	5
2	Bahasa yang digunakan konsisten	5
	<b>Jumlah</b>	<b>1</b>
	<b>Rata-rata</b>	<b>5</b>

Tabel 3. Kelayakan Aspek Grafis

No.	Indikator	Perolehan
1	Ukuran Font pada media	5
2	Interaksi dan animasi dalam media unik dan menarik	5
3	Penyajian materi pada media jelas dan mudah	5
4	Desai tampilan orisinil	5
5	Desai media menarik untuk dilihat	5
	Jumlah	25
	Rata-rata	5

Tabel 4. Kelayakan Aspek Desain

No.	Indikator	Perolehan
1	Desain media sesuai dengan materi	5
2	Penyajian materi dilakukan sistematis	5
3	Media dapat digunakan sebagai alternative pembelajaran didalam maupun diluar kelas	5
4	Media mudah dan aman untuk digunakan secara	5
5	Tampilan media mampu meningkatkan minat belajar	5
	Jumlah	25
	Rata-rata	5

Data perolehan hasil penilaian ahli media di atas, selanjutnya dikonversikan menjadi data kualitatif dengan pedoman konversi skor hasil validasi ahli media. Hasil validasi ahli media dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Rata-rata	Kriteria
1	Pewarnaan	5	Sangat baik
2	Pemakaian kata	5	Sangat baik

3	Grafis	5	Sangat baik
4	Desain ( <i>Interface</i> )	5	Sangat baik

Rata-rata keseluruhan 5 Sangat baik

Uji validasi ahli Materi dilakukan dengan pengisian 18 instrumen kuesioner untuk kelayakan media, pengisian kesimpulan validasi media, dan pengisian saran untuk perbaikan media video Hiragana sebelum diujicobakan kepada siswa. Instrumen validasi ahli media diberikan kepada Guru pengampu ahli di SMA Negeri 2 Probolinggo. Validasi media dengan pengisian kuesioner untuk kelayakan media dapat dilihat di bawah ini:

Tabel 6. Kelayakan Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	Perolehan Nilai
1	Kejelasan tujuan pembelajaran	5
2	Relevansi tujuan pembelajaran dengan kurikulum/KI/KD	5
3	Cakupan dan Penggunaan strategi pembelajaran	5
4	Ketepatan Penggunaan Strategi Pembelajaran	5
5	Interaktivitas	5
6	Kontekstuitas	4
7	Kelengkapan dankualitas bahan bantuan belajay	5
8	Kesesuaian materi, media dan evaluasi dengan tujuan pembelajaran	5
9	Eudahan untuk dipahami	5
10	Sistematika yang runtut, logis, dan jelas	5
11	Kejelasan uraian pembahasan contoh, simulasi, dan latihan	4
12	Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	5
13	Relevansi dan konsistensi alat evaluasi	5
14	Pemberian umpan balik terhadap evaluasi	4
	Jumlah	67
	Rata-rata	4,8

Tabel 7. Kelayakan Aspek Substansi Materi

No.	Indikator	Perolehan
1	Kebenaran materi secara teori dan konsep	5
2	Ketepatan penggunaan istilah sesuai bidang	5
3	Kedalaman materi	5
4	Aktualita	5
	Jumlah	20
	Rata-rata	5

Data perolehan hasil penilaian ahli materi di atas, selanjutnya dikonversikan menjadi data kualitatif dengan pedoman konversi skor hasil validasi ahli. Hasil validasi ahli media dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Rata-rata	Kriteria
1	Pembelajaran	4,8	Sangat baik
2	Substansi Mater	5	Sangat baik
	<b>Rata-rata keseluruhan</b>	<b>4,9</b>	<b>Sangat baik</b>

Perhitungan tersebut menjelaskan bahwa penilaian dari ahli materi yang ditinjau dari 4 aspek dalam mengembangkan media video yang meliputi Kebenaran materi secara teori dan konsep,

Ketepatan penggunaan istilah sesuai bidang keilmuan, Kedalaman materi, dan Aktualitas memperoleh nilai total 96,7%. Artinya persentase aspek tersebut dikatakan memiliki kelayakan yang signifikan, sehingga produk yang dikembangkan dinyatakan layak oleh ahli materi untuk dipergunakan pada uji coba kepada peserta didik dalam kelompok kecil, dan kelompok besar. Namun demikian masih perlu adanya perbaikan/revisi sebelum diujicobakan di SMA Negeri 1 Krebung.

