

**Pengembangan Media Pembelajaran
Bahasa Jepang Berbasis Powerpoint
Interaktif untuk Menuntun
Kemampuan Berpikir Kritis Siswa**

Ita Mustafa

itamustafa577@gmail.com

Universitas Pendidikan Ganesha

Desak Made Sri Mardani

desak.mardani@undiksha.ac.id

Universitas Pendidikan Ganesha

I Wayan Sadyana

wayan.sadyana@undiksha.ac.id

Universitas Pendidikan Ganesha

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *powerpoint* interaktif. Tujuannya dikembangkan media ini yaitu untuk menuntun kemampuan berpikir kritis siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), dengan model pengembangan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) oleh Luther. Dalam model ini terdiri dari 6 tahap yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode wawancara dan kuesioner berupa angket uji ahli (uji ahli media dan uji ahli materi) dan uji coba produk untuk menghasilkan produk yang berkualitas. Media yang dihasilkan terdiri dari 9 tema materi pembelajaran yang memuat kosakata baru, percakapan yang berisi beberapa pertanyaan, kesimpulan dan latihan. Berdasarkan hasil angket, skor yang diperoleh dari ahli materi yaitu 87,5 (sangat sesuai), dari ahli media yaitu 94,5 (sangat sesuai). Skor yang diperoleh dari hasil angket uji coba terbatas dengan guru yaitu 100 (sangat sesuai), sedangkan dari siswa yaitu 100% (sangat layak). Dengan demikian media yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Kata kunci : Media pembelajaran, *powerpoint* interaktif, berpikir kritis.

Abstract

This study aims to develop learning media in the form of interactive powerpoint. The purpose of developing this media is to guide students' critical thinking skills. This type of research is research and development, with the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) development model by Luther. This model consists of 6 stages, namely concept, design, material collecting, assembly, testing and distribution. Data collection was carried out using interview and questionnaire methods in the form of expert test questionnaires (media expert test, material expert test) and product trials to produce quality products. The resulting media consists of 9 themes learning material which contain new vocabulary, conversations which questions, conclusions and exercises. Based on the results of the questionnaire, the score obtained from the material expert was 87.5 (very appropriate), from media experts, namely 94.5 (very appropriate). The score obtained from the results of a limited trial questionnaire with teachers is 100 (very appropriate), while that of students is 100% (very feasible). The develop media is very suitable for use in learning Japanese.

Keywords: *Learning media, Interactive powerpoint, critical thinking.*

1. Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sebagai perantara antara guru dan peserta didik untuk memudahkan dalam berkomunikasi pada saat pembelajaran. Hal ini sangat membantu antara guru untuk menyampaikan materi dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan.

Mardani, dkk (2020) menyatakan pembelajaran sekarang ini tidak lagi mementingkan hasil belajar melainkan proses pembelajaran. Oleh sebab itu, maka dalam penyajian materi dan media yang digunakan dalam penyampaian materi harus sesuai agar dapat mengembangkan potensi peserta didik. Hamalik (dalam Dewi, 2020) menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, minat,

motivasi serta membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Berdasarkan kurikulum 2013, pembelajaran menitikberatkan pada keterampilan abad 21 (Mardani dkk, 2020). Dalam dunia pendidikan keterampilan abad 21 menekankan peserta didik untuk memiliki keterampilan (*life skill*), salah satunya adalah berpikir kritis (*critical thinking*).

Dalam dunia pendidikan kemampuan berpikir kritis sangat penting untuk dimiliki agar mampu untuk menghadapi segala permasalahan dan tantangan yang ada. Pentingnya berpikir kritis dalam pembelajaran adalah dapat membantu siswa untuk menjelaskan, menganalisis, mengevaluasi dan menyimpulkan pembelajaran sehingga hasil belajar dapat meningkat lebih baik (Sari, dkk 2020).

