

## Pengembangan Media Pembelajaran *Voice Over Video* pada Calon Pemegang LPK Hishou Universal Style Bangli

### *Voice Over Video Learning Media Development for Internship Candidates of LPK Hishou Universal Style Bangli*

Ni Made Dea Sri Larasati<sup>1\*</sup>

Ni Nengah Suartini<sup>2</sup> 

I Kadek Antartika<sup>3</sup> 

<sup>1, 2, 3</sup> Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

\*Corresponding author: [dealarasati2002@gmail.com](mailto:dealarasati2002@gmail.com)

DOI: 10.20473/jjs.v11i1.54834

**Received:** Apr 8, 2024 **Revised:** May 17, 2024 **Accepted:** Jun 28, 2024

#### Citation suggestion:

Larasati, N. M. D. S., Suartini, N. N., Antartika, I. K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran *Voice Over Video* pada Calon Pemegang LPK Hishou Universal Style Bangli. *Japanology*, 11(1), 1-21. <https://10.20473/jjs.v11i1.54834>

#### Abstrak

Penelitian ini adalah bagian dari *Research and Development* (R&D) atau riset dan pengembangan tahap tiga, yaitu mengembangkan produk dan menguji efektivitas produk tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan video sebagai media pembelajaran bahasa Jepang yang berfokus pada kosakata yang berkaitan dengan *souzai seizougyou*. Selain itu, penelitian ini juga diuji kelayakannya untuk calon pemegang bidang *souzai seizougyou* di LPK Hishou Universal Style, Bangli, Bali. Terdapat 10 video pembelajaran yang di setiap videonya terdiri dari pengenalan kosakata, latihan pengucapan, dan latihan soal menggunakan *voice over* penutur asli. Penelitian ini menggunakan model *Four-D* (4D) oleh Thiagarajan et al. (1974) dengan empat tahapan, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan angket uji ahli (uji ahli materi, uji ahli media) serta uji coba produk dilakukan secara terbatas untuk menghasilkan produk yang optimal. Hasilnya, dari ahli materi diperoleh skor 87,5 (sangat sesuai) dan 95,31 (sangat sesuai) dari ahli media. Selanjutnya, skor dari uji coba instruktur diperoleh 100 (sangat sesuai) dan uji coba bersama calon pemegang diperoleh 98% (sangat layak). Oleh karena itu, video pembelajaran ini layak dijadikan sebagai media penunjang aktivitas pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

**Kata kunci:** Calon Pemegang, Kosakata Bahasa Jepang, Media Pembelajaran, *Souzai Seizougyou*, *Voice Over*



### **Abstract**

*This study is part of the third stage of Research and Development (R&D), which is to develop products and test their effectiveness. The purpose of this study was to develop a video as a Japanese language learning media focusing on vocabulary related to souzai seizouyou. In addition, this research also tested its feasibility for prospective Technical Intern Training Program (TITP) at LPK Hishou Universal Style, Bangli, Bali. There are 10 learning videos in which each video consists of vocabulary introduction, pronunciation practice, and practice questions using native speakers' voice over. This research uses the Four-D (4D) model by Thiagarajan et al. (1974) with four stages, Define, Design, Develop, and Disseminate. Data collection was carried out by interviews and expert test questionnaires (material expert test, media expert test) as well as limited product trials to produce an optimal product. As a result, the material expert obtained a score of 87.5 (very suitable) and 95.31 (very suitable) from the media expert. Furthermore, the score from the instructor trial was 100 (very suitable) and the trial with prospective apprentices was 98% (very feasible). Therefore, this learning video is suitable to be used as a media to support Japanese vocabulary learning activities.*

**Keywords:** *Japanese Language Vocabularies, Learning Media, Ready-Made Meal Factory Work, TITP Candidates, Voice Overs*

### **PENDAHULUAN**

Saat ini, belajar bahasa Jepang tidak hanya dapat dilakukan di universitas maupun tempat les. Lembaga Pelatihan Kerja atau LPK merupakan salah satu tempat belajar bahasa Jepang yang juga dapat menyalurkan tenaga kerja ke Jepang. LPK adalah tempat pelatihan kerja yang bertujuan untuk menyalurkan tenaga kerja untuk di dalam ataupun di luar negeri. Saat ini, terdapat 394 LPK yang memiliki izin *Sending Organization* (SO) atau pengiriman pemagangan Jepang serta telah terdaftar di Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia (Ditjen Binalattas Pemagangan, 2023). Terdapat 39 LPK dari 394 LPK yang terdaftar berlokasi di provinsi Bali, salah satunya adalah LPK Hishou Universal Style atau LPK Hishou.

Pelatihan LPK menerapkan metode khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk memastikan implementasi yang efektif dari metode pembelajaran tersebut, dibutuhkan instruktur dengan keahlian sesuai dengan bidangnya. Instruktur merupakan pengajar yang mampu mengelola pembelajaran demi mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Keberadaan instruktur serta penggunaan media pembelajaran berdampak besar terhadap kesuksesan pembelajaran yang sangat dipengaruhi oleh instruktur dalam pemilihan bahan ajar yang digunakan (Mahnun, 2012).

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Ramadhaniyanti dan Setyawan, 2022). Pada aktivitas pembelajaran, sangat penting untuk menggunakan beragam media dan tidak hanya mengacu pada materi buku pembelajaran (Sumartiwi dan Ujianti, 2022). Dengan menggunakan media pembelajaran yang beragam, lingkungan pembelajaran menjadi lebih interaktif sehingga lebih kondusif, efektif, dan efisien. Namun pada kenyataannya, metode pembelajaran yang digunakan di LPK Hishou masih mengacu pada buku pelajaran *Minna no Nihongo* untuk pembelajaran bahasa Jepang secara umum. Pembelajaran yang hanya mengacu pada buku pelajaran, kemungkinan besar akan mengabaikan aspek praktisnya. Melalui praktik pengalaman langsung yang tidak terdapat dalam buku,

pemahaman materi pembelajaran dapat ditingkatkan.