Uji validasi ahli desain dilakukan dengan pengisian 14 instrumen kuesioner untuk kelayakan media, pengisian kesimpulan validasi media, dan pengisian saran untuk perbaikan media video Hiragana sebelum diujicobakan kepada siswa. Instrumen validasi ahli desain diberikan kepada dosen pengampu ahli di Universitas Adi Buana Surabaya. Validasi media dengan pengisian kuesioner untuk kelayakan media dapat dilihat di bawah ini:

Tabel 9. Kelayakan Aspek Rancangan Pembelajaran

No	Indikator	Perolehan Nilai
1	Kesesuaian strategi penyampaian dengan karakteristik peserta didik	4
2	Ketepatan strategi penyampaian sehingga memudahkan pemahaman dan penguasaan materi Hiragana	5
3	Kejelasan rancangan media dengan materi, penggunaan sesuai konteks, dan latihan soal	5
4	Kejelasan uraian materi Hiragana pada media pembelajaran	5
5	Kejelasan pemaparan uraian materi baik tertulis maupun contoh pengucapannya	5
6	Kejelasan latihan soal dengan adanya petunjuk pengerjaan	4
	Jumlah	28
	Rata-rata	4,7

Tabel 10. Kelayakan Aspek Teknologi

No.	Indikator	Perolehan Nilai
1	Kemudahan dalam mengakses link media pembelajaran melalui aplikasi baik berpesanan daring maupun melalui <i>Google Classroom peserta didik</i>	5
2	Isi media pembelajaran pada video mewakili strategi pembelajaran	5
3	Adanya kesesuaian dengan perkembangan IT	5
	<b>Jumlah</b>	<b>20</b>
	<b>Rata-rata</b>	<b>5</b>

Tabel 11. Kelayakan Aspek Desain Pesan

No	Indikator	Perolehan Nilai
1	Kemampuan desain media pembelajaran pada video Hiragana	4
2	Kemampuan media yang berupa penggabungan beberapa media (teks, gambar dan audio) sehingga dapat mengekspresikan konten pembelajaran	4

3	Kemampuan media dalam memberikan interaksi yang bervariasi dan menarik	5
4	Kemampuan media dalam melatih kemandirian belajar peserta didik	4
	<b>Jumlah</b>	18
	<b>Rata-rata</b>	4,5

Data perolehan hasil penilaian ahli desain tersebut, selanjutnya dikonversikan menjadi data kualitatif dengan pedoman konversi skor hasil validasi ahli desain. Hasil validasi ahli desain dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 12. Hasil Validasi Ahli Desain

No	Aspek	Rata-rata	Kriteria
1	Rancangan Pembelajaran	4,7	Sangat Baik
2	Teknologi	5	Sangat Baik
3	Desain Pesan	4,5	Sangat Baik
	<b>Rata-rata keseluruhan</b>	4,7	Sangat Baik

Perhitungan tersebut menjelaskan bahwa penilaian dari ahli media yang ditinjau dari 3 aspek dalam mengembangkan media video yang meliputi Rancangan Pembelajaran, Teknologi, dan Desain Pesan memperoleh nilai total 94,3%. Artinya persentase aspek tersebut dikatakan memiliki kelayakan yang signifikan, sehingga produk yang dikembangkan dinyatakan layak untuk dipergunakan pada uji coba kepada peserta didik dalam kelompok kecil, dan kelompok besar. Hal tersebut diperkuat dengan komentar ahli yang menyatakan bahwa pada prinsipnya desain video pembelajaran Hiragana yang dikembangkan peneliti layak digunakan sebagai instrumen penelitian dengan baik.

Uji coba lapangan kelompok kecil dilaksanakan setelah media diuji validasi oleh para ahli. Uji coba ini dilaksanakan kepada 6 siswa dipilih berdasarkan kelas, yaitu kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 1 Krebung yang mempelajari Bahasa Jepang. Berikut penyajian data hasil uji coba.

Tabel 13. Data hasil uji coba kelompok kecil

No.	Komponen	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Kelengkapan materi Hiragana pada media video pembelajaran	6				
2	Kejelasan materi Hiragana pada media video pembelajaran	2	4			
3	Keruntutan penyajian materi Hiragana pada media video pembelajaran	4	2			
4	Ketepatan pemilihan gambar untuk menjelaskan materi Hiragana	3	3			
5	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi Hiragana		5	1		
6	Ketepatan musik/lagu pengiring video pembelajaran	1	5			
7	Tingkat kemudahan pemahaman materi Hiragana pada media video pembelajaran	3	3			
8	Ukuran tulisan jelas untuk dilihat dan dibaca	3	2	1		
9	Keserasian warna tulisan dengan warna <i>background</i> pada media pembelajaran	4	2			
10	Kejelasan suara pada video pembelajaran	5	1			
11	Audio mendukung saat pembelajaran Hiragama	2	4			
12	Kemudahan dalam penggunaan pengoperasian video pembelajaran	2	4			



13	Keefektifan video dalam menjelaskan materi Hiragana	5	1		
14	Dengan media video, pembelajaran Hiragana menjadi lebih menyenangkan	4	2		
15	Dengan media video, pembelajaran Hiragana menjadi lebih menarik	5	1		
16	Kemudahan penyimpanan dan pengelolaan video pembelajaran	2	3	1	
17	Media video pembelajaran memper-mudah peserta didik dalam mema-hami materi Hiragana	2	4		
18	Media video pembelajaran ini menambah variasi metode pembelajaran	5	1		
19	Media video pembelajaran mampu membuat peserta didik lebih fokus dalam proses belajar	2	4		
20	Media video dapat memberikan informasi serta masukan dalam upaya peningkatan dalam pembelajaran Hiragana	6			
	<b>Jumlah Skor</b>	60 51 3			
	<b>Skor Total</b>	513			
	<b>Rata-rata</b>	4,28			

Data perolehan hasil penilaian responden uji coba kelompok kecil dikonversikan menjadi data kualitatif dengan pedoman konversi skor hasil uji coba

Tabel 14. Hasil konversi uji coba kelompok kecil

No.	Keterangan	Rata-rata	Kriteria
1	Uji Coba Skala Kecil	4,28	Sangat Baik

Uji coba lapangan kelompok besar dilaksanakan setelah media diuji skala kecil. Uji coba ini dilaksanakan kepada 36 siswa dipilih berdasarkan kelas, yaitu kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 1 Krembung yang mempelajari Bahasa Jepang. Berikut penyajian data hasil uji coba

Tabel 15. Data hasil uji coba kelompok besar

No.	Komponen	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Kelengkapan materi Hiragana pada media video pembelajaran	23	13			
2	Kejelasan materi Hiragana pada media video pembelajaran	18	18			
3	Keruntutan penyajian materi Hiragana pada media video pembelajaran	19	16	1		
4	Ketepatan pemilihan gambar untuk menjelaskan materi Hiragana	30	5	1		
5	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi Hiragana	22	13	1		
6	Ketepatan musik/lagu pengiring video pembelajaran	27	7	2		
7	Tingkat kemudahan pemahaman materi Hiragana pada media video pembelajaran	27	9			
8	Ukuran tulisan jelas untuk dilihat dan dibaca	25	8	3		
9	Keserasian warna tulisan dengan warna <i>background</i> pada media pembelajaran	17	18	1		
10	Kejelasan suara pada video pembelajaran	25	11			
11	Audio mendukung saat pembelajaran Hiragana	16	18	2		
12	Kemudahan dalam penggunaan/ pengoperasian video pembelajaran	27	9			
13	Keefektifan video dalam menjelaskan materi Hiragana	27	9			
14	Dengan media video, pembelajaran Hiragana menjadi lebih	26	20			

	menyenangkan					
15	Dengan media video, pembelajaran Hiragana menjadi lebih menarik	21	13	2		
16	Kemudahan penyimpanan dan pengelolaan video pembelajaran	25	11			
17	Media video pembelajaran memper mudah peserta didik dalam memaha-mi materi Hiragana	20	15	1		
18	Media video pembelajaran ini menambah variasi metode pembe-lajaran	21	15			
19	Media video pembelajaran mampu membuat peserta didik lebih fokus dalam proses belajar	28	8			
20	Media video dapat memberikan informasi serta masukan dalam upaya peningkatan dalam pembelajaran Hiragana	29	5	2		
	<b>Jumlah Skor</b>	473	231	16		
	<b>Skor Total</b>	3337				
	<b>Rata-rata</b>	4,63				

Data perolehan hasil penilaian responden uji coba kelompok besar dikonversikan menjadi data kualitatif dengan pedoman konversi skor hasil uji coba pada tabel 4.8. Perolehan data hasil konversi dapat dilihat pada tabel 13.