Kendala dalam proses pembuatan media pembelajaran yang dialami oleh guru adalah kesulitan dalam menemukan materi yang tepat untuk peserta didik dan dalam

mempersiapkan media pembelajaran membutuhkan waktu yang lama (Mahendra dkk, 2021; Mardani dkk, 2022). Naz & Akbar (dalam Mardani dkk, 2022) menyatakan media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan materi kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan dengan memberikan angket pada tanggal 17 Juni 2021 dan melakukan wawancara pada tanggal 14 Oktober 2021 secara *online* kepada guru mata pelajaran bahasa Jepang di SMK Singaraja, diketahui bahwa dalam pembelajaran telah menggunakan media pembelajaran berupa *video*, gambar dan *slideshow/powerpoint* untuk memperkenalkan kosa kata yang bersifat umum dan menampilkan contoh percakapan. Sehingga media yang digunakan belum memenuhi kebutuhan pendidik untuk menuntun peserta didik dalam berpikir kritis.

Berdasarkan hal tersebut, guru mata pelajaran bahasa Jepang mengharapkan adanya pengembangan media pembelajaran untuk memotivasi peserta didik untuk belajar dan mampu menuntun peserta didik untuk berpikir kritis baik dalam bentuk audio atau *powerpoint* yang terpenting media yang dikembangkan juga dapat membuat peserta didik mampu membaca dan berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Jepang. Maka dari itu untuk memenuhi kebutuhan pendidik, dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif yang dibuat dengan materi mengkhusus sesuai dengan keahlian dalam bidang pariwisata agar sesuai dengan program keahlian.

Penelitian ini dilakukan di SMK Singaraja pada jurusan Pariwisata. Penelitian ini dilakukan untuk mengenalkan dasar-dasar bahasa Jepang kepada siswa yang baru mempelajari bahasa Jepang sesuai dengan bidangnya. *Powerpoint* yang dikembangkan

penelitian ini menampilkan kosakata baru, wacana yang memuat pertanyaan, kesimpulan pembelajaran dan latihan sebagai bentuk evaluasi yang dibuat secara mengkhusus sesuai dengan keahlian dalam bidang pariwisata agar sesuai dengan program keahlian. Hal ini dilakukan untuk merangsang peserta didik untuk berpikir kritis.

Penelitian jenis pengembangan ini pernah dilakukan oleh Sumiyati dan Setiani (2021) mengenai pengembangan media interaktif *powerpoint* yang dipublish ke bentuk web dan berbasis kompetensi abad 21. Kelebihan dari penelitian ini adalah keberhasilan penelitian yang kategori sangat layak ditinjau dari hasil angket validasi tiga ahli dan hasil uji coba kepada guru mendapatkan kategori yang sangat layak dengan persentase (80%).

2. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimanakah media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif yang sesuai pada mata pelajaran bahasa Jepang untuk menuntun siswa berpikir kritis di SMK Singaraja pada jurusan Pariwisata?
2. Bagaimanakah tingkat kelayakan media *powerpoint* interaktif yang sesuai pada mata pelajaran bahasa Jepang untuk menuntun siswa berpikir kritis di SMK Singaraja pada jurusan Pariwisata?

3. Metode Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Menurut Luther (dalam Binanto, 2010) model ini terdiri dari 6 tahap, yaitu sebagai berikut:

1. *Concept* (Konsep)

Pada tahap ini menentukan tujuan dan manfaat dari produk yang dikembangkan, menentukan target pengguna produk dan mendeskripsikan konsep produk yang dikembangkan. Tujuan penelitian ini untuk memenuhi kebutuhan pendidik sedangkan manfaatnya adalah untuk menuntun peserta didik agar mampu berpikir kritis. Target pengguna produk ini adalah pendidik mata pelajaran bahasa Jepang di SMK Singaraja dan konsep produk yang dikembangkan adalah *powerpoint* yang memuat kosakata baru, wacana yang memuat pertanyaan, kesimpulan pembelajaran dan latihan guna merangsang peserta didik berpikir kritis serta membaca dan berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Jepang.

2. *Design* (Desain)

Pada tahap ini pembuatan spesifikasi produk yang dikembangkan mengenai gaya, tampilan dan kebutuhan dari kebutuhan produk. Desain produk yang dibuat menampilkan kosakata baru, wacana yang memuat pertanyaan, kesimpulan pembelajaran dan latihan sebagai bentuk evaluasi Tujuan produk ditampilkan seperti ini adalah untuk merangsang peserta didik dalam berpikir kritis serta mampu membaca dan berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Jepang.

3. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Pada tahap ini adalah mengumpulkan bahan yang sesuai dengan produk yang dikembangkan. Bahan-bahan berupa foto, animasi, audio dan lain-lain yang dibutuhkan dalam pengembangan produk. Selain itu juga membuat silabus serta storyboard untuk mempermudah dalam pembuatan media.

4. *Assembly* (Pembuatan)

Pada tahap ini adalah pembuatan produk yang dikembangkan berdasarkan desain yang

telah dibuat serta bahan-bahan yang telah dikumpulkan.

5. *Testing* (Pengujian)

Dalam tahap ini dilakukan tahap uji coba yang melibatkan para ahli yang disebut pengujian alpha (*alpha test*). Berdasarkan *alpha test* yang telah dilakukan selanjutnya adalah merevisi produk sesuai dengan masukan yang telah diberikan oleh para ahli. Setelah itu, maka akan dilakukan *beta test* yang melibatkan subjek penelitian yaitu pendidik dan peserta didik di SMK Singaraja untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan layak digunakan atau tidak.

6. *Distribution* (Perindustrian)

Pada tahap ini mengevaluasi produk yang telah dibuat lalu menyimpan produk yang telah dibuat dalam media penyimpanan. Namun, dalam tahap *distribution* tidak dilakukan karena pada tahap *testing* sudah sampai pada penilaian oleh calon pengguna yaitu pendidik dan peserta didik, sehingga media yang dihasilkan sudah dianggap sangat layak.

Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba dalam penelitian ini menggunakan desain deskriptif yang nantinya akan diuji validitas dari produk yang telah dikembangkan. Untuk mengetahui kelayakan produk maka dilakukan uji ahli oleh ahli materi dan ahli media agar memperoleh masukan dan saran terkait dengan produk yang dikembangkan. Setelah itu akan dilakukan uji coba produk kepada pendidik mata pelajaran bahasa Jepang di SMK Singaraja pada jurusan Pariwisata.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah pendidik mata pelajaran bahasa Jepang di SMK Singaraja pada jurusan Pariwisata. Uji coba yang dilakukan dengan peserta didik merupakan uji coba terbatas.

3. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yang diperoleh dari penyebaran angket dan wawancara yang dilakukan dengan pendidik mata pelajaran bahasa Jepang. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian responden yang meliputi ahli media dan ahli materi.

4. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan dua instrumen penelitian, yaitu kuesioner dan wawancara. Kuesioner telah diberikan kepada guru mata pelajaran bahasa Jepang untuk mengetahui dan menganalisis media pembelajaran apa yang telah digunakan dan apakah membutuhkan adanya pengembangan media serta media apa yang perlu dikembangkan pada pembelajaran bahasa Jepang di SMK Singaraja. Kuesioner juga digunakan untuk melakukan uji ahli yaitu uji ahli media dan uji ahli materi serta uji coba produk yang diberikan kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui apakah produk layak digunakan atau tidak. Sedangkan wawancara dilakukan untuk mengetahui bagaimana pembelajaran bahasa Jepang, kendala yang dialami dalam mengajar, sumber yang digunakan untuk mengajar serta mengetahui media pembelajaran yang digunakan.

5. Metode dan Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil angket yang diberikan kepada penguji dianalisis dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mengetahui hasil pengembangan media yang dibuat. Untuk mengetahui hasil dari uji ahli dan uji coba kepada guru dihitung dengan menggunakan rumus, sebagai berikut.

$$SR = \frac{\text{jumlah nilai dalam semua item} \times 100\%}{\text{jumlah nilai maksimal}}$$

SR = Skor rata-rata berdasarkan hasil validasi.

Dengan hasil tingkat kriteria validitas sebagai berikut.

Tabel 3.1 Kriteria Tingkat Validitas

Skor	Kriteria Validitas
$76 < SR \leq 100$	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 (dalam Dewi, 2020)

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini, produk dapat dikatakan berhasil apabila memperoleh interval $51 < SR \leq 75$ yang termasuk dalam media pembelajaran dalam kategori layak.

Kemudian, untuk mengetahui kelayakan media yaitu dengan menghitung jumlah responden yang menyatakan setuju dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{jumlah total responden setuju} \times 100\%}{\text{jumlah indikator}}$$

Dengan hasil persentase sebagai berikut.

Tabel 3.1 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, 2006 (dalam Dewi, 2020)

Untuk mengetahui bahwa produk yang dikembangkan diterima atau tidak maka skor rata-rata maksimal harus mencapai interval 81-100%, untuk mengetahui kelayakan produk untuk digunakan dalam pembelajaran.

4. Hasil dan Pembahasan

Media *PowerPoint* interaktif ini terdiri dari 9 bab atau tema, yaitu : 1) *aisatsu* (salam), 2) *shigoto* (profesi), 3) *tabemono* (makanan), 4) *kankouchi* (wisata), 5) *seikatsu* (kehidupan), 6) *yasumi no hi* (hari libur), 7) *machi* (kota), 8) *kaimono* (belanja) dan 9) *yasumi no hi 2* (hari libur 2). Materi yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah bersumber dari buku *Marugoto A1*. Setiap bab yang dibuat dalam *PowerPoint* memuat *atarashii kotoba* (kosakata baru), *shitsumon* (pertanyaan), *matome* (kesimpulan) serta *renshuu* (latihan).

Hasil *PowerPoint* Interaktif yang dikembangkan yaitu, pada *slide* pertama terdapat judul bab sesuai dengan topik yang dibahas. Kemudian *slide* selanjutnya terdapat 4 *shape* yang dihubungkan dengan *hyperlink*.



Gambar 4.1

Tampilan Awal PowerPoint



Gambar 4.2

Tampilan Kedua PowerPoint

Shape pertama berisi *atarashii kotoba* (kosakata baru) yang menghubungkan ke *hyperlink* tampilan gambar ilustrasi dan audio terkait dengan kosakata yang sesuai dengan topik. Dalam *slide* kosakata yang

dimunculkan pertama kali adalah gambar kemudian peserta didik diberikan kesempatan untuk menebak gambar tersebut. Setelah itu, ditampilkan kosakata dalam bahasa Jepang dan diputarakan pelafalan dari kosakata tersebut. Selanjutnya peserta didik diminta untuk mengikuti cara baca kosakata yang ditampilkan. Pelafalan kosakata diulang sebanyak 3 kali sebagai bentuk latihan pelafalan peserta didik.



Gambar 4.3

Tampilan Kosakata

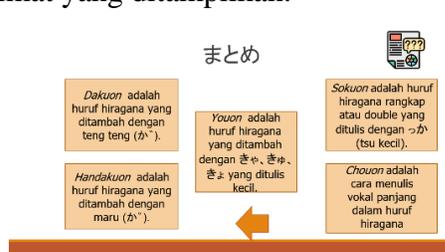
Selanjutnya, *shape* kedua berisi *shitsumon* (pertanyaan) yang menghubungkan ke *hyperlink* wacana percakapan dan terdapat beberapa pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta didik. Pada bagian wacana akan ditampilkan instruksi seperti *kotaete kudasai* (jawablah) dan *Yonde kudasai. Sorekara, shitsumon ni kotaete kudasai* (bacalah! Kemudian jawablah pertanyaan). Jika jawaban peserta didik benar maka akan muncul animasi tersenyum dan bunyi tanda benar serta akan muncul jawaban yang benar, jika peserta didik menjawab salah maka akan muncul animasi menangis dan bunyi tanda salah.



Gambar 4.4

Tampilan Wacana dan Pertanyaan

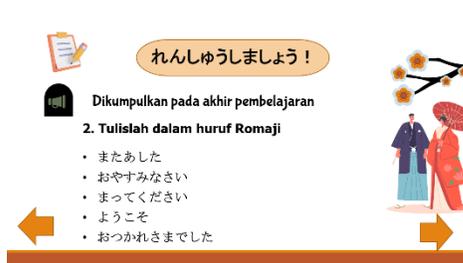
Selanjutnya *shape* ketiga berisi *matome* (kesimpulan) yang menghubungkan ke *hyperlink* kesimpulan materi topik. Kesimpulan berisi poin-poin penting yang terdapat pada materi yang dijelaskan. Selain itu juga berisi pola kalimat yang sesuai dengan topik. Setelah ditampilkan pola kalimat, maka peserta didik diminta untuk memberi contoh kalimat sesuai dengan pola kalimat yang ditampilkan.



Gambar 4.5

Tampilan Kesimpulan Materi

Pada *shape* keempat berisi *renshuu* (latihan) yang menghubungkan ke *hyperlink* tugas. Pada bagian ini peserta didik diberikan tugas untuk menguji pemahaman peserta didik. Dalam menampilkan tugas sudah disediakan instruksi.



Gambar 4.6

Tampilan Latihan Materi

Hasil Analisis Data

Untuk menghasilkan media yang layak digunakan maka harus melakukan uji ahli dan uji coba terbatas. Uji ahli dinilai oleh 2 penguji, yaitu uji ahli materi diuji oleh

dosen dari program studi Pendidikan Bahasa Jepang. dan uji ahli media diuji oleh dosen dari program studi Desain Komunikasi Visual (DKV) di Universitas Pendidikan Ganesha.

Uji ahli materi dilakukan pada tanggal 21 November 2022 kepada dosen dari Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Ganesha. Fokus penilaian yang diberikan kepada uji ahli materi adalah kesesuaian, cakupan materi dan implementasi. Berdasarkan hasil penilaian uji ahli materi, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 87,5 yaitu sangat sesuai.

Uji ahli media dilakukan pada tanggal 28 November 2022 kepada dosen dari Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV), Universitas Pendidikan Ganesha. Fokus penilaian yang diberikan kepada uji ahli media adalah aspek audio visual dan isi dari materi. Berdasarkan hasil penilaian uji ahli media, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 94,5 yaitu sangat sesuai.

Setelah melakukan uji ahli, maka selanjutnya dilakukan uji coba terbatas dengan pendidik dan juga peserta didik di SMK Singaraja. Angket penilaian diberikan kepada kepada salah satu pendidik mata pelajaran bahasa Jepang di Singaraja yang juga sebagai ketua MGMP SMK Singaraja pada tanggal 22 Desember 2022. Angket ini diberikan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan apakah layak digunakan atau tidak. Fokus penilaian yang diberikan kepada pendidik adalah implementasi, materi dan desain. Berdasarkan hasil penilaian pendidik, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 100 yaitu sangat sesuai.

Selanjutnya, angket penilaian juga diberikan kepada 6 peserta didik kelas XII di SMKN 1 Singaraja. Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui respon dari peserta didik terkait dengan kelayakan media yang dikembangkan. Angket diberikan pada tanggal 23 Desember 2022. Berdasarkan

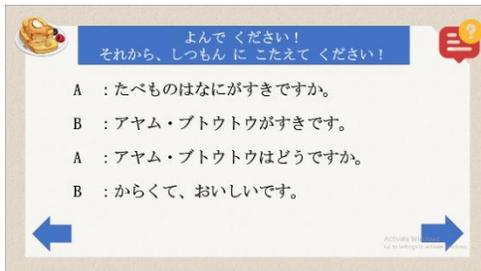
hasil penilaian angket yang diberikan kepada peserta didik, hasil yang diperoleh adalah 100% yaitu sangat layak.

Revisi Produk

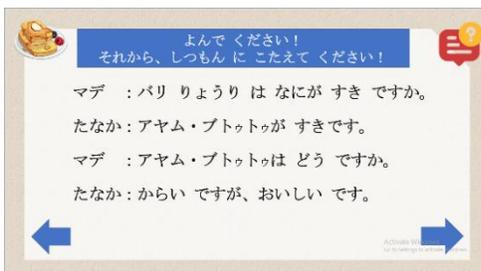
Setelah melakukan uji ahli dan juga uji coba terbatas, maka tahap selanjutnya adalah revisi produk sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh penguji. Berikut merupakan kajian produk yang telah direvisi.

1. Pemilihan diksi pada percakapan agar lebih kontekstual

Berdasarkan saran dan masukan ahli materi pemilihan diksi pada percakapan harus diperhatikan, agar percakapan lebih kontekstual untuk pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar. Selain itu juga, penguji materi memberikan masukan dalam percakapan sebaiknya menggunakan nama agar peserta didik tidak bingung dalam memahami percakapan. Berikut merupakan percakapan sebelum direