

## PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG DI BIDANG OTOMOTIF MELALUI *PLATFORM YOUTUBE*

Renaldi Fuad Darmawan

Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Komputer Indonesia

[Renaldifuaddarmawan@gmail.com](mailto:Renaldifuaddarmawan@gmail.com)

Soni Mulyawan Setiana

Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Komputer Indonesia

### ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menunjang kelancaran proses belajar. Dalam pembelajaran Bahasa Jepang, sering ditemui kendala di mana siswa mengalami kesulitan dalam menghafal kosakata, padahal penguasaan kosakata merupakan salah satu aspek penting dalam mempelajari bahasa. Penelitian ini dibuat berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan terhadap SMK Pasundan 2 Bandung yang merupakan salah satu SMK Bidang Otomotif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembuatan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Zoom*, yang digunakan untuk menampilkan *avatar virtual* berbentuk tiga dimensi melalui *platform youtube*. Pembuatan media ini menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Hasil dari penelitian ini adalah terciptanya serangkaian video pembelajaran kosakata Bahasa Jepang bidang otomotif yang dapat diakses melalui *platform YouTube* dan dapat digunakan oleh siswa SMK bidang otomotif.

**Kata kunci:** kosakata, otomotif, video pembelajaran, YouTube.

### ABSTRACT

*Instructional media are tools used to support the smooth implementation of the learning process. In learning Japanese, students often face difficulties in memorizing vocabulary, even though vocabulary mastery is one of the essential aspects of language acquisition. This research is based on a preliminary study conducted at SMK Pasundan 2 Bandung, one of the vocational high schools specializing in the automotive field. The aim of this research is to describe the process of developing instructional media using the Zoom application, which is utilized to present a three-dimensional virtual avatar via the YouTube platform. The development of this media uses the ADDIE development model. The result of this study is the creation of a series of Japanese vocabulary learning videos in the automotive field, which can be accessed through the YouTube platform and used by vocational school students in the automotive field.*

**Keywords:** automotive, instructional video, vocabulary, YouTube.

### PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran bahasa asing, penguasaan kosakata merupakan salah satu elemen penting yang sangat menentukan keberhasilan dalam keterampilan berbahasa. Tarigan (2015:2) menyatakan bahwa keterampilan berbahasa sangat dipengaruhi oleh seberapa banyak kosakata yang dikuasai oleh pembelajar. Kosakata menjadi fondasi bagi keterampilan berbicara, membaca, maupun menulis yang termasuk dalam kategori *hard skill* menurut (Setiana et al., 2019).

Namun, dalam praktiknya menurut (Kapoh & Harahap, 2023), tidak sedikit siswa yang mengalami kesulitan dalam menghafal kosakata, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Jepang. Selain itu, menurut (Dewi et al., 2021), pembelajaran Bahasa Jepang di Indonesia menghadapi tantangan seperti ketidak seimbangan jumlah pengajar dan pelajar, rendahnya kemampuan bahasa Jepang pada sebagian pengajar, serta terbatasnya kesempatan siswa untuk melatih keterampilan berbahasa secara langsung.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan metode pembelajaran yang inovatif dan mampu memenuhi kebutuhan siswa secara menyeluruh (Nasron et al., 2024). Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan media pembelajaran digital. Media pembelajaran berperan penting sebagai alat, metode, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menciptakan komunikasi dan interaksi yang efektif antara pengajar dan siswa (Nurseptiani & Oesman, 2022).

Seiring dengan perkembangan teknologi, *YouTube* menjadi salah satu *platform* digital yang paling populer dan banyak diakses oleh masyarakat untuk mencari berbagai bentuk informasi dan hiburan. Kehadiran *YouTube* turut melahirkan profesi baru yakni *Youtuber*, termasuk fenomena baru yang muncul pada tahun 2016 yaitu *Virtual Youtuber* atau *Vtuber*. *Vtuber* adalah konten kreator yang menggunakan *avatar virtual* dalam menyampaikan kontennya. Istilah ini pertama kali dipopulerkan oleh Kizuna Ai, seorang *Vtuber* asal Jepang yang dikenal sebagai pelopor dalam bidang ini (Puspitaningrum & Prasetyo, 2019).

Menurut (Saputra & Setyawan, 2021), keberadaan *Vtuber* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran alternatif dengan memanfaatkan teknologi *motion capture* untuk menciptakan konten yang interaktif dan menarik. Tren minat terhadap konten animasi dan karakter *virtual* yang semakin meningkat juga menjadikan pendekatan ini semakin relevan untuk diterapkan dalam dunia pendidikan.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembuatan media pembelajaran kosakata Bahasa Jepang tingkat pemula dengan memanfaatkan aplikasi *Zoom* sebagai *platform* penyaji *avatar virtual 3D*, serta aplikasi *Capcut* untuk proses pengeditan video. Pembuatan media ini dilakukan menggunakan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang memberikan pendekatan sistematis dalam merancang media pembelajaran. Hasil dari pengembangan ini berupa video-video pembelajaran kosakata Bahasa Jepang yang diunggah ke *platform YouTube*, sehingga dapat diakses secara luas dan fleksibel oleh para pembelajar.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mendukung proses perancangan dan pengembangan media pembelajaran kosakata bahasa Jepang untuk pemula, khususnya di bidang otomotif. Media ini disampaikan melalui *platform YouTube* dengan nama akun *OtoKotoba*. Untuk menunjang keberhasilan pengembangan media tersebut, peneliti menerapkan pendekatan sistematis dengan menggunakan model pengembangan instruksional yang dikenal sebagai Model *ADDIE*. Model ini merupakan kerangka kerja yang terdiri atas lima tahapan utama, yaitu: *Analyze, Design,*

*Development, Implementation, dan Evaluation.* Untuk memperoleh data pendukung dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi langsung terhadap siswa kelas XII jurusan Teknik Kendaraan Ringan (TKR) di SMK Pasundan 2 Bandung pada tahun ajaran 2024/2025. Terdapat sebanyak 33 orang siswa yang terlibat sebagai responden dalam proses pengumpulan data ini. Adapun materi kosakata yang digunakan dalam media pembelajaran diambil secara khusus dari buku pelajaran bahasa Jepang bidang otomotif berjudul *Kougyou Gijyutsu no Nihongo* “工業技術の日本語” (Bahasa Jepang untuk Otomotif) yang diterbitkan pada tahun 2013. Dari buku tersebut, peneliti memilih kosakata yang terdapat dalam Bab 10, yang secara keseluruhan terdiri dari 38 kosakata. Kosakata ini dipilih karena relevan dengan konteks jurusan otomotif dan tingkat kesulitan yang sesuai untuk pembelajar pemula di tingkat sekolah menengah kejuruan.

Langkah-langkah berikut merujuk pada tahapan dalam model pengembangan ADDIE, dimulai dari tahap pertama yaitu:

### 1. *Analyze*

Tahap analisis merupakan langkah awal di mana peneliti mengkaji secara mendalam permasalahan yang hendak diselesaikan melalui produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini, dilakukan pengumpulan informasi terkait isu yang muncul, sasaran pengguna, pendekatan atau metode yang sudah ada, serta teknologi yang relevan yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung solusi tersebut. Proses ini mencakup kajian literatur dengan merujuk pada artikel ilmiah maupun jurnal akademik yang relevan dengan topik. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, ditemukan bahwa ketertarikan masyarakat terhadap konten animasi mengalami peningkatan. Oleh karena itu, pemanfaatan karakter *Virtual Youtuber* yang berbasis animasi dinilai memiliki peluang besar jika diterapkan dalam ranah pendidikan.

### 2. *Design*

Tahap perancangan merupakan langkah lanjutan setelah analisis, di mana peneliti mulai menyusun strategi dan metode yang akan digunakan untuk mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Fokus utama pada fase ini adalah merumuskan tujuan pembelajaran serta merancang skenario implementasi yang sesuai. Segala hal yang dirancang masih berada dalam bentuk rancangan konseptual, namun menjadi pondasi penting bagi tahap produksi selanjutnya. Berdasarkan hasil analisis, konsep yang dirancang mencakup pembuatan sketsa karakter, rancangan visual untuk video, pemilihan musik latar yang sesuai, serta penyusunan materi pembelajaran. Seluruh komponen ini dirancang dengan tujuan untuk menciptakan solusi yang tepat terhadap masalah yang ditemukan pada tahap analisis.

### 3. *Development*

Tahap pengembangan merupakan fase di mana semua rancangan yang telah dibuat sebelumnya mulai diwujudkan menjadi bentuk nyata. Konsep-konsep yang telah dirumuskan pada tahap perancangan dikembangkan menjadi produk yang siap digunakan pada fase selanjutnya. Dalam penelitian ini, berbagai aset seperti desain karakter, latar belakang, serta tampilan materi pembelajaran mulai dikerjakan pada tahap ini. Pembuatan

karakter visual dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi *Zoom*, sementara elemen-elemen visual lainnya seperti latar dan kuis dirancang menggunakan *Canva*. Setelah seluruh aset selesai dibuat, semua komponen tersebut kemudian digabung dan diedit menjadi sebuah video utuh dengan aplikasi *CapCut*.

#### 4. *Implementation*

Tahap implementasi merupakan proses di mana hasil pengembangan mulai diterapkan dalam situasi nyata. Dalam konteks penelitian ini, video pembelajaran yang telah selesai diproduksi diunggah ke *platform YouTube* bernama *OtoKotoba*. Kanal ini bersifat terbuka untuk umum, memungkinkan siapa pun untuk mengakses dan menonton video pembelajaran tersebut kapan saja dan di mana saja, sesuai preferensi masing-masing individu dalam belajar. Untuk mengevaluasi sejauh mana media ini efektif digunakan, peneliti menyebarkan kuesioner berbasis skala *Likert* secara daring melalui *Google Form*. Tanggapan yang diperoleh dari kuesioner ini menjadi dasar untuk melanjutkan ke tahap evaluasi selanjutnya.

#### 5. *Evaluation*

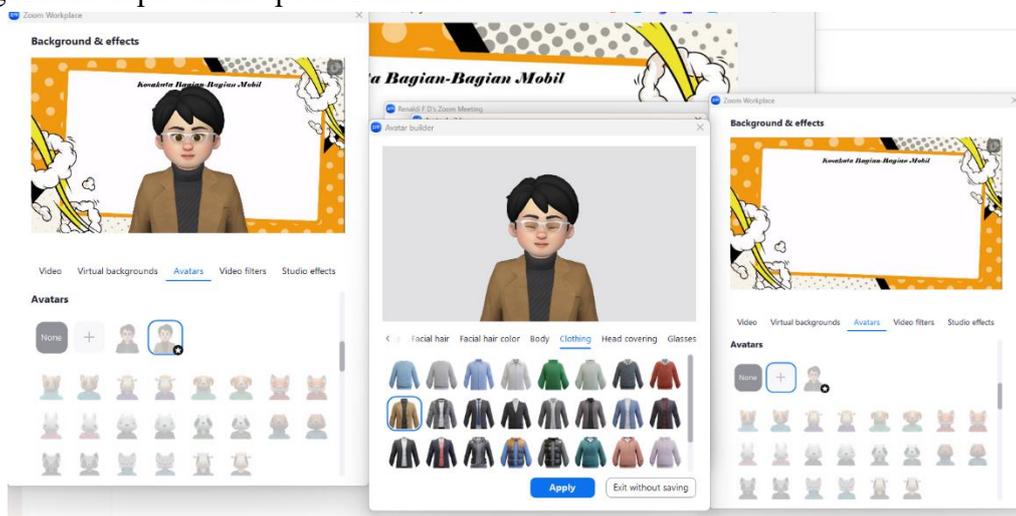
Tahap evaluasi merupakan proses akhir yang bertujuan untuk menilai tingkat keberhasilan dan efektivitas produk yang telah diimplementasikan. Dalam tahap ini, responden diminta untuk memberikan umpan balik terhadap media pembelajaran melalui pengisian kuesioner. Data yang terkumpul dari kuesioner kemudian dianalisis guna mengetahui sejauh mana media pembelajaran berhasil mencapai tujuannya. Masukan dari responden sangat berperan penting dalam proses ini, karena menjadi dasar untuk menilai kelebihan dan kekurangan produk. Jika ditemukan adanya kekurangan atau kendala, maka proses pengembangan akan kembali ke tahap awal, yaitu melakukan analisis ulang berdasarkan masukan tersebut dan mengulang tahapan-tahapan pengembangan agar produk dapat disempurnakan dan menjadi lebih optimal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Mengacu pada model pengembangan *ADDIE*, langkah awal yang dilakukan adalah tahap analisis. Analisis ini dilaksanakan melalui studi pustaka dengan menelaah berbagai hasil penelitian terdahulu yang diperoleh dari artikel dan jurnal ilmiah. Diketahui bahwa pembelajar bahasa Jepang di Indonesia kerap menghadapi kesulitan dalam mengingat kosakata. Terdapat berbagai penyebab yang melatarbelakanginya, antara lain ketidakseimbangan jumlah pengajar dibandingkan dengan peserta didik serta penggunaan metode pembelajaran yang kurang optimal. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang mampu menjawab tantangan tersebut. Di era digital saat ini, salah satu solusi yang bisa diterapkan adalah penggunaan media interaktif. Media ini merupakan kombinasi dari berbagai elemen digital seperti teks, gambar, video, dan audio yang memungkinkan terjadinya interaksi antara pengguna, contohnya melalui Internet (Gustami, 2020). *YouTube* dipilih sebagai platform untuk menayangkan media pembelajaran ini karena merupakan situs berbagi video yang memungkinkan pengguna untuk saling mengunggah dan menonton konten audiovisual. Saat ini, *YouTube* menjadi

situs terpopuler (Latif, 2023). Salah satu tren yang muncul dari platform ini adalah fenomena *Virtual YouTuber* yang mulai dikenal luas sejak kemunculan *Kizuna Ai* pada tahun 2016. *VTuber* sendiri adalah sosok hiburan daring yang memanfaatkan avatar virtual berbasis dua atau tiga dimensi. Seiring dengan meningkatnya minat masyarakat terhadap animasi, keberadaan *VTuber* memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan sebagai media dalam proses pembelajaran (Saputra & Setyawan, 2021).

Tahapan selanjutnya adalah tahap perancangan. Pada tahap ini, dilakukan proses merancang berbagai elemen media pembelajaran, yang mencakup desain karakter, materi, serta komponen audio-visual. Langkah pertama yang dilakukan adalah membuat desain karakter yang akan menjadi panduan visual dalam pengembangan aset-aset lainnya. Proses perancangan karakter ini dilakukan menggunakan aplikasi *Zoom*, yang memfasilitasi pembuatan *avatar virtual* secara interaktif. Desain karakter tersebut kemudian dijadikan dasar dalam menyusun elemen-elemen pendukung lainnya, sebagaimana dapat dilihat pada Gambar 1.



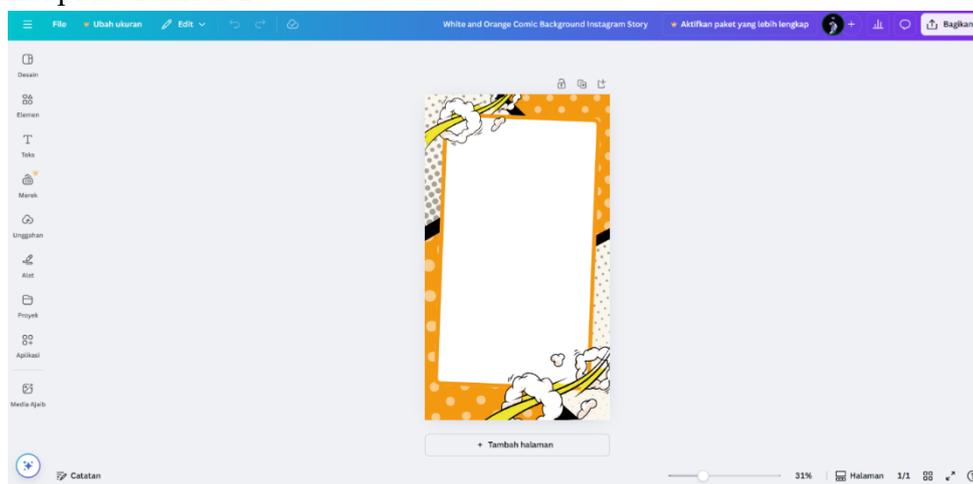
Gambar 1. Desain Karakter *OtoKotoba*

Dalam penelitian ini, karakter bernama *OtoKotoba* dirancang dengan memanfaatkan fitur *avatar* yang tersedia di aplikasi *Zoom*. Pemilihan pakaian dan tampilan visual dari karakter tersebut dilakukan menggunakan opsi kostum bawaan yang disediakan oleh platform tersebut, sehingga tampilannya mencerminkan nuansa formal namun tetap bersahabat. Nama *OtoKotoba* sendiri merupakan hasil dari permainan kata yang kreatif dan penuh makna, kata : *Oto* diambil dari bahasa Inggris yang merujuk pada otomotif, sementara : *Kotoba* diambil dari Bahasa Jepang yang berarti kosakata. Gabungan keduanya menciptakan nama yang unik dan relevan dengan fokus penelitian ini, yaitu pengajaran kosakata bahasa Jepang di bidang otomotif.

Dalam proses pembuatan desain karakter, sejumlah aspek visual turut menjadi perhatian utama, seperti pemilihan bentuk tubuh, warna pakaian, serta elemen ekspresi wajah. Semua elemen ini dirancang dengan sengaja agar dapat merepresentasikan kepribadian yang ramah dan menarik, tanpa memerlukan penjelasan secara verbal. Karakter divisualisasikan dalam format setengah badan (*halfbody*) untuk mempermudah

adaptasi di berbagai media digital. Warna-warna yang digunakan cenderung lembut dan netral, agar memberikan kesan ceria, lucu, serta mudah diterima oleh kalangan pelajar. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan daya tarik visual dan mendorong minat pengguna dalam mengikuti materi pembelajaran yang disampaikan.

Pada tahap *Development* atau pengembangan dalam proses pembuatan media pembelajaran, penulis melakukan berbagai langkah teknis dan kreatif untuk menghasilkan materi yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Salah satu aplikasi utama yang digunakan dalam tahap ini adalah *Canva*, sebuah platform desain grafis berbasis daring yang memudahkan pengguna dalam membuat berbagai macam desain visual tanpa perlu keahlian desain profesional. Melalui *Canva*, penulis mencari dan memilih template desain latar belakang yang sesuai dengan tema pembelajaran kosakata bahasa Jepang bidang otomotif. Desain latar belakang ini nantinya akan digunakan sebagai tampilan utama pada setiap slide materi serta sebagai elemen visual dalam kuis interaktif yang menjadi bagian dari media pembelajaran, sebagaimana dapat dilihat pada Gambar 2.



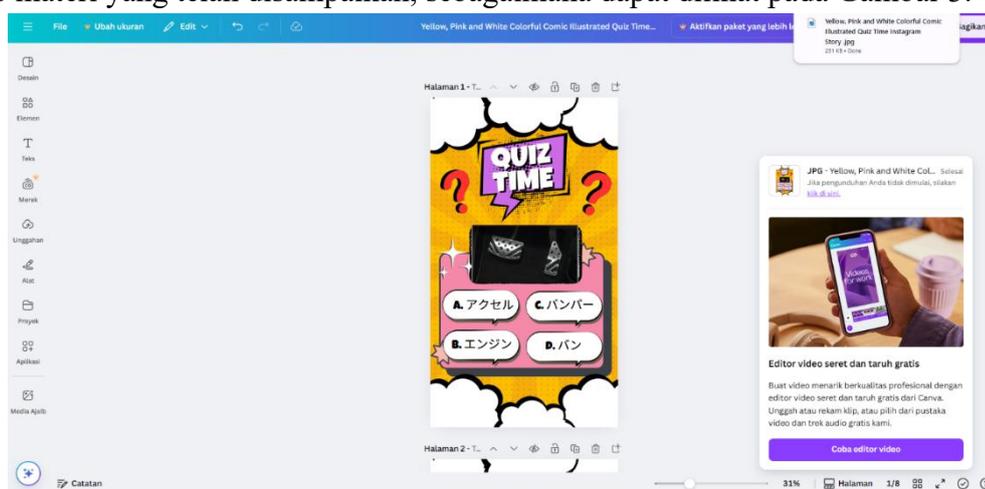
Gambar 2. Desain Latar Belakang

Selain itu, penulis juga mengembangkan bagian audiovisual dari media pembelajaran, yaitu video pembuka (*intro*) dan video penutup (*Outro*). Untuk keperluan ini, penulis melakukan pencarian *template* animasi bebas hak cipta yang tersedia di *platform YouTube*. *Template-template* tersebut kemudian dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan konten agar dapat menampilkan informasi yang relevan serta memberikan kesan awal dan akhir yang menarik dalam video pembelajaran. Elemen pembuka dan penutup ini dianggap penting untuk membangun suasana yang menyenangkan, meningkatkan daya tarik visual, serta memperkuat identitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

Di samping elemen visual, aspek auditori atau suara juga menjadi perhatian penting. Penulis mencari musik latar belakang yang sesuai, yang tidak hanya mendukung suasana belajar tetapi juga tidak mengganggu fokus siswa. Untuk itu, penulis melakukan pencarian musik bebas hak cipta di *YouTube* yang memiliki suasana tenang dan cocok

digunakan dalam latar video edukatif. Secara khusus, penulis juga mencari musik pembuka berbahasa Jepang, dengan tujuan memberikan nuansa khas Jepang sejak awal video dimulai. Musik berbahasa Jepang ini dipilih untuk memperkuat konteks budaya dan bahasa yang sedang dipelajari, sehingga siswa dapat lebih mudah menghayati suasana dan topik yang disampaikan.

Untuk memperkaya isi video, penulis juga menyisipkan bagian kuis interaktif, yang dirancang sebagai bentuk evaluasi sekaligus hiburan bagi penonton. Meskipun bersifat non-interaktif secara teknis bagian kuis ini tetap memiliki nilai edukatif karena dirancang untuk merangsang daya ingat penonton dan memotivasi mereka untuk berpikir kritis terhadap materi yang telah disampaikan, sebagaimana dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Desain Kuis

Seluruh aset yang telah dirancang dan dikumpulkan, seperti model Karakter, desain latar belakang, template kuis, serta musik latar belakang, kemudian disusun dan di edit menggunakan aplikasi *CapCut*. Aplikasi ini digunakan untuk proses pengeditan video secara keseluruhan, mulai dari penyusunan adegan, penambahan efek transisi, sinkronisasi suara, hingga penyisipan teks. Sebagaimana dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Proses pengeditan video menggunakan aplikasi *CapCut*

Dengan menggabungkan elemen visual yang menarik dan audio yang sesuai, media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif. Semua tahapan ini dirancang agar siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga merasa terlibat dan termotivasi selama proses pembelajaran berlangsung.

## KESIMPULAN

Media pembelajaran merujuk pada segala bentuk alat atau sarana yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung kelancaran proses belajar mengajar. Salah satu inovasi yang dikembangkan adalah media pembelajaran *Virtual Youtuber* bernama *OtoKotoba*, yang disajikan dalam bentuk video dan dapat diakses secara fleksibel, kapan pun dan di mana pun. Tujuan utamanya adalah untuk membantu peserta didik menyesuaikan proses belajarnya sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing.

Seiring dengan meningkatnya ketertarikan masyarakat terhadap konten animasi, pendekatan visual ini dinilai efektif dalam menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar. Dalam proses pembuatannya, penulis memanfaatkan aplikasi *Zoom* untuk membuat avatar dan merekam video, sehingga produksi konten dapat dilakukan dengan relatif cepat dan efisien.

Meski demikian, media pembelajaran ini masih memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki. Beberapa catatan penting di antaranya adalah kualitas audio yang kurang optimal dan kurangnya penjelasan mendalam mengenai penggunaan kosakata dalam konteks yang tepat. Untuk mengatasi kendala tersebut, diperlukan penggunaan mikrofon dengan kualitas yang lebih baik serta penambahan penjelasan yang lebih rinci mengenai kosakata yang disampaikan dalam video.

Ke depannya, penulis berkomitmen untuk terus meningkatkan kualitas media ini, misalnya dengan menciptakan model avatar yang memiliki animasi gerak lebih halus, memperbaiki aspek audio, serta meningkatkan interaksi dengan penonton agar pengalaman belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, K. U. ., Mardani, D. M. S., & Sadyana, W. (2021). Persepsi Guru Terhadap Proses Pembelajaran Bahasa Jepang SMK Berbasis Daring di Kota Singaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*, 7(3), 216–226.  
<https://jurnal.stkipahsingaraja.ac.id/index.php/jpmi/article/view/234>
- Gustami, S. A. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Internet Terhadap Prestasi Siswa Sma. *Al'adzkiya International of Education and Sosial (AloES) Journal*, 1(1), 25–33.
- Kapoh, R. J., & Harahap, P. B. P. (2023). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Menggunakan Media Pembelajaran Macthcard. *Kiryoku*, 7(2), 155–169.
- Latif, A. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Youtube sebagai Media Pembelajaran Pendidikan

- Agama Islam Di Era Digital. *Tashinia*, 4(2), 387–400.  
<https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SND/article/view/1971>
- Naron, H., Novriyana, Y., Rosyid, M. A. A., & Susanti, E. (2024). *Metode-Metode Pembelajaran Yang Diterapkan Dalam Proses Pembelajaran Di Indonesia*. 10(02), 1058–1077.
- Nurseptiani, S., & Oesman, A. M. (2022). Persepsi Siswa Terhadap Media Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Video Youtube. *Jurnal Pendidikan Bahasa ...*, 8(3), 277–285.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBJ/article/view/51406%0Ahttps://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBJ/article/download/51406/23666>
- Puspitaningrum, D. R., & Prasetyo, A. (2019). Fenomena “Virtual Youtuber” Kizuna Ai di Kalangan Penggemar Budaya Populer Jepang di Indonesia. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 12(2), 128–140. <https://doi.org/10.29313/mediator.v12i2.4758>
- Saputra, D. I. S., & Setyawan, I. (2021). Virtual YouTuber (VTuber) sebagai Konten Media Pembelajaran Online. *Prosiding SISFOTEK*, 5(1), 14–20.  
<http://seminar.iaii.or.id/index.php/SISFOTEK/article/view/251>
- Setiana, S. M., Setiawati, L., & Mustaqim, M. (2019). Hard skills versus soft skills: How do they affect different job types of Japanese language graduates? *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 18(11), 176–192.  
<https://doi.org/10.26803/ijlter.18.11.10>