Tabel 16. Hasil konversi uji coba kelompok besar

No	Keterangan	Rata-rata	Kriteri
1	Uji Coba Skala besar	4,63	Sangat Baik

### Diskusi

Dari hasil uji kelayakan media video pembelajaran Hiragana oleh ahli media dapat dilihat dalam hasil persentase dari penilaian kelayakan yaitu Sangat Baik dengan total jumlah skor hasil penilaian validasi ahli media adalah 70 dengan rata-rata 5. Skor rata-rata yang diperoleh tersebut bila dikonversikan berdasarkan tabel konversi yaitu 100%, maka hasil penilaian ahli media untuk mengukur kelayakan media video pembelajaran ini dikategorikan dalam kriteria Layak untuk digunakan sebagai pendamping pembelajaran Hiragana.

Dari hasil uji kelayakan media video pembelajaran Hiragana oleh ahli materi dapat dilihat dalam hasil persentase dari penilaian kelayakan yaitu Sangat Baik dengan total jumlah skor hasil penilaian validasi ahli materi adalah 87 dengan rata-rata 4,9. Skor rata-rata yang diperoleh tersebut bila dikonversikan berdasarkan tabel konversi yaitu 96,7%, maka hasil penilaian ahli materi untuk mengukur kelayakan media video pembelajaran ini dikategorikan dalam kriteria Layak untuk digunakan sebagai pendamping pembelajaran Hiragana.

Dari hasil uji kelayakan media video pembelajaran Hiragana oleh ahli desain dapat dilihat dalam hasil persentase dari penilaian kelayakan yaitu Sangat Baik dengan total jumlah skor hasil penilaian validasi ahli desain adalah 66 dengan rata-rata 4,7. Skor rata-rata yang diperoleh tersebut bila dikonversikan berdasarkan tabel konversi yaitu 94,3%, maka hasil penilaian ahli desain untuk mengukur kelayakan media video pembelajaran ini dikategorikan dalam kriteria Layak untuk digunakan sebagai pendamping pembelajaran Hiragana.

Dari hasil uji coba terhadap responden dengan skala kecil maka media video pembelajaran Hiragana dapat dilihat dari hasil persentase uji kelayakan kelompok kecil yaitu Sangat Baik dengan total jumlah skor hasil penilaian responden adalah 513 dengan rata-rata 4,28. Skor rata-rata yang diperoleh tersebut bila dikonversikan berdasarkan tabel konversi yaitu 85,5%, maka hasil penilaian kelompok kecil untuk mengukur kelayakan media video pembelajaran ini dikategorikan dalam kriteria Layak untuk digunakan sebagai pendamping pembelajaran Hiragana.

Dari hasil uji coba terhadap responden dengan skala besar maka media video pembelajaran Hiragana dapat dilihat dari hasil persentase uji kelayakan kelompok besar yaitu Sangat Baik dengan total jumlah skor hasil penilaian responden adalah 3337 dengan rata-rata 4,63. Skor rata-rata yang diperoleh tersebut bila dikonversikan berdasarkan tabel konversi yaitu 92,7%, maka hasil penilaian kelompok besar untuk mengukur kelayakan media video pembelajaran ini dikategorikan dalam kriteria Layak untuk digunakan sebagai pendamping pembelajaran Hiragana.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Pengembangan media video pembelajaran huruf Hiragana diperoleh hasil dari uji validitas oleh ahli media, ahli desain dan ahli materi dalam mengukur kelayakan yaitu dengan kategori layak. Dan dari pendapat siswa kelas XI IPS 3 di SMAN 1 Krebung dalam uji coba lapangan skala kecil dan uji coba lapangan skala besar sebagai pengguna media video pembelajaran Hiragana juga memperoleh kategori layak. Dengan demikian produk pengembangan video pembelajaran huruf Hiragana dapat dikategorikan layak untuk digunakan di SMAN 1 Krebung.

## **REFERENSI**

- Amali, LN, Zees, N, & Suhada, S. 2020. *Motion Graphic Animation Video As Alternative Learning Media*. Jambura Journal of Informatics, [ejournal.ung.ac.id, https://ejournal.ung.ac.id/index.php/jji/article/view/4640](https://ejournal.ung.ac.id/index.php/jji/article/view/4640)
- Andriyani, NL, & Suniasih, NW. 2021. *Development of Learning Videos Based on Problem-Solving Characteristics of Animals and Their Habitats Contain in IPA Subjects on 6th-Grade*. Journal of Education. [ejournal.undiksha.ac.id, https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/32314](https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/32314)
- Arief, S. 2009. *Media pendidikan, pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Astuti, R, Nisak, N Maslikhatun, Nadlif, A, & ... 2021. *Animated video as a Media for Learning Science in Elementary School*. Journal of Physics. [iopscience.iop.org, https://doi.org/10.1088/1742-6596/1779/1/012051](https://doi.org/10.1088/1742-6596/1779/1/012051)
- Daryanto, D. 2016. *Media Pembelajaran Edisi Ke-2 Revisi*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media
- Depdiknas. 2003. *UU SISDIKNAS 2003 (UURI No. 20 Th. 2003)*. Jakarta: Sinar Grafika

- Djamarah, SB, & Zain, A. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. cet. Ke-5. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Fatirul, AN, & Gunawan, W. 2021. *Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran (Definisi & Terminologi AECT)*. Bahan Ajar. Surabaya: Adi Buana University Press.
- Hamzah, A. 2020. *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development*. Malang: Literasi Nusantara.
- Hikmah, S. D. 2021. *The Use of Animation Video for Vocabulary Mastery*.  
Education: English Journal for Teaching and Learning.  
<http://194.31.53.129/index.php/EEJ/article/view/4804>
- Kamalia, K., Lusiana, L., & ... 2022. *The development of learning video media on sequence and series materials*. Jurnal Desimal.  
<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/desimal/article/view/9973>
- Khairani, A., & Ain, S. Q. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Menggunakan Sparkol Videoscribe Pada Materi Statistika Kelas IV SD*. Jurnal Pendidikan QALAMUNA.  
<https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/qalamuna/article/view/898>
- Kholila, I., Ananda, R., & Lubis, RS. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video*. Jurnal Algebra. [x.php/algebra/article/view/63](http://x.php/algebra/article/view/63)
- Lalu, GMZA. 2020. *Transformasi media pembelajaran pada masa Pandemi COVID-19*. Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam. 1(1), 82-93
- Mardy. 2016. *Belajar Menulis dan Membaca Huruf Hiragana dan Perubahan Bunyinya*.  
<https://bahasajepang48.blogspot.com/2016/07/belajar-menulis-dan-membaca-huruf.html>
- Miarso, Y. 2009. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan (Ed. 1) Cet. Ke-4.*, Jakarta: Kencana
- Musta'in, M. P., & Asyhar, WI. 2021. *Best Practice: A Video Mediated Teaching of Phonology*.  
<https://ejournal.uniskakediri.ac.id/index.php/EDULINK/article/view/1506> diakses 9 Januari 2022
- Nur, L. C. N., Abidah, I., Afidah, N. 2022. *Designing Grammar Video for Beginner Level*. SCHOOLAR. [https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/jurnal\\_pengabdian/article/view/1944](https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/jurnal_pengabdian/article/view/1944)
- Pambudi, AT.,
- Anggraeni, AA. 2021. *Video development for make-up puff pastry*. *Proceeding of IOP Conference Series*. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/1098/2/022096>
- Parastri, R. W., Harti, H. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran Penataan Produk Kelas XII BDP Di Smk Negeri 1 Boyolangu*. Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN).  
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/40193>
- Prayudha, S. J. 2021. *Video Based Learning as a Media for Teaching English during Pandemic Covid-19*. Journal of Language Intelligence and Culture. <https://jlic.iain-jember.ac.id/index.php/jlic/article/view/53>

- Pribadi, AB. 2010. *Model Desain Sistem Pembelajaran, Pendidikan*. Jakarta: PT. Dian Rakyat
- Putri, LA., & Dewi, PS. 2020. *Media Pembelajaran Menggunakan Video Atraktif pada Materi Garis Singgung Lingkaran*. Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika. <https://ejournal.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalmathema/article/view/568>
- Rahardjo, Mudjia. 2010. *Triangulasi dalam Penelitian Kualitatif*. <https://uin-malang.ac.id/r/101001/triangulasi-dalam-penelitian-kualitatif.html>.
- Renariah, 2002. *Bahasa Jepang dan Karakteristiknya*. Jurnal Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Kristen Maranatha Volume 1 Nomor 2, Februari 2002.
- Riyanto, A., & Yunani, E. 2020. *The Effectiveness of Video as a Tutorial Learning Media in Muhadhoroh Subject*. Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan. <https://uia.e-journal.id/akademika/article/view/1088>
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*. Bandung: Rajagrafindo Persada.
- Sa'adah, R. N., & Wahyu. 2020. *Metode Penelitian R&D (Research and Development): Kajian Teoritis dan Aplikatif*. Malang: Literasi Nusantara.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R &D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, N, & Rivai, A. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Wina, S. 2009. *Strategi Pembelajaran Cetakan Keenam*. Jakarta: Kencana
- Winarni, R. S., & Rasiban, L. M. 2021. *Perception Of Japanese Students In Using Online Video As A Learning Media*. Indonesian Journal of Educational Research and Technology. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJERT/article/view/32652>