E-ISSN: 3025-0994
Halaman 9951-9966
Volume 4 Nomor 3 Tahun 2026

Pengembangan Media Audiovisual Berbantuan *Artificial Intelligence* untuk Meningkatkan Kemampuan *Kenjougo* Mahasiswa Administrasi Perkantoran

Nita Rustanti

Program Studi Perhotelan, Politeknik Pajajaran ICB
e-mail: rustanti.nita@gmail.com

Abstrak

Kenjougo merupakan salah satu ragam bahasa hormat dalam bahasa Jepang yang digunakan untuk merendahkan posisi pembicara sebagai bentuk penghormatan kepada lawan bicara yang memiliki kedudukan lebih tinggi. Penguasaan *kenjougo* menjadi kompetensi penting bagi mahasiswa Program Studi Administrasi Perkantoran yang berpeluang bekerja di lingkungan bisnis Jepang. Namun, hasil tes kemampuan awal terhadap 17 mahasiswa menunjukkan rata-rata capaian sebesar 45,9% yang menunjukan bahwa penguasaan *kenjougo* masih tergolong rendah. Di sisi lain, hasil analisis kebutuhan memperoleh skor 76,1% dengan kategori tinggi, menunjukkan adanya kebutuhan yang kuat terhadap media pembelajaran yang mampu menyajikan penggunaan *kenjougo* secara kontekstual dan visual. Kesenjangan antara kemampuan awal mahasiswa dan kebutuhan pembelajaran tersebut menjadi dasar pengembangan media video berbantuan *artificial intelligence* sebagai suplemen pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media video berbantuan *artificial intelligence* menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*) serta mendeskripsikan respons mahasiswa terhadap media yang dihasilkan. Penelitian menggunakan metode R&D (*Research and Development*) yang dilaksanakan di Program Studi Administrasi Perkantoran Politeknik Pajajaran ICB selama enam minggu. Video dikembangkan melalui skenario kontrastif antara *teineigo* dan *kenjougo* dalam konteks komunikasi antara atasan dan bawahan di lingkungan perkantoran dengan memanfaatkan *platform* AI untuk penyusunan naskah, pembuatan ilustrasi, dan konversi gambar menjadi video. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media berada pada kategori valid, sedangkan hasil uji kepraktisan memperoleh skor 85,4% dengan kategori sangat praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa media video berbantuan *artificial intelligence* layak dimanfaatkan sebagai suplemen pembelajaran *kenjougo* bagi mahasiswa Administrasi Perkantoran.

Kata Kunci: *Kenjougo*, Video *Artificial Intelligence*, Media Pembelajaran, Administrasi Perkantoran, Bahasa Jepang

Abstract

Kenjougo, the humble form of Japanese honorific language, is an essential communication skill for Office Administration students who are likely to work in Japanese business environments. However, a preliminary test administered to 17 students revealed a low average proficiency score of 45.9%. In contrast, the needs analysis indicated a high level of demand (76.1%) for instructional media capable of presenting *kenjougo* in authentic and contextual situations. This gap between students' actual proficiency and learning needs promptted the development of an artificial intelligence (AI)-assisted instructional video as a supplementary learning medium. This study aimed to develop the AI-assisted video using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model and to examine students' responses to the developed media. A Research and Development (R&D) approach was employed over a six-week period in the Office Administration Study Program at Politeknik Pajajaran ICB. The video was designed through contrasting scenarios of *teineigo* and *kenjougo* in workplace interactions between supervisors and subordinates. Artificial intelligence was utilized to generate the script, create visual illustrations, and transform the images into animated videos. Expert evaluations confirm that the instructional media meet the criteria for validity. Furthermore, students' responses indicate a practicality score of 85.4%, categorized as Highly Practical, with ease of use receiving the highest rating. These findings demonstrate that the AI-assisted instructional video is a practical supplementary medium for enhancing *kenjougo* learning among Office Administration students.

Keywords: *Kenjougo*; Artificial Intelligence; Instructional Video; Japanese Language Learning; Office Administration

LATAR BELAKANG

Meningkatnya investasi Jepang di Indonesia dan semakin luasnya jaringan perusahaan multinasional Jepang mendorong kebutuhan tenaga kerja yang tidak hanya mampu berkomunikasi dalam bahasa Jepang secara umum, tetapi juga memahami sistem kesopanan berbahasa dalam lingkungan perkantoran. Salah satu aspek terpenting dalam komunikasi perkantoran Jepang adalah penguasaan *keigo*, yaitu sistem bahasa hormat yang terbagi menjadi beberapa tingkatan, diantaranya *teineigo*, *sonkeigo*, dan *kenjougo* (Sutedi, 2023).

Kenjougo adalah salah satu ragam bahasa hormat (keigo) yang menunjukan rasa hormat terhadap lawan bicara dengan cara merendahkan posisi diri sendiri untuk meninggikan posisi lawan bicara (Parastuti & Pratita, 2020; Shiang, 2015). Dalam konteks perkantoran, *kenjougo* digunakan dalam berbagai situasi formal seperti memperkenalkan diri kepada klien, menerima tamu & telepon, melapor kepada atasan, dan meminta izin (Shiang, 2015). Menurut Sutedi (2023) proses pembentukan *kenjougo* dapat menggunakan kata-kata khusus dan dengan proses morfologi. Data empiris dari mahasiswa peserta program *internship* di Jepang menunjukkan bahwa penggunaan *kenjougo* di lingkungan kerja nyata

jauh lebih jarang muncul dibandingkan *teineigo*. Hal ini menunjukan bahwa *kenjougo* memang merupakan ragam *keigo* yang sulit dikuasai dan diaplikasikan secara aktif oleh pembelajar (Maghfiroh et al., 2024).