Melalui wawancara yang dilakukan dengan tiga instruktur Bahasa Jepang di LPK Hishou pada bulan Juni 2023, diperoleh informasi bahwa ketersediaan media pembelajaran kurang memadai dan terbatas sehingga capaian tujuan pembelajaran kurang optimal. Media pembelajaran yang digunakan merupakan ilustrasi gambar (*irasuto*) dan audio (*speaker*) dalam buku *Minna no Nihongo* Edisi I dan *Irodori*. Kedua bahan ajar tersebut dapat mendukung pembelajaran Bahasa Jepang sehari-hari dengan konteks kegiatan di Jepang, tetapi belum ada media pembelajaran yang terfokus pada bidang pekerjaan tertentu.

Terkadang instruktur juga menayangkan video contoh percakapan (*kaiwa*) sehari-hari dalam bahasa Jepang. Namun, video tersebut belum mencakup materi yang sesuai dengan spesialisasi siswa sepenuhnya. Terutama siswa sebagai calon pemegang selama pra-keberangkatan ke Jepang sehingga ketika bekerja pemegang mengalami kesulitan menggunakan kosakata yang berhubungan dengan bidang pekerjaannya setelah tiba di Jepang. Oleh karena itu, instruktur membutuhkan adanya sebuah video pembelajaran Bahasa Jepang khusus untuk bidang pekerjaan tertentu yang dapat membantu calon pemegang lebih memahami kosakata yang sesuai selama masa pra-keberangkatan ke Jepang.

Kemampuan berbicara Bahasa Jepang yang terbatas pada calon pemegang bisa menjadi tantangan yang signifikan dalam aspek karir dan pendidikan. Hal tersebut bisa berdampak pada kesiapan calon pemegang, terutama jika terdapat keterbatasan kemampuan pemahaman kosakata pada bidang pekerjaan khusus, *souzai seizougyou* atau industri hidangan pelengkap. *Souzai seizougyou* merupakan sektor produksi yang berfokus pada pengolahan bahan baku dari sektor pertanian, perikanan, atau peternakan menjadi produk baru. *Souzai* mengacu pada hidangan dan makanan lainnya yang dijual dan dapat dikonsumsi tanpa perlu dimasak ketika dibawa pulang, dibawa ke tempat kerja, sekolah, atau saat beraktivitas di luar ruangan (Consultant, 2002). Contoh *souzai* yang populer meliputi *onigiri*, *karaage*, dan *sushi*. Produk *souzai* dapat ditemukan di berbagai tempat di Jepang, seperti toko kelontong, supermarket, dan toko khusus *souzai*, serta terkadang tersedia di restoran. Dampak lain yang dapat ditimbulkan adalah siswa sulit beradaptasi di lingkungan kerja karena kemampuan berbicara yang kurang serta adanya perbedaan budaya. Hal tersebut bisa mempengaruhi interaksi serta kinerja mereka di tempat kerja.

Dukungan media pembelajaran yang kurang dalam membahas materi pekerjaan spesifik, terutama di bidang *souzai seizougyou* juga berpotensi menghambat perkembangan pengetahuan dan keterampilan siswa di bidang pekerjaannya. Oleh karenanya, dibutuhkan upaya meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jepang yang lebih terarah, relevan, dan mendukung integrasi siswa dalam lingkungan kerja. Kurangnya dukungan media pembelajaran dengan materi spesifik yang fokus pada aspek pekerjaan, khususnya dalam bidang *souzai seizougyou* juga dapat menghambat perkembangan keterampilan dan pengetahuan siswa di bidang pekerjaannya. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jepang yang lebih terarah, relevan, dan mendukung integrasi siswa dalam lingkungan kerja. Hal ini dapat dicapai dengan disediakannya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, bagi siswa yang akan bekerja di lingkungan tersebut dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang guna memperlancar proses adaptasi dan interaksi di tempat kerja.

Berdasarkan hasil wawancara dengan calon pemegang bidang *souzai seizougyou*

secara luring pada Juni 2023 dan bersama siswa pemegang yang sudah berada di Jepang pada Juli 2023, dapat disimpulkan bahwa siswa lebih menyukai media pembelajaran berupa video karena dianggap lebih praktis dan mudah dipahami. Siswa tidak hanya mampu menyimak audio atau melihat gambar yang disampaikan oleh instruktur. Tetapi, melalui video pembelajaran siswa lebih mudah memahami materi yang disajikan. Penggunaan ilustrasi dalam video pembelajaran juga mempermudah siswa dalam mengaplikasikan materi pelajaran. Selain itu, penting untuk memberikan pengetahuan kepada siswa tentang materi yang relevan dengan bidang pekerjaan karena dapat membantu siswa dalam persiapan diri dalam hal bahasa sebelum mulai bekerja. Meskipun demikian, hal tersebut masih mengalami kendala terkait kurangnya dukungan dalam hal pembelajaran pada spesialisasi calon pemegang bidang *souzai seizougyou*.

Media pembelajaran seperti video yang berkaitan dengan materi *souzai seizougyou* bisa ditemui di *YouTube*, namun masih ada kekurangan dan keterbatasan dalam kontennya. Kekurangan tersebut meliputi durasi video yang terlalu panjang yang menyebabkan rasa bosan terhadap siswa. Video juga tidak disertai dengan teks bacaan, sehingga dapat menyulitkan siswa dalam memahami isi video yang disampaikan. Selain itu, sebagian besar menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) sebagai *voice over* dalam video. Hal ini tidak cukup efektif dalam menampilkan intonasi dan kualitas suara yang sebanding dengan suara penutur asli sehingga terkesan kurang alami. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan media video pembelajaran dengan *voice over* dari penutur asli guna mendukung proses pembelajaran di LPK Hishou.

*Voice over* merupakan proses penambahan suara rekaman ke dalam video pembelajaran. Kelebihan penggunaan bahasa dalam *voice over* dari penutur aslinya adalah dapat memberikan gambaran yang autentik dengan melibatkan aspek-aspek seperti pengucapan, intonasi, dan irama (Paulin, 2020). Dengan demikian, hal tersebut dapat mendukung proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbahasa dan mengembangkan aksen agar terdengar lebih alami. Pentingnya penelitian ini ialah untuk memastikan bahwa media video pembelajaran yang dibuat sesuai dengan pemahaman para pembelajar. Selain itu, produk yang dihasilkan juga sesuai dengan bidang calon pemegang, khususnya bidang *souzai seizougyou*.

Sebelumnya, terdapat beberapa penelitian mengenai pembelajaran bahasa Jepang di LPK, yaitu Sari et al. (2021), Noviyanthi (2020), dan Mulyadi et al. (2022). Sari et al. dan Noviyanthi meneliti mengenai metode dan strategi pembelajaran bahasa Jepang dari dua LPK yang berbeda di Bali. Sementara itu, Mulyadi et al. meneliti mengenai pelatihan etika dan budaya kerja masyarakat Jepang di LPK Semarang. Berbeda dengan ketiga penelitian sebelumnya, penelitian ini melakukan pengembangan media pembelajaran yaitu video pembelajaran yang dilengkapi dengan *voice over* dari penutur asli di LPK Hishou. Media pembelajaran tersebut dipilih karena media video pembelajaran memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Hal ini sudah dibuktikan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen (Mandalika & Syahril, 2020). Mandalika & Syahril (2020) menjabarkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media video pembelajaran memiliki rata-rata nilai 80,13 sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata nilai 66,93. Rahmawati et al. (2021) dalam penelitiannya juga mengatakan hal serupa, video pembelajaran terbukti efektif meningkatkan nilai, motivasi, dan kemampuan belajar. Di sisi lain, penelitian dari Brilianti & Fauzi (2021) mengatakan bahwa metode *voice over* dapat meningkatkan kemampuan *listening* bahasa Inggris

mahasiswa dalam pembelajaran daring dengan total rata-rata kenaikan tes sebesar 56%.

Hal ini dirumuskan berdasarkan masalah yang muncul pada LPK Hishou dan pentingnya media dalam proses pembelajaran. Apabila pembelajar bahasa asing mendengarkan pengucapan secara langsung dari penutur asli, maka akan lebih mudah dipahami, diingat, dan diucapkan melalui proses pengulangan mendengarkan. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini juga dilengkapi dengan evaluasi guna menilai pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam mempelajari kosakata karena materi sudah disusun secara komprehensif. Lokasi LPK Hishou dipilih karena LPK ini telah menjalin kemitraan yang berkesinambungan dengan perusahaan-perusahaan Jepang di sektor *souzai seizougyou*. Sejak tahun 2020 hingga 2023, LPK Hishou telah mengirimkan 223 peserta pelatihan praktik kerja di bidang *souzai seizougyou*. Para siswa dituntut harus memiliki pengetahuan bahasa Jepang yang spesifik terkait *souzai seizougyou*. Harapannya agar siswa dapat menguasai kosakata yang relevan dengan pekerjaan di Jepang.

## METODE

Dikutip dari Sugiyono (2015), metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dan diuji efektivitas dari produk tersebut. Beliau juga menjabarkan bahwa metode ini mempunyai empat level, yaitu:

1. Level 1, penelitian hanya menghasilkan rancangan, tetapi tidak dilanjutkan hingga membuat produk atau mengujinya;
2. Level 2, peneliti langsung melakukan uji produk yang ada dan tidak melakukan penelitian;
3. Level 3, peneliti mengembangkan produk yang sudah ada melalui penelitian, merevisi produk tersebut, dan menguji efektivitas produk;
4. Level 4, peneliti menciptakan produk baru serta menguji efektivitas produk tersebut.

Dengan demikian, penelitian ini dapat dikategorikan sebagai penelitian level 3, yaitu penelitian yang melakukan pengembangan produk serta menguji efektivitasnya.

Dari beberapa metode R&D, penelitian ini menggunakan model *Four-D* (4D) yang digagas oleh Thiagarajan et al. (1974). Model *Four-D* ini terdiri atas empat tahapan sebagai berikut.

Tahap pertama yakni pendefinisian (*define*). Tahap pendefinisian merupakan tahap awal yang melibatkan analisis kebutuhan. Pada tahap ini, dilakukan wawancara dengan instruktur bahasa Jepang dan siswa calon pemegang bidang *souzai seizougyou* di LPK Hishou. Wawancara dilakukan untuk menganalisis kebutuhan instruktur dan siswa terkait rencana pengembangan media pembelajaran yang akan dibuat.

Tahap kedua yakni perencanaan (*design*). Tahap perencanaan dilakukan dengan cara menentukan pedoman materi kosakata sebagai referensi, mengklasifikasikan kosakata yang digunakan, serta menentukan dan merancang gambar dalam video. Konten video disusun dengan menyelaraskan antar elemen untuk menciptakan produk yang menarik dan dapat diterima oleh pengguna media pembelajaran yang dikembangkan. Inovasi yang diterapkan adalah penggunaan *voice over* penutur asli dalam pengembangan media video pembelajaran bahasa Jepang. Penggunaan penutur asli sebagai *voice over*

yakni bertujuan untuk memastikan intonasi yang tepat pada pengucapan kosakata bahasa Jepang yang ditampilkan dalam video pembelajaran.

Tahap ketiga yakni pengembangan (*develop*). Pada tahap ini dilakukan uji ahli dan uji coba produk yang telah dikembangkan. Tahap uji ahli dilakukan evaluasi penilaian oleh penguji ahli materi dan ahli media. Tujuan dari uji ahli ini yakni untuk menilai isi materi dan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Uji coba produk bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan serta tanggapan dari instruktur dan calon pemegang terhadap media pembelajaran yang dibuat.

Tahap keempat yakni tahap penyebarluasan (*disseminate*) produk. Tahap ini merupakan tahap akhir dari tahapan model pengembangan *Four-D*. Namun, penelitian ini tidak menggunakan tahap empat. Hal ini dikarenakan setelah produk yang dibuat dan diuji, diberikan kepada instruktur dan calon pemegang untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

### **Uji Coba Produk**

Uji coba produk dilakukan untuk menilai kelayakan dan tanggapan dari instruktur dan calon pemegang terhadap media pembelajaran yang telah dibuat.

#### **1. Desain Uji Coba**

Sebelum dilakukan uji coba produk kepada instruktur dan siswa untuk mengevaluasi kelayakan video pembelajaran yang dibuat, tahap awal ialah melakukan desain uji coba dan penelitian pengembangan. Penelitian ini berfokus pada pembuatan video pembelajaran dengan *voice over* penutur asli yang bertujuan untuk membantu pemahaman siswa terhadap kosakata bahasa Jepang pada bidang *souzai seizougyou*. Sebelum video tersebut layak untuk digunakan, maka dilakukan uji ahli materi dan media oleh instruktur kepada calon pemegang untuk memperoleh masukan dan saran mengenai aspek materi dan media yang dibuat.

#### **2. Subjek Uji Coba**

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek uji coba adalah instruktur bahasa Jepang dan calon pemegang pada bidang *souzai seizougyou* di LPK Hishou. Uji coba dilakukan dengan calon pemegang secara terbatas yang berjumlah 10 orang.

#### **3. Jenis Data**

Jenis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini ialah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui wawancara kepada instruktur bahasa Jepang dan calon pemegang bidang *souzai seizougyou* di LPK Hishou. Sedangkan, data kuantitatif diperoleh melalui hasil penskoran berupa persentase dari penilaian responden yakni uji ahli dan uji coba secara terbatas.

#### **4. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data**

Penelitian ini menggunakan metode berupa observasi partisipatif dan wawancara semi terstruktur dalam mengumpulkan dan menganalisis data. Observasi dilakukan dengan cara mengamati dan aktif terlibat secara langsung dalam kegiatan sehari-hari dengan berperan sebagai partisipan di LPK Hishou. Sedangkan, wawancara dilaksanakan dengan instruktur dan calon pemegang untuk mendapatkan data mengenai kebutuhan dalam media video pembelajaran yang dikembangkan.

Instrumen pengumpulan data yakni berupa lembar wawancara dan lembar angket yang dianalisis dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh melalui angket digunakan untuk menguji tingkat validitas dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Selanjutnya, hasil uji ahli dan uji coba produk berupa

video pembelajaran dengan *voice over* akan dihitung berdasarkan rumus sebagai berikut.

**Tabel 1. Kriteria Tingkat Validitas Perangkat Pembelajaran**

Skor	Kriteria
$76 < SR \leq 100$	Sangat Sesuai (SS)
$51 < SR \leq 75$	Sesuai (S)
$26 < SR \leq 50$	Kurang Sesuai (KS)
$0 < SR \leq 25$	Tidak Sesuai (TS)

Tegeh dan Kirna (2010)

Rumus Kriteria Tingkat Validitas Perangkat Pembelajaran:

$$SR = \frac{\text{Jumlah skor dalam semua item}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

SR = Skor rata-rata berdasarkan hasil validasi

Dalam pengembangan video pembelajaran ini, validitas produk dapat dikatakan berhasil apabila skor yang diperoleh mencapai interval  $51 < SR \leq 75$  merupakan kategori media pembelajaran yang layak. Dalam hal ini, pengembangan media video pembelajaran dapat dikatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya, untuk mendapatkan hasil persentase kelayakan media yakni dengan menghitung jumlah responden yang menyatakan setuju. Adapun rumus yang digunakan ialah sebagai berikut

**Tabel 2. Kriteria Kelayakan Media**

Skor dalam Persen	Kategori Kelayakan
< 21%	Sangat Tidak Layak
21 – 40%	Tidak Layak
41 – 60%	Cukup Layak
61 – 80%	Layak
81 – 100%	Sangat Layak

Arikunto (2011)

Rumus Kriteria Kelayakan Media:

$$SR = \frac{\text{Jumlah total responden setuju}}{\text{Jumlah indikator}} \times 100$$

Pada rincian tabel 2 dinyatakan bahwa skor rata-rata maksimal yang harus dicapai dalam penelitian pengembangan ini yakni memiliki interval 81 – 100%, agar media yang dikembangkan dapat dinyatakan layak untuk digunakan dalam aktivitas pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Produk Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini yakni video pembelajaran dengan menggunakan *voice over* penutur asli dalam pembelajaran bahasa Jepang. Video pembelajaran ini menyajikan kosakata bahasa Jepang yang berkaitan dengan bidang *souzai seizougyou*. Media pembelajaran ini terdiri atas 10 video dengan tema yang berbeda. Setiap video dilengkapi dengan ilustrasi gambar untuk mempermudah siswa dalam memahami materi kosakata bahasa Jepang. Dengan demikian, penggunaan video dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana yang lebih menyenangkan dan siswa dapat termotivasi dalam belajar bahasa Jepang. Selain itu, media video pembelajaran ini tidak hanya dapat digunakan di dalam kelas, tetapi dapat digunakan di luar kelas sesuai

dengan kebutuhan siswa.

Media video pembelajaran ini dibuat dengan tujuan untuk mendukung instruktur dalam memfasilitasi materi ajar secara optimal, sehingga dapat meningkatkan pencapaian pembelajaran dan memperkaya penggunaan media di dalam kelas. Dalam video ini, disajikan ilustrasi gambar yang relevan dengan tema atau materi termasuk kosakata dalam bahasa Jepang tanpa disertai dengan terjemahan dalam bahasa Indonesia. Selain itu, video ini menampilkan huruf *kanji* pada kosakata yang disertai dengan cara baca dalam huruf *hiragana* sehingga memudahkan siswa dalam membaca. Terdapat juga latihan soal sebagai bagian dari proses evaluasi pembelajaran yang akan dijawab oleh siswa. Desain video pembelajaran ini dirancang dengan tujuan agar calon pemegang memperoleh pemahaman yang komprehensif terhadap kosakata yang akan digunakan ketika bekerja di Jepang.

Video pembelajaran ini terdiri atas 10 tema atau materi yang disusun berdasarkan analisis kebutuhan melalui wawancara dan observasi. Tema pada video mencakup 1) *youkeisairui* (sayuran daun dan batang), 2) *kasairui* (sayuran buah), 3) *kaikei* (umbi-umbian), 4) *mame* (polong-polongan), 5) *kinoko* (jamur), 6) *niku ya shiifuudo* (daging dan seafood), 7) *choumiryou* (bumbu), 8) *chouri houhou* (metode memasak), 9) *souzaimai* (nama-nama menu hidangan pelengkap atau lauk pauk), 10) *souzai ni kansuru chuui* (hal yang perlu diperhatikan tentang lauk pauk). Materi yang disajikan dalam video pembelajaran ini disesuaikan dengan spesialisasi calon pemegang dalam bidang *souzai seizougyou*.

Media video pembelajaran ini mencakup pengenalan kosakata dan serangkaian pertanyaan atau latihan soal. Pada awal video, terdapat ungkapan ajakan *atarashii kotoba o isshoni benkyou shimashou* (mari belajar kosakata baru bersama-sama) seperti pada gambar 1. Setelah itu, diperkenalkan dengan tema (gambar 2) yang akan dipelajari dan dimunculkan seluruh gambar dari kosakata yang akan ditampilkan pada bagian berikutnya (gambar 3). Sebelum kosakata ditampilkan, diberikan instruksi *korera no kotoba o yoku kite oboete kudasai* (dengarkanlah dan ingatlah kosakata ini dengan baik) seperti pada gambar 4, dengan tujuan agar siswa mengetahui bahwa kosakata akan diperkenalkan selanjutnya.



Gambar 1. Ilustrasi Awal Video



Gambar 2. Pengenalan Tema Video



Gambar 3. Tampilan Seluruh Gambar Kosakata



Gambar 4. Instruksi Sebelum Ditampilkan Kosakata

Ilustrasi gambar beserta kosakata dalam video seperti pada gambar 5 dipresentasikan sebanyak dua kali. Penyajian pertama yakni sebagai pengenalan kosakata dan gambar terkait, sementara penyajian kedua yakni sebagai pengulangan dan latihan pengucapan kosakata. Sebelum dimunculkan gambar dan kosakata pada tayangan kedua, diberikan instruksi *mou ichido hatsuon o renshuu shimashou* (ayo berlatih pengucapannya sekali lagi) seperti pada gambar 6. Setelah penyajian ilustrasi gambar dan kosakata selesai, dilanjutkan dengan latihan soal.



**Gambar 5.** Ilustrasi Gambar dan Kosakata



**Gambar 6.** Instruksi Sebelum Latihan Pengucapan

Latihan soal dibedakan menjadi dua jenis yang berkaitan dengan materi. Pertama, terdapat soal opsional terdiri atas tiga pertanyaan. Dalam video, ditampilkan opsi ilustrasi seperti gambar 7 dan siswa dapat memilih jawaban yang benar dari opsi yang disediakan. Setelah itu, jawaban yang benar disajikan dengan ditampilkannya gambar beserta kosakata yang terkait dengan setiap gambar seperti pada gambar 8. Hal ini bertujuan untuk memperkuat kemampuan pemahaman siswa terhadap kosakata yang tidak hanya terkait

dengan pertanyaan yang diajukan, melainkan juga terhadap kosakata lain yang muncul dalam gambar tersebut.

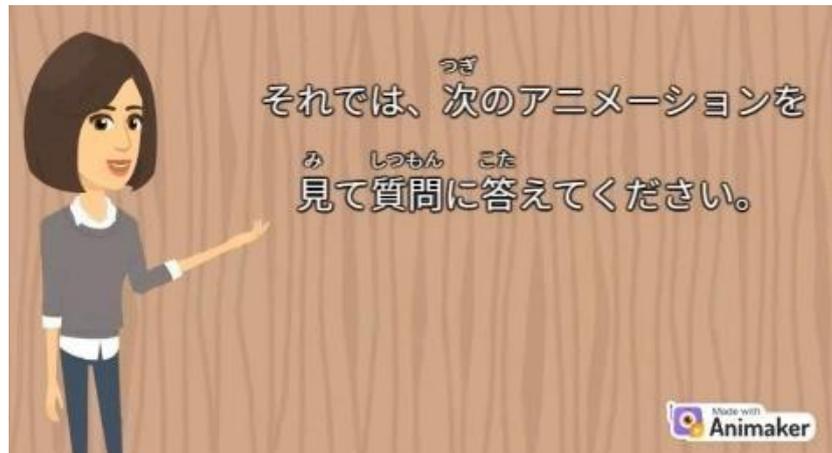


Gambar 7. Soal Opsional



Gambar 8. Jawaban Soal Opsional

Latihan soal jenis kedua melibatkan siswa untuk mengamati ilustrasi animasi dalam video dan menjawab pertanyaan yang diberikan seperti yang ditampilkan gambar 10. Sebelum ilustrasi animasi ditampilkan, diberikan instruksi *sore dewa, tsugi no animeeshon o mite shitsumon ni kotaete kudasai* (silakan tonton animasi berikut dan jawab pertanyannya) seperti pada gambar 9. Setelah itu, diberikan jeda beberapa detik agar siswa dapat mempertimbangkan jawaban.

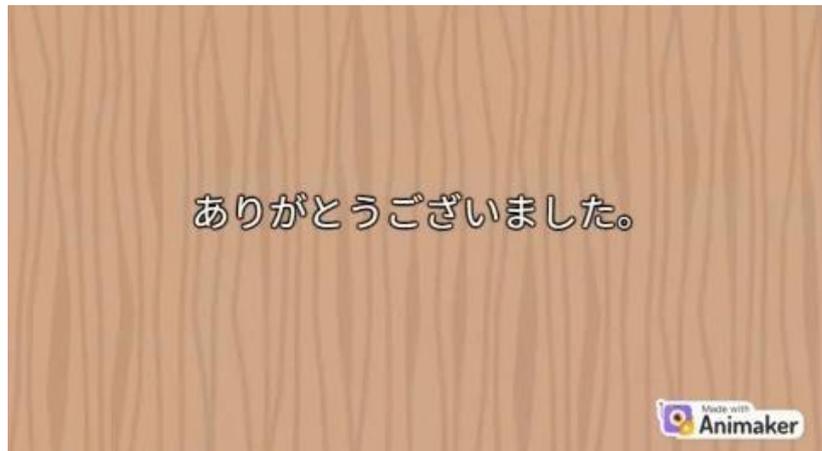


**Gambar 9.** Instruksi Sebelum Menjawab Soal Animasi



**Gambar 10.** Soal Ilustrasi Animasi

Pada akhir video, disajikan penutup dengan ucapan terima kasih dalam bahasa Jepang, *arigatou gozaimasshita* seperti gambar 11 dan diberikan apresiasi serta pesan semangat kepada siswa dengan ungkapan *korekara mo Nihongo no benkyou o ganbarimashou* (mari terus belajar bahasa Jepang dengan giat), seperti di gambar 12. Hal ini bertujuan untuk menciptakan kesan interaktif dalam video. Sementara itu, pada bagian penutup video juga disertakan cuplikan *credit* yang mencakup nama animator dan nama pengisi suara (*voice over*) (gambar 13), nama dosen pembimbing (gambar 14), dan sumber gambar (gambar 15).