Tabel 1. Proses Penbentukan Kenjougo

Kata	Kata-Kata Khusus	Proses Morfologi	Arti
Mimasu	*Haiken shimasu*	-	Melihat
Iku	*Mairimasu*	-	Pergi
Yomimasu	-	*Oyomi shimasu*	Membaca
	-	*Yomasete itadakimasu*	

Tabel 1 menjelaskan bahwa proses *kenjougo* dengan kata-kata khusus biasanya sudah terdapat di dalam kamus, artinya kata-kata tersebut tidak dapat diubah oleh pembicara, sedangkan *kenjougo* dengan proses morfologi, mengalami perubahan kata/bunyi di awal/akhir kalimat.

Program studi Administrasi Perkantoran Politeknik Pajajaran ICB memiliki mata kuliah Bahasa Jepang II dengan fokus pada kompetensi komunikasi praktis di lingkungan perkantoran. Salah satu materi yang perlu dikuasai adalah *kenjougo*. Penguasaan *kenjougo* merupakan materi yang sangat penting karena mencerminkan profesionalisme dan pemahaman mendalam terhadap budaya kerja Jepang.

Namun, hasil tes kemampuan awal yang dilakukan pada 17 mahasiswa menunjukkan rata-rata skor 45,9% dengan skor tertinggi 7/10 dan terendah 1/10. Kelemahan paling menonjol terjadi pada penggunaan verba *haiken shimasu* sebagai bentuk *kenjougo* dari *mimasu*, di mana tidak ada satu pun mahasiswa yang menjawab benar. Temuan ini mengindikasikan bahwa pemahaman *kenjougo* mahasiswa masih sangat terbatas, terutama pada verba *kenjougo* yang tidak memiliki kemiripan bentuk dengan verba *teineigo* (bentuk biasa). Temuan ini konsisten dengan penelitian-penelitian sebelumnya, seperti: analisis kesalahan mahasiswa dalam penggunaan *sonkeigo* dan *kenjougo* berada pada kategori kesalahan “sedang” (Febrianty et al., 2015), sementara pengukuran kuantitatif terhadap mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang di institusi lain menunjukkan kemampuan *kenjougo* pada kualifikasi “kurang” dengan rata-rata 45 (Hardianti & Putri, 2019) yang hampir identik dengan rata-rata 45,9% yang diperoleh pada tes kemampuan awal penelitian ini. Kesamaan temuan lintas institusi ini memperkuat argumen bahwa rendahnya penguasaan *kenjougo* bukan sekadar kasus lokal, melainkan tantangan umum yang dihadapi pembelajar bahasa Jepang di berbagai konteks pendidikan.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa 80,9% mahasiswa menyatakan membutuhkan contoh penggunaan *kenjougo* dalam situasi kerja nyata dan 80,9% menyatakan perlu melihat contoh *gesture* perkantoran Jepang bersamaan dengan ungkapan *kenjougo*. Secara keseluruhan, analisis kebutuhan menghasilkan skor rata-rata 76,1% yang mengindikasikan kebutuhan nyata terhadap media pembelajaran yang dapat menampilkan *kenjougo* secara kontekstual dan visual.

Penggunaan *gesture* dalam media pembelajaran bahasa didukung oleh teori *embodied cognition* yang memandang bahwa proses belajar tidak hanya melibatkan aktivitas

mental, tetapi juga keterlibatan tubuh. Penelitian Macedonia & Knösche, (2011) menunjukkan bahwa pembelajar bahasa asing yang mempelajari kosakata disertai gerakan tubuh memiliki daya ingat yang lebih baik dibandingkan mereka yang belajar tanpa *gesture*, bahkan efeknya masih bertahan hingga enam bulan setelah pembelajaran. Hasil tersebut diperkuat oleh kajian sistematis terhadap tujuh penelitian yang menemukan bahwa mengamati *gesture* memberikan manfaat yang sebanding dengan melakukan *gesture* secara langsung (*gesture enactment*) dalam pembelajaran kosakata bahasa asing (Oppici et al., 2023). Temuan ini relevan dengan penelitian ini karena mahasiswa mempelajari *kenjougo* melalui pengamatan terhadap *gesture* yang diperagakan oleh avatar AI, bukan melalui praktik gerakan secara langsung.

Temuan tersebut juga sejalan dengan penelitian Coo (2018) yang menunjukkan bahwa *gesture* tetap memberikan kontribusi terhadap pemahaman pendengar meskipun faktor audiovisual lain, seperti posisi tubuh dan arah pandangan mata, telah dikendalikan dalam kondisi eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa *gesture* memiliki peran tersendiri dalam mendukung proses pemahaman bahasa. Penyajian unsur nonverbal tersebut diharapkan dapat membantu mahasiswa memahami penggunaan *kenjougo* secara lebih kontekstual sekaligus meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Permasalahan ini diperparah oleh minimnya media pembelajaran yang secara bersamaan menampilkan penggunaan *kenjougo* secara *verbal* dan *gesture* yang sesuai dengan budaya kerja Jepang. Padahal, dalam komunikasi, bahasa *verbal* dan *non-verbal* merupakan dua kesatuan yang saling melengkapi untuk menciptakan pemahaman yang lebih mendalam antara pengirim dan penerima pesan (Aswaruddin et al., 2025). Media pembelajaran konvensional seperti buku teks dan slide presentasi memiliki keterbatasan dalam menyajikan komponen visual dan audio secara simultan. Dengan adanya media pembelajaran yang dapat memfasilitasi hal tersebut, maka pemahaman mahasiswa terhadap materi akan jauh lebih baik.

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (AI) membuka peluang baru dalam pengembangan media pembelajaran inovatif. Video berbasis AI dapat menampilkan avatar digital yang berbicara, bergerak, dan berinteraksi dalam berbagai skenario perkantoran secara konsisten, berulang, dan dengan kualitas yang terjaga (Zawacki-Richter et al., 2019). Dibandingkan video konvensional, video AI dapat diproduksi dengan biaya lebih efisien dan mudah diperbarui sesuai kebutuhan kurikulum (L. Chen et al., 2020).

Pemanfaatan AI dalam pembelajaran bahasa secara umum menunjukkan tren pertumbuhan yang pesat. Tinjauan sistematis terhadap 144 artikel tentang *generative AI* dalam pembelajaran bahasa periode 2023-2024 mengungkap bahwa penelitian pada keterampilan berbicara serta pada bahasa-bahasa selain Inggris, termasuk bahasa Jepang, masih sangat terbatas dibandingkan penelitian pada keterampilan menulis dalam konteks EFL (Li et al., 2025). Beberapa penelitian mulai mengisi celah tersebut. Pengembangan video simulasi percakapan bahasa Jepang berbasis AI menggunakan kombinasi ChatGPT, alat pengubah gambar menjadi video, dan *text-to-speech* terbukti meningkatkan keterlibatan belajar hingga 98,4% serta rasa percaya diri berkomunikasi pada 75% mahasiswa (Nguyễn, 2025). Pemanfaatan *AI text-to-video generator* seperti Pictory.ai dan Synthesia.io juga direspons positif oleh pendidik sebagai alternatif pembuatan media video pembelajaran yang

efisien (Komara et al., 2025). Pada tataran sistem yang lebih kompleks, integrasi AI berupa *natural language processing* dan *speech recognition* pada sistem *e-learning* bahasa Jepang terbukti meningkatkan *learning gain* mahasiswa hingga 42,9% (Vetian et al., 2025). Temuan-temuan ini memperkuat dasar pemilihan video berbantuan AI sebagai media pembelajaran *kenjougo*, sekaligus menegaskan kebaruannya karena secara spesifik menganalisis keterampilan berbicara dan ragam bahasa hormat yang masih jarang diteliti dalam konteks bahasa Jepang untuk keperluan Administrasi Perkantoran.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media video berbasis AI untuk pembelajaran *kenjougo* menggunakan model ADDIE, dan (2) mengetahui respons mahasiswa terhadap media video AI yang telah dikembangkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation* (Branch, 2009). Model ADDIE dipilih karena strukturnya yang sistematis namun fleksibel, memungkinkan evaluasi dan revisi di setiap tahap.

Penelitian dilaksanakan di Program Studi Administrasi Perkantoran Politeknik Pajajaran ICB selama enam minggu pada mata kuliah Bahasa Jepang II. Subjek penelitian adalah 17 mahasiswa semester empat yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dengan pertimbangan mahasiswa tersebut telah mendapatkan materi *teineigo* pada semester sebelumnya. Tabel 2 di bawah ini merupakan gambaran prosedur pelaksanaan penelitian berdasarkan tahapan ADDIE.

Tabel 2. Prosedur pelaksanaan penelitian model ADDIE

Minggu ke-	Tahapan	Kegiatan
1	*Analysis*	• Pemberian materi *kenjougo* secara konvensional • Angket analisis kebutuhan (8 butir skala Likert 1-4) • Tes kemampuan awal kenjougo (10 soal)
2	*Design*	• Perancangan skenario video • Penentuan materi pada video • Penyusunan instrumen validasi ahli materi dan ahli media
3	*Development*	• Produksi video AI menggunakan *platform* ChatGPT untuk membuat gambar dan Gaga AI untuk mengubah gambar tersebut ke dalam video • Validasi oleh ahli materi dan ahli media
4-5	*Implementation*	Penayangan video, diskusi, latihan, dan *role-play*
6	*Evaluation*	Pengisian angket respons mahasiswa

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi: (1) angket analisis kebutuhan, (2) tes kemampuan awal *kenjougo*, (3) lembar validasi ahli materi, (4) lembar validasi ahli media,

dan (5) angket respons mahasiswa. Data dianalisi menggunakan rumus persentase (Purwanto, 2013).

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan : NP : Nilai Persen yang dicari
R : Skor mentah/perolehan
SM : Skor Maksimum ideal

Data angket menggunakan skala likert 1-4. Modifikasi ini dimaksudkan untuk mengurangi makna ganda/netral pada hasil angket (Aulia et al., 2024), sedangkan untuk kategori penilaian didasarkan pada teori (Riduwan & Akdon, 2020).

Tabel 3. Kategori penilaian angket

Persentase	Kategori
81% – 100%	Sangat Tinggi
61% – 80%	Tinggi
41% – 60%	Sedang
21% – 40%	Rendah
0% – 20%	Sangat Rendah

Hasil validasi yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media kemudian dihitung dengan menggunakan rumus (Akbar & Holid, 2013).

$$v_{a=\frac{Tsa}{Tsh}\times 100}$$

Keterangan : V_a : skor validasi
Tsa : total skor empiris dari para ahli
Tsh : total skor maksimal yang diharapkan

Untuk mengetahui skor akhir dari para ahli, rumus yang digunakan adalah :

$$\overline{v}_a = \frac{\sum_{i=1}^{n} v_{ai}}{n}$$

Keterangan : n : jumlah validator
v_{ai} : skor validitas masing-masing validator
$\overline{v}_a$: skor rata-rata validasi dari para ahli

Adapun kriteria validasi berdasarkan hasil validasi dapat dilihat pada Tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4. Kriteria Validasi Perangkat Pembelajaran

Tingkat Pencapaian	Tingkat Pencapaian
85,01% - 100,00%	Sangat valid
70,01% - 85,00%	Valid
50,01% - 70,00%	Kurang valid

01,00% - 50,00%	Tidak valid

Untuk mengetahui respon mahasiswa, data dianalisis menggunakan rumus berikut:

$$v_\rho = \frac{Tsp}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan : v_ρ : skor responden
Tsp : total skor empiris dari responden
Tsh : total skor maksimal yang diharapkan

Untuk mengetaui skor akhir dari angket respon, dapat menggunakan rumus:

$$\overline{v}_\rho = \frac{\sum_{i=1}^{n} v_{\rho i}}{n}$$

Keterangan : n : jumlah responden
$\overline{v}_\rho$: skor respon rata-rata dari para responden
$v_{\rho i}$: skor penilaian masing-masing responden

Adapun kriteria tingkat kepraktisan perangkat pembelajaran dari pengguna dapat dilihat pada Tabel 5 di bawah ini.

Tabel 5. Kriteria Tingkat Kepraktisan

Tingkat Pencapaian	Tingkat Kepraktisan
85,01% - 100,00%	Sangat praktis
70,01% - 85,00%	Praktis
50,01% - 70,00%	Kurang praktis
01,00% - 50,00%	Tidak praktis

Menurut Akbar & Holid (2013) perangkat pembelajaran dapat digunakan jika persentase validasi dan tingkat kepraktisan lebih dari 70%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap *Analysis*

Tahap analisis dilaksanakan pada Pertemuan 1 melalui dua kegiatan, yaitu tes kemampuan awal *kenjougo* dan pengisian angket analisis kebutuhan. Tes kemampuan awal dilakukan untuk mengidentifikasi sejauh mana pemahaman awal mahasiswa terhadap *kenjougo*, sedangkan angket kebutuhan digunakan untuk mengetahui sejauh mana kebutuhan mahasiswa terhadap media pembelajaran *kenjougo*. Hasil dari tahap analisis tertuang dalam tabel 6 di bawah ini.

Tabel 6. Hasil tes kemampuan awal dan angket kebutuhan

Instrumen	Persentase	Kategori
Tes Kemampuan Awal	45,9%	Rendah
Angket Kebutuhan	76,1%	Tinggi

Hasil tahap *Analysis* menunjukkan kesenjangan yang signifikan antara kondisi aktual dan kondisi ideal yang dipersepsikan mahasiswa. Tes kemampuan awal *kenjougo* mencatat

rata-rata skor sebesar 45,9% dan termasuk ke dalam kategori rendah. Hal ini menandakan bahwa penguasaan mahasiswa terhadap ragam bahasa *kenjougo* masih jauh dari kompetensi yang diharapkan. Tingkat penguasaan mahasiswa terhadap *kenjougo* dengan mengunakan proses morfologi hanya sekitar 9,8%, jauh di bawah rata-rata keseluruhan tes (45,9%). Hal ini menegaskan bahwa proses morfologi dalam *kenjougo* merupakan materi yang paling sulit di antara semua materi *kenjougo* yang diujikan.

Di sisi lain, hasil angket analisis kebutuhan menunjukkan skor 76,1% yang termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menandakan bahwa mahasiswa secara sadar mempersepsikan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran yang dapat membantu mereka memahami dan menerapkan *kenjougo* secara kontekstual. Adanya perbedaan antara kemampuan aktual yang rendah dan kebutuhan yang tinggi merupakan indikator yang memperkuat urgensi pengembangan produk media pembelajaran dalam penelitian ini. Dengan kata lain, data pada tahap *Analysis* tidak hanya mengonfirmasi adanya masalah pembelajaran, tetapi juga menunjukkan kesiapan mahasiswa untuk menerima intervensi berupa media pembelajaran baru, sehingga memperkuat pemilihan pengembangan video berbasis kecerdasan buatan sebagai solusi yang relevan.

2. Tahap *Design*

Tahap desain dalam penelitian ini dibagi menjadi beberapa bagian, diantaranya adalah:

a. Pemilihan materi dan skenario

Skenario yang penulis pilih adalah percakapan antara atasan dan bawahan di kantor dengan alasan bahwa situasi ini akan sering terjadi di dunia kerja. Satu video berbantuan AI dengan materi *teineigo* dan satu video AI dengan materi *kenjougo*. Kedua video tersebut memiliki skenario yang sama persis, namun yang membedakan hanya ragam bahasanya saja. Alasan untuk membuat dua video AI ini adalah untuk memperjelas bagaimana perbedaan antara ragam bahasa *teineigo* (sudah dipelajari di Mata Kuliah Bahasa Jepang I) dan ragam bahasa *kenjougo* dalam konteks perkantoran yang nyata, sehingga mahasiswa dapat membandingkan secara langsung bagaimana tingkat kesopanan berbahasa berubah sesuai hubungan hierarkis pembicara.

Setelah skenario ditetapkan, maka tahap selanjutnya menugaskan claude.ai untuk membuat skenario percakapan *kenjougo* di kantor. Hasilnya seperti yang terlihat dalam gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Skenario hasil claude.ai

Pada gambar 1 di atas, terlihat bahwa claude.ai menghasilkan 4 *scene* narasi. Setelah mengecek kesesuaian materi *kenjougo*, tahap selanjutnya adalah menugaskan claude ai membuat *prompt text* to gambar untuk setiap *scene* yang nantinya akan dibuat oleh ChatGPT.

b. Penyusunan instrumen validasi ahli dan angket respons mahasiswa

Instrumen validasi ahli disusun dalam dua bentuk, yaitu lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli media. Lembar validasi ahli materi memuat aspek kesesuaian materi *kenjougo* dengan kompetensi pembelajaran, keakuratan bahasa Jepang, serta kesesuaian konteks perkantoran dan *gesture*. Lembar validasi ahli media memuat aspek kualitas visual, audio, desain tampilan, serta kemudahan penggunaan video. Kedua instrumen tersebut

disusun menggunakan skala Likert 1-4 dengan mengacu pada kriteria validasi Akbar & Holid (2013).

Angket respons mahasiswa disusun untuk mengukur tingkat kepraktisan media video AI setelah diimplementasikan pada tahap *Implementation*. Angket ini memuat butir pernyataan yang mencakup empat aspek, yaitu materi/isi video, tampilan dan kualitas media, kemudahan penggunaan, serta kebermanfaatan, dengan skala Likert 1-4 yang mengacu pada kriteria kepraktisan Akbar & Holid (2013). Penyusunan kedua instrumen ini dilakukan sebelum tahap *Development* untuk memastikan bahwa proses validasi dan evaluasi produk dapat dilaksanakan secara sistematis begitu produk video AI selesai dikembangkan.

3. Tahap *Development*

a. Pembuatan gambar

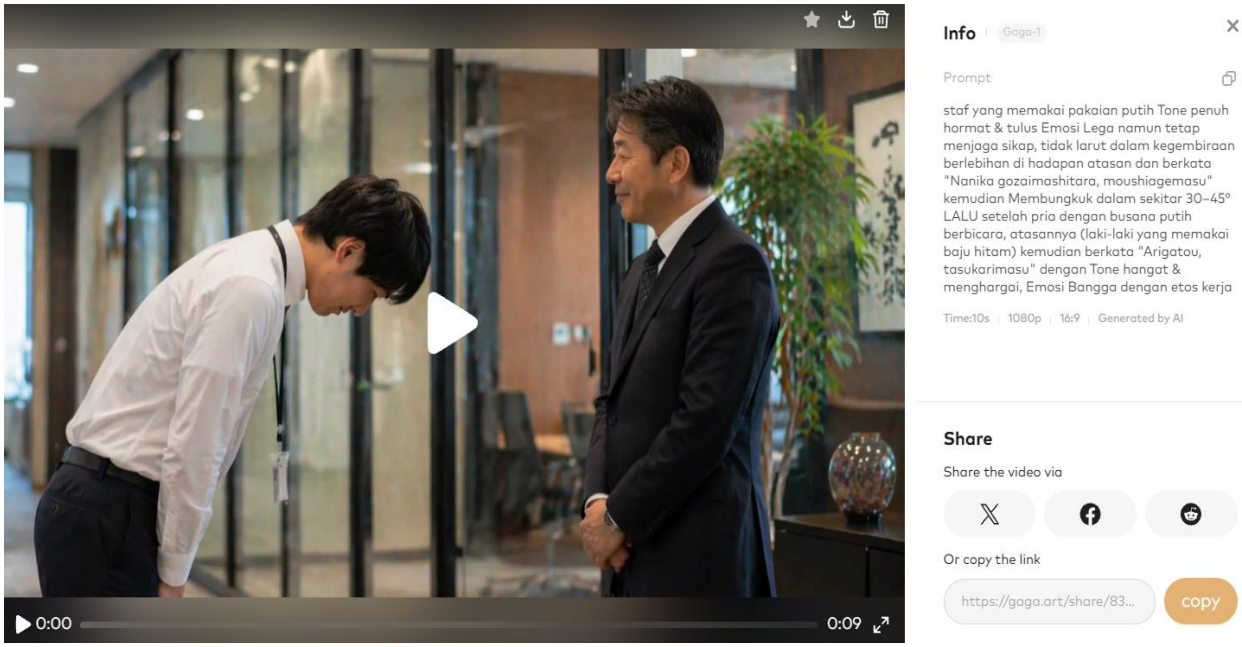
Prompt text to gambar yang sudah dibuat oleh claude.ai, kemudian digunakan pada *platform* ChatGPT. Hasilnya dapat dilihat pada gambar 2 di bawah ini.