**Gambar 11.** Ucapan Terima Kasih



**Gambar 12.** Ucapan Pesan Semangat



**Gambar 13.** Cuplikan *Credit 1*



**Gambar 14.** Cuplikan *Credit 2*



**Gambar 15.** Cuplikan *Credit 3*

### **Hasil Analisis Data**

Dalam menghasilkan produk media pembelajaran yang layak, berkualitas, dan bermanfaat dalam proses pembelajaran, penting dilakukan tahap uji ahli dan uji coba produk guna memastikan bahwa media tersebut sesuai dengan kebutuhan sasaran pembelajaran. Dalam tahap uji ahli, media yang dikembangkan dinilai oleh dua penguji, yakni penguji ahli materi dari dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang dan penguji ahli media dari dosen Program Studi Teknologi Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha. Sedangkan pada tahap uji coba, dilakukan secara terbatas kepada instruktur dan calon pemegang bidang *souzai seizougyou* di LPK Hishou. Tahap uji ahli dilakukan melalui lembar validasi, sementara uji coba dilakukan melalui angket dengan tujuan menilai media video pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang sudah dikembangkan.

Lembar validasi uji ahli materi diberikan kepada dosen dari Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang di Universitas Pendidikan Ganesha pada tanggal 28 Desember

2023. Penilaian pada instrumen uji ahli materi difokuskan pada aspek kesesuaian, cakupan materi, serta implementasi. Pada penilaian yang diberikan yakni terdapat catatan komentar dari ahli materi mengenai rekaman suara yang sedikit bergema karena dilakukan di ruangan yang tanpa kedap suara. Berdasarkan penilaian dari ahli materi, secara keseluruhan media yang dikembangkan sudah layak untuk diproduksi tanpa revisi. Skor rata-rata yang diperoleh dari ahli materi yakni 87,5. Skor tersebut termasuk ke dalam interval  $76 < SR \leq 100$  yakni sangat sesuai.

Selanjutnya yakni lembar validasi uji ahli media diberikan kepada dosen dari Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha pada tanggal 27 Desember 2023. Penilaian oleh ahli media difokuskan pada aspek tampilan visual, suara dalam video, tata klip, dan kegunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Pada aspek tampilan visual, suara, tata klip, dan kegunaan video terdapat beberapa masukan dan saran dari ahli media, yakni latar belakang dengan desain papan tulis kurang sesuai dengan tampilan penyajian karena fokus video pembelajaran yang dibuat ialah pada tampilan gambar dan kosakata. Latar belakang tersebut dapat menciptakan ruang yang terbatas untuk ilustrasi gambar dan kosakata. Sehingga gambar dan kosakata terlihat kecil. Terutama ketika ditayangkan di kelas dengan layar, maka ukurannya tampak kurang jelas. Sehingga, ahli media menyarankan untuk mengganti desain latar belakang papan tulis dengan latar belakang yang dapat membuat ilustrasi gambar dan kosakata dalam video terlihat lebih besar dan jelas. Hasil penilaian menyatakan bahwa secara keseluruhan video pembelajaran yang dikembangkan sudah bagus menurut ahli media, kemudian diperoleh skor rata-rata yakni 95,31. Skor tersebut termasuk dalam interval  $76 < SR \leq 100$  yakni sangat sesuai.

Selain dilaksanakan uji ahli, dilakukan juga uji coba dengan instruktur bahasa Jepang dan 10 siswa calon pemegang pada bidang *souzai seizougyou* di LPK Hishou. Angket uji coba diberikan pada tanggal 26 Desember 2023, tujuannya ialah untuk mengukur kelayakan, tanggapan, serta penilaian instruktur dan calon pemegang terhadap video pembelajaran yang dikembangkan. Aspek-aspek yang menjadi fokus penilaian dalam instrumen uji coba bersama instruktur dan calon pemegang melibatkan implementasi, materi, dan desain dari video pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian dari instruktur terhadap video pembelajaran yang dikembangkan, skor rata-rata yang diperoleh yakni 100. Skor tersebut termasuk dalam rentang  $76 < SR \leq 100$  yakni sangat sesuai. Penilaian dari instruktur menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan tanpa revisi karena materi dan kosakata yang disajikan dalam video pembelajaran sudah baik. Oleh karena itu, siswa akan dengan mudah mengerti dan cepat memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh calon pemegang pada bidang *souzai seizougyou*, hasil yang diperoleh yakni 98%. Skor tersebut termasuk dalam rentang 81-100% yakni sangat sesuai. Penilaian dari calon pemegang dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan dapat efektif membantu mereka khususnya dalam mengingat *kotoba* (kosakata) bahasa Jepang. Hal ini dikarenakan video pembelajaran tersebut dilengkapi dengan gambar, tulisan yang jelas, serta suara penutur asli yang dapat membantu dalam latihan cara pengucapan yang benar. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan dapat dinyatakan sudah sesuai dan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada bidang *souzai seizougyou*.

## Revisi Produk

Tahap selanjutnya harus dilakukan setelah dilaksanakan uji ahli media yakni perbaikan pada produk untuk menghasilkan produk akhir yang berkualitas, layak, dan memenuhi standar berdasarkan masukan dan saran dari ahli media. Berikut adalah kajian produk yang telah direvisi.

### 1. Pemangkasan Tampilan Seluruh Gambar Kosakata pada Bagian Awal Video

Berdasarkan masukan dan saran dari ahli media pada aspek tampilan visual, disampaikan bahwa tampilan seluruh gambar yang dimunculkan pada bagian awal video perlu dipangkas. Menurut ahli media tampilan tersebut cukup berlebihan dan kurang sesuai karena tema video yang akan dipelajari telah disampaikan pada bagian sebelumnya. Sehingga, tidak perlu menampilkan seluruh kosakata pada bagian awal video. Gambar 16 berikut menunjukkan aspek tampilan visual yang harus direvisi.



**Gambar 16.** Revisi Pemangkasan Tampilan Seluruh Gambar Kosakata

### 2. Perbaikan atau Perubahan pada Latar Belakang Tampilan Gambar dan Kosakata

Berdasarkan masukan dan saran dari ahli media, perlu dilakukan revisi terhadap tampilan latar belakang yang menggunakan desain papan tulis (gambar 17). Ahli media menyampaikan bahwa desain latar belakang tersebut tidak sepenuhnya sesuai dengan penyajian. Hal ini disebabkan karena penggunaan desain papan tulis dapat membatasi ruang untuk ilustrasi gambar dan tulisan kosakata. Sehingga dapat menyebabkan gambar dan kosakata terlihat kecil, terutama ketika diproyeksikan di layar kelas. Sehingga, ahli media menyarankan untuk mengganti latar belakang yang menggunakan desain papan tulis pada tampilan ilustrasi gambar dan kosakata dengan latar belakang yang dapat memperbesar dan memperjelas ilustrasi gambar dan kosakata dalam video pembelajaran seperti pada gambar 18.



**Gambar 17.** Tampilan Sebelum Revisi



**Gambar 18.** Tampilan Sesudah Revisi

### **Pembahasan**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dijelaskan bahwa penelitian pengembangan ini sangat penting karena media pembelajaran yang tersedia masih terbatas dan kurang memadai. Hasil wawancara dengan instruktur bahasa Jepang di LPK Hishou menunjukkan bahwa dibutuhkan adanya pengembangan video pembelajaran bahasa Jepang yang sesuai dengan bidang pekerjaan calon pemegang. Dalam mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan media pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang menarik dan menyenangkan agar media yang digunakan oleh instruktur dapat bervariasi. Maka, telah dikembangkan video pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan *voice over* penutur asli yang dapat membantu calon pemegang dalam meningkatkan pemahaman kosakata selama masa karantina atau persiapan sebelum berangkat ke Jepang. Video pembelajaran ini dapat digunakan oleh instruktur sebagai penunjang dalam menyampaikan materi pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat penting dalam mendukung pembelajaran secara keseluruhan.

Berdasarkan hasil wawancara bersama calon pemegang pada bidang *souzai seizougyou* secara luring dan siswa pemegang yang sedang berada di Jepang secara daring, dinyatakan bahwa siswa lebih menyukai media pembelajaran berupa video karena

dianggap lebih praktis dan mudah dipahami. Dengan demikian, perlu dikembangkan media video pembelajaran kosakata pembelajaran yang dilengkapi dengan *voice over* penutur asli. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi dan dapat membantu siswa dalam persiapan diri dalam aspek bahasa sebelum bekerja. Dengan adanya pengembangan video pembelajaran, siswa dapat lebih mudah mengaplikasikan materi pelajaran melalui ilustrasi yang disajikan dalam video pembelajaran.

Penelitian pengembangan berupa media video pembelajaran ini menggunakan model *Four-D* (4D) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, dkk (1974). Model penelitian pengembangan ini terdiri atas empat tahapan, yakni 1) *define* (pendefinisian), 2) *design* (perancangan), 3) *develop* (pengembangan), 4) dan *disseminate* (penyebarluasan). Namun, pengembangan media video pembelajaran ini tidak mencapai tahap keempat. Setelah produk yang dikembangkan memperoleh hasil dari penilaian uji ahli materi, uji ahli media, dan uji coba terbatas, tahap selanjutnya yakni menyerahkan produk video yang telah dikembangkan kepada instruktur bahasa Jepang dan calon pemegang pada bidang *souzai seizougyou* di LPK Hishou sebagai media pembelajaran

Tahap pertama *define* (pendefinisian) yakni dilakukan analisis kebutuhan. Pada tahap ini, dilakukan wawancara dengan instruktur bahasa Jepang dan siswa calon pemegang pada bidang *souzai seizougyou* di LPK Hishou. Berdasarkan hasil wawancara dengan instruktur, diperoleh informasi bahwa media pembelajaran yang tersedia dianggap kurang memadai dan terbatas. Sedangkan, hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran yang disukai ialah video karena dianggap lebih praktis dan mudah dipahami. Wawancara ini dilakukan sebagai upaya untuk menganalisis kebutuhan instruktur dan siswa terkait rencana pengembangan media pembelajaran.

Tahap kedua *design* (perancangan) yakni dilakukan dengan cara penentuan pedoman materi kosakata sebagai referensi, pengklasifikasian kosakata yang digunakan, serta penentuan dan desain gambar dalam video. Konten dalam video disusun dengan penyesuaian antar elemen. Tujuannya agar menjadi produk yang menarik dan dapat diterima dengan baik oleh pengguna media pembelajaran yang dikembangkan.

Media pembelajaran yang dibuat yakni berjumlah 10 video berdasarkan tema yang bervariasi dan disesuaikan dengan kebutuhan instruktur dan calon pemegang. Inovasi yang dilakukan ialah pengembangan media video pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan *voice over* penutur asli. Setiap video pembelajaran mencakup ilustrasi gambar, penulisan huruf *kanji* pada kosakata beserta cara membacanya dalam huruf *hiragana* guna mempermudah pemahaman siswa. Selain itu, terdapat latihan untuk meningkatkan intonasi pengucapan kosakata, serta evaluasi melalui penyajian ilustrasi gambar yang disertai dengan pertanyaan interaktif. Konten materi yang digunakan dalam video disesuaikan dengan calon pemegang yakni bidang *souzai seizougyou*. Penggunaan penutur asli sebagai *voice over* bertujuan untuk memastikan ketepatan intonasi pada kosakata bahasa Jepang yang ditampilkan pada video pembelajaran.

Tahap ketiga yakni *develop* (pengembangan) merupakan tahapan uji ahli dan uji coba. Pada tahap uji ahli, dilakukan uji ahli materi dan uji ahli media. Uji ahli dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh komentar, masukan, dan saran, serta penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Tahap uji ahli materi dan uji ahli media dilakukan dengan cara memberikan lembar validasi kepada para ahli penguji. Berdasarkan hasil validasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran dinyatakan sangat sesuai. Penilaian ini didasarkan pada skor rata-rata yang berada dalam interval  $76 < SR \leq 100$

yakni sangat sesuai. Skor rata-rata yang diperoleh dari ahli materi yakni 87,5, sedangkan penilaian dari ahli media diperoleh skor rata-rata yakni 95,31. Kedua penilaian tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria dan layak digunakan sebagai media penunjang dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Tahap selanjutnya yang dilakukan setelah tahapan uji ahli ialah melakukan revisi pada produk akhir sesuai dengan komentar, masukan, dan saran yang diberikan oleh penguji ahli dengan tujuan menghasilkan produk yang lebih maksimal. Beberapa bagian yang perlu direvisi yakni pemangkasan tampilan seluruh gambar kosakata pada bagian awal video, dan perbaikan atau perubahan latar belakang tampilan pada ilustrasi gambar dan kosakata. Menurut penilaian dari ahli materi dan ahli media, media video pembelajaran ini sudah mencapai tingkat kualitas yang baik dan layak digunakan untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang khususnya pada bidang *souzai seizougyou*.

Selain uji ahli, dilakukan juga uji coba secara terbatas bersama instruktur dan calon pemegang bidang *souzai seizougyou* di LPK Hishou. Uji coba produk dilakukan untuk mengevaluasi hasil penerapan media video pembelajaran bahasa Jepang. Uji coba terbatas ini dilakukan dengan cara menyebarkan angket penilaian. Hasil evaluasi menunjukkan skor rata-rata dari instruktur yakni 100, sedangkan dari calon pemegang yakni 98%. Skor tersebut termasuk dalam kategori sangat sesuai dan sangat layak. Berdasarkan penilaian dari instruktur dan calon pemegang, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan sudah layak digunakan sebagai sarana pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Adapun rincian hasil penilaian secara keseluruhan yang disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 3.** Hasil Penilaian Secara Keseluruhan

Uji Ahli Materi	87,5	Sangat Sesuai
Uji Ahli Media	95,31	Sangat Sesuai
Respon Instruktur	100	Sangat Sesuai
Respon Calon Pemegang Bidang <i>Souzai Seizougyou</i>	98%	Sangat Layak

Berdasarkan pemaparan hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, instruktur serta calon pemegang dan hasil penilaian pada angket, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan sebagai penunjang dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

## SIMPULAN

Media yang dikembangkan yakni berupa video pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan *voice over* penutur asli. Media ini berjumlah 10 video pembelajaran dengan durasi antara 4 hingga 10 menit. Pada setiap video menggunakan tema materi berbeda yang sesuai dengan calon pemegang yakni bidang *souzai seizougyou*. Media ini terdiri atas pengenalan kosakata, latihan pengucapan kosakata, dan latihan soal. Tujuan pengembangan media video pembelajaran ini ialah untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang khususnya bidang *souzai seizougyou*.

Berdasarkan penilaian dari uji ahli dan uji coba, media ini sudah sesuai dan sangat layak digunakan. Hal tersebut terlihat dari perolehan skor rata-rata hasil validasi ahli materi yakni 87,5 dan ahli media yakni 95,31. Selain itu, diperoleh skor rata-rata melalui

uji coba secara terbatas dengan instruktur bahasa Jepang yakni 100 dan calon pemegang bidang *souzai seizougyou* yakni 98%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran ini sudah sesuai dan layak digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran, memotivasi dan merangsang partisipasi keaktifan siswa, serta menuntun pemahaman kosakata bahasa Jepang pada calon pemegang khususnya pada bidang *souzai seizougyou* selama masa karantina atau pra-keberangkatan ke Jepang.

Meskipun media pembelajaran ini disukai oleh siswa, kekurangan dari metode belajar ini adalah dibutuhkan kemampuan pengajar untuk membuat, mengedit video, dan mengumpulkan data *voice over*. Selain itu, untuk membuat satu produk jadi memakan waktu yang tidak sebentar. Jika ingin menggunakan metode belajar ini, disarankan untuk meluangkan waktu untuk membuat dan mengedit sebuah video *voice over*.

### **KONFLIK KEPENTINGAN**

Tidak ada konflik kepentingan dalam artikel ini.

### **PERSETUJUAN ETIKA**

Penelitian ini telah disetujui oleh institusi para penulis.

### **REFERENSI**

- Arikunto, S. (2011). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Ed. Rev. V). Jakarta : Rineka Cipta 2011.
- Brilianti, D. F., & Fauzi, A. Z. (2021). *Penerapan Metode Voice Over (VO) Pada Pembelajaran Listening Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Mahasiswa Saat Pembelajaran Daring* (Beginner Lecturer Research Report, Politeknik Harapan Bersama).
- Consultant, F. F. (2002). 惣菜製造工程を設計するための基礎知識. *Food Factory Consultant*. Retrieved from <https://www.kimotoproeng.com/report/2822>
- Ditjen Binalattas Pemagangan. (2023). Daftar *Sending Organization* (SO). Retrieved August 26, 2023, from [https://binalattas.kemnaker.go.id/pemagangan/perizinan/so/datalembaga/tbl\\_syaratijinbarulist.php?start=1](https://binalattas.kemnaker.go.id/pemagangan/perizinan/so/datalembaga/tbl_syaratijinbarulist.php?start=1)
- Mahnun, N. (2012). *Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. An-Nida, 37, No 1.
- Mandalika, M., & Syahril, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Pada Mata Kuliah Tata Rias. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 20(1), 85-92. DOI: 10.24036/invotek.v20i1.725
- Mulyadi, B., Hastuti, N., & Noviandi, M. Y. (2022). Pelatihan Etika Dan Budaya Kerja Masyarakat Jepang Bagi Siswa LPK Martani Semarang. *Harmoni: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 26-32. <https://doi.org/10.14710/hm.6.1.26-32>
- Noviyanthi, N. N. P. (2020). *Profil Strategi Pembelajaran Kanji di Kelas N4 Keperawatan LPK LPJ (Lembaga Pelatihan Bahasa Jepang) Bali* (Undergraduate thesis, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Paulin, F. E. (2020). Penggunaan *Hellotalk* Sebagai Aplikasi Alternatif Media Pembelajaran Bahasa Jepang. *Jurnal Sosiologi*.
- Rahmawati, V., Suherman, S., & Rusdiyani, I. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring

- Bahasa Jepang Berbasis Video pada Materi Kankouchi Terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS 6 SMA Negeri 2 Kota Serang. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal*, 8(2), 240-249.
- Ramadhaniyanti, D. P., & Setyawan, A. (2022). Peran Penting Penggunaan Media Video Pembelajaran dalam Materi Peredaran Darah Manusia Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendas: Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Sari, N. L. M., Sadyana, I. W., & Suartini, N. N. (2021). Pembelajaran Bahasa Jepang di Lembaga Pelatihan Kerja (LPK) Bulan Palapa Desa Landih Bangli. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 7(1), 42-53.
- Sugiyono, P. D. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sumartiwi, N. M., & Ujianti, P. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva pada Materi Keliling dan Luas Lingkaran. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*.
- Teguh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). *Model Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Council for Exceptional Children.