Gambar 2. Gambar hasil ChatGPT

c. Konversi gambar menjadi video

Setelah gambar dibuat, kemudian langkah selanjutnya adalah mengonversi gambar tersebut ke dalam video menggunakan Gaga.ai. *Platform* ini merupakan AI yang dapat mengubah gambar menjadi video percakapan secara gratis. Gambar yang telah dibuat kemudian diunggah. Selanjutnya, pada “kolom promptt” masukan narasi situasi, *gesture*, maupun emosi pada setiap gambar yang sudah dibuat sebelumnya. Pembuatan narasi



Gambar 3. Hasil generate video menggunakan GAGA.ai

gambar untuk video juga bisa dilakukan menggunakan ChatGPT atau claude.ai. Setelah narasi gambar dimasukan ke dalam kolom *promptt*, maka video dapat di-*generate*. Hasilnya dapat dilihat dalam gambar 3 di bawah ini.

Gaga AI dapat melakukan generate video secara gratis selama 5 detik, jika lebih dari itu maka pengguna dapat melakukan *upgrade* agar durasi video menjadi 10 detik. Hal ini berpengaruh pada perancangan naskah/skenario percakapan. Pada penelitian ini, terdapat 4 *scene* untuk satu skenario percakapan, maka video yang dihasilkanpun ada empat. Keempat video tersebut, kemudian penulis satukan dengan aplikasi Capcut sehingga menjadi kesatuan yang utuh.

d. Validasi produk oleh ahli materi & media

Setelah diproduksi, video divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi disajikan pada Tabel 7 di bawah ini.

Tabel 7. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media

No	Aspek Validasi	Persentase	Kategori	Validator
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi	87,5%	Sangat Valid	Ahli Materi
2	Kebenaran dan keakuratan bahasa Jepang	75,0%	Valid	Ahli Materi
3	Kesesuaian konteks perkantoran	87,5%	Sangat Valid	Ahli Materi
4	Kebermanfaatan materi	83,3%	Valid	Ahli Materi
5	Kualitas visual	75,0%	Valid	Ahli Media
6	Kualitas audio	66,7%	Kurang Valid	Ahli Media
7	Desain dan tampilan	91,7%	Sangat Valid	Ahli Media
8	Fungsi dan kemudahan penggunaan	100,0%	Sangat Valid	Ahli Media
9	Kualitas teknologi AI	75,0%	Valid	Ahli Media
	Rata-rata Ahli Materi	**83,9%**	**Valid**	
	Rata-rata Ahli Media	**82,4%**	**Valid**	

Tabel 7 menunjukkan hasil validasi ahli materi sebesar 83,9% (kategori Valid) dan ahli media sebesar 82,4% (kategori Valid). Kesesuaian materi dengan kompetensi dan kesesuaian konteks perkantoran memperoleh persentase tertinggi (87,5%). Ahli materi memberikan catatan perbaikan bahwa kalimat pada *scene* pertama video masih menggunakan bentuk *sonkeigo*, bukan *kenjougo*, sehingga perlu direvisi agar konsisten dengan fokus materi yang dikembangkan.

Pada aspek media, aspek fungsi dan kemudahan penggunaan memperoleh persentase tertinggi (100,0%, kategori Sangat Valid), menunjukkan bahwa video dinilai sangat mudah diputar, diulang, dan diakses melalui berbagai perangkat. Sebaliknya, aspek kualitas audio memperoleh persentase terendah (66,7%, kategori Kurang Valid), dengan catatan dari ahli media bahwa terdapat ketidaksesuaian antara *teks* dan pengucapan pada beberapa kata, misalnya kata *shiryou* “bahan” terdengar seperti *jiryou.* Ahli media juga mencatat adanya anomali visual berupa jumlah jari tangan avatar yang berlebih pada beberapa *scene*. Menurut Chen et al. (2020) hal tersebut merupakan hal yang umum ditemukan pada video hasil *generative* AI. Keterbatasan serupa dalam menghasilkan anatomi yang konsisten dan akurat seperti pada bagian tangan dan jari juga didokumentasikan dalam penelitian oleh Chen et al. (2025) terhadap kemampuan pembuatan gambar model GPT-4o, sehingga anomali visual pada video penelitian ini sejalan dengan keterbatasan teknis yang memang melekat pada teknologi *generative* AI saat ini. Berdasarkan kedua catatan tersebut, penulis melakukan revisi pada narasi *scene* pertama,

memperbaiki kesesuaian audio dan teks, serta menyesuaikan *visual* avatar sebelum video diimplementasikan kepada mahasiswa pada tahap *Implementation*.

4. Tahap *Implementation*

Implementasi dilaksanakan selama tiga minggu (Pertemuan 3-5) yang masing-masing berdurasi 90 menit. Pada Pertemuan 3, video AI ditayangkan dan didiskusikan bersama. Mahasiswa mengamati penggunaan verba *kenjougo* dan *gesture* yang ditampilkan oleh avatar AI, menganalisis perbedaan ragam hormat *teineigo* dan *kenjougo*, kemudian melakukan tanya jawab. Pada Pertemuan 4, mahasiswa melakukan latihan *drilling* verba *kenjougo* dan latihan penggunaan pola kalimat berdasarkan materi dalam video. Pada Pertemuan 5, mahasiswa melaksanakan *role-play* percakapan perkantoran menggunakan *kenjougo* yang mengacu pada skenario dalam video.

5. Tahap *Evaluation*

Evaluasi dilaksanakan pada Pertemuan 6 melalui pengisian angket respon oleh 16 mahasiswa (1 mahasiswa tidak hadir). Angket terdiri dari 15 butir pernyataan yang mencakup empat aspek, yaitu: materi/isi video, tampilan dan kualitas media, kemudahan penggunaan, serta kebermanfaatan. Hasil angket disajikan pada Tabel 8 di bawah ini.

Tabel 8. Hasil respon mahasiswa

No	Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
1	Materi/Isi Video	88,3%	Sangat Praktis
2	Tampilan dan Kualitas Media	82,3%	Praktis
3	Kemudahan Penggunaan	89,6%	Sangat Praktis
4	Kebermanfaatan	82,6%	Praktis
	Rata-rata Keseluruhan	**85,4%**	**Sangat Praktis**

Tabel 8 menunjukkan bahwa persentase kelayakan media video AI secara keseluruhan adalah 85,4% yang termasuk ke dalam kategori Sangat Praktis. Aspek kemudahan penggunaan memperoleh persentase tertinggi (89,6%) yang berarti mahasiswa menilai video AI sangat mudah diakses dan digunakan secara berulang untuk belajar mandiri. Aspek materi/isi video juga mendapatkan kategori sangat praktis (88,3%) yang menunjukkan bahwa contoh *kenjougo* dalam video dinilai sesuai dengan situasi kerja nyata dan membantu mahasiswa memahami perbedaan *kenjougo* dengan ragam *keigo* lainnya.

Aspek tampilan dan kualitas media (82,3%) serta kebermanfaatan (82,6%) memperoleh kategori Praktis. Pada aspek tampilan, butir kualitas audio mendapatkan nilai terendah (76,6%) yang menunjukkan perlunya peningkatan kualitas suara pada pengembangan video selanjutnya.

Pada aspek kebermanfaatan, sebanyak 82,8% mahasiswa menyatakan bahwa penggunaan video AI membantu meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam menggunakan *kenjougo* saat melakukan *role-play*. Temuan ini menunjukan bahwa media video AI tidak hanya mendukung pemahaman materi, tetapi juga meningkatkan kesiapan

mahasiswa untuk mempraktikkan ungkapan *kenjougo* dalam situasi komunikasi. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Nguyễn (2025) yang melaporkan bahwa 75% mahasiswa mengalami peningkatan kepercayaan diri dalam berkomunikasi setelah memanfaatkan video simulasi percakapan bahasa Jepang berbasis AI.

Meskipun demikian, aspek yang membandingkan efektivitas video AI dengan metode pembelajaran konvensional memperoleh persentase yang relatif lebih rendah, yaitu sebesar 79,7%. Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa masih memandang pembelajaran tatap muka yang dilaksanakan pada Pertemuan 1 memiliki kontribusi penting dalam proses belajar. Dengan demikian, video AI tidak dipersepsikan sebagai pengganti pembelajaran konvensional, melainkan sebagai media pendukung yang melengkapi penjelasan dan bimbingan langsung dari dosen. Interpretasi tersebut selaras dengan konsep *blended learning* yang dikemukakan Graham (2006) bahwa pemanfaatan teknologi pembelajaran berfungsi untuk memperkuat dan melengkapi pembelajaran tatap muka, bukan menggantikannya secara keseluruhan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media video AI layak digunakan sebagai suplemen pembelajaran *kenjougo* di Program Studi Administrasi Perkantoran Politeknik Pajajaran ICB. Integrasi video AI dengan *gesture* perkantoran Jepang yang autentik terbukti memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dibandingkan pembelajaran konvensional. Penelitian Zhang et al. (2024) menunjukkan bahwa video AI cenderung lebih mudah diterima dan lebih efektif bagi peserta didik yang memiliki kemampuan awal rendah. Temuan tersebut sejalan dengan kondisi mahasiswa dalam penelitian ini. Sebelum pembelajaran, kemampuan awal *kenjougo* mahasiswa masih tergolong rendah dengan persentase sebesar 45,9%. Setelah menggunakan video AI, media yang dikembangkan memperoleh tingkat kepraktisan sebesar 85,4%. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut mudah digunakan dan diterima dengan baik oleh mahasiswa.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media video pembelajaran berbantuan *artificial intelligence* untuk materi *kenjougo* yang dikembangkan melalui model ADDIE. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media berada pada kategori valid, sedangkan respons mahasiswa menunjukkan kategori sangat praktis sehingga layak dimanfaatkan sebagai suplemen pembelajaran Bahasa Jepang pada Program Studi Administrasi Perkantoran. Untuk penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan media AI pada materi bahasa Jepang perkantoran lainnya, seperti *sonkeigo*, *uketsuke*, pelayanan telepon, maupun komunikasi rapat, serta menguji efektivitasnya terhadap peningkatan kompetensi komunikasi mahasiswa dalam konteks perkantoran Jepang.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, S., & Holid, A. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.

Aswaruddin, Halawa, S., Hasibuan, M. K. P., Dahyanti, N., & Maulida, K. A. W. (2025). Keterampilan Komunikasi Verbal Dan Non Verbal Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian Dan Inovasi*, *5*(1), 18–23. Https://Doi.Org/10.59818/Jpi.V5i1.1108

Aulia, K., Wibowo, A., & Pratama, A. (2024). Kemampuan Literasi Digital Siswa Pada Mata Pelajaran Eonomi (Studi Kasus: Sma 2 Perguruan “Cikini”). *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, *2*(8), 596–604. Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.572349/Cendikia.V2i8.2449

Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Scienceþbusiness Media.

Chen, L., Chen, P., & Lin, Z. (2020). Artificial Intelligence In Education: A Review. *IEEE Access*, *8*, 75264–75278. Https://Doi.Org/10.1109/ACCESS.2020.2988510

Chen, S., Bai, J., Zhao, Z., Ye, T., Shi, Q., Zhou, D., Chai, W., Lin, X., Wu, J., Tang, C., Xu, S., Zhang, T., Yuan, H., Zhou, Y., Chow, W., Li, L., Li, X., Zhu, L., & Qi, L. (2025). *An Empirical Study Of GPT-4o Image Generation Capabilities*. 1–91. Http://Arxiv.Org/Abs/2504.05979

Coo, S. W. (2018). Chapter Four - Enhancing Learning With Hand Gestures: Potential Mechanisms. *Psychology Of Learning And Motivation*, *69*, 107–133. Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.1016/Bs.Plm.2018.10.001

Febrianty, F., Haryanti, P., & Setiana, S. M. (2015). Keigo Analisis Kesalahan Mahasiswa Dalam Penggunaan (Studi Kasus Terhadap Mahasiswa Program Studi/Jurusan Sastra/Bahasa Jepang Di Kota Bandung). *Majalah Ilmiah UNIKOM*, *13*(01), 25–34. Https://Doi.Org/10.34010/Miu.V13i01.10

Graham, C. R. (2006). Blended Learning Systems: Definition, Current Trends, And Future Directions. *Handbook Of Blended Learning: Global Perspectives, Local Designs*, (May), 3–21.

Hardianti, N., & Putri, M. A. (2019). KEMAMPUAN SONKEIGO DAN KENJOUGO MAHASISWA SEMESTER VI TAHUN MASUK 2016 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG UNIVERSITAS NEGERI PADANG. *Omiyage : Jurnal Bahasa Dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, *2*(3). Http://Omiyage.Ppj.Unp.Ac.Id/Index.Php/Omiyage/Index

Komara, C., Martin, Wati, D. P., Syaepurrohman, P., Yatri, I., Iba, K., & Kusmajid. (2025). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Digital Berbasis Artificial Intelligence (Ai) Text-To-Video Generator. *Jurnal Pekamas*, *4*(2), 69–79. Https://Doi.Org/10.46961/Jpk.V4i2.1482

Li, B., Tan, Y. L., Wang, C., & Lowell, V. (2025). Two Years Of Innovation: A Systematic Review Of Empirical Generative AI Research In Language Learning And Teaching. *Computers And Education: Artificial Intelligence*, *9*(July), 100445. Https://Doi.Org/10.1016/J.Caeai.2025.100445

Macedonia, M., & Knösche, T. R. (2011). Body In Mind: How Gestures Empower Foreign Language Learning. *Mind, Brain, And Education*, *5*(4), 196–211. Https://Doi.Org/10.1111/J.1751-228X.2011.01129.X

Maghfiroh, Supriatnaningsih, R., Nurjaleka, L., & Rosliyah, Y. (2024). Penggunaan Keigo Mahasiswa Peserta Internship Ke Jepang (Studi Kasus Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang UNNES). *Janaru Saja Jurnal Program Studi Sastra Jepang*, *13*(1), 29–42. Https://Doi.Org/10.34010/Js.V13i1.12664

Nguyễn, T. Ú. D. (2025). Application Of AI To Create Dynamic Video Lessons Supporting

Japanese Language Teaching. *Journal Of Technical Education Science*, *20*(Special Issue 01), 23–33. Https://Doi.Org/10.54644/Jte.2025.1723

Oppici, L., Mathias, B., Narciss, S., & Proske, A. (2023). Benefits Of Enacting And Observing Gestures On Foreign Language Vocabulary Learning: A Systematic Review And Meta-Analysis. *Behavioral Sciences*, *13*(11). Https://Doi.Org/10.3390/Bs13110920

Parastuti, & Pratita, I. I. (2020). *Keigo Dalam Bisnis Bahasa Jepang*. CV Jejak.

Purwanto, N. (2013). *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya.

Riduwan, & Akdon. (2020). *Rumus Dan Data Dalam Analisis Statistika*. Alfabeta.

Shiang, T. T. (2015). *Memahami Etika Jepang Dengan Mudah*. Gakushudo.

Sutedi, D. (2023). *KEIGO BAHASA JEPANG*. UPI PRESS.

Vetian, R. A., Lelitasari, A., Fatin, J. S. B., & Astartia, D. D. (2025). Pengembangan Sistem E-Learning Bahasa Jepang Berbasis Adaptive Learning Dengan Dukungan Artificial Intelligence. *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi*, *2*(8), 593–603. Https://Doi.Org/10.71282/Jurmie.V2i8.849

Zawacki-Richter, O., Marín, V. I., Bond, M., & Gouverneur, F. (2019). Systematic Review Of Research On Artificial Intelligence Applications In Higher Education – Where Are The Educators? *International Journal Of Educational Technology In Higher Education*, *16*(1). Https://Doi.Org/10.1186/S41239-019-0171-0

Zhang, Y., Lucas, M., Bem-Haja, P., & Pedro, L. (2024). The Effect Of Student Acceptance On Learning Outcomes: AI-Generated Short Videos Versus Paper Materials. *Computers And Education: Artificial Intelligence*, *7*(June). Https://Doi.Org/10.1016/J.Caeai.2024.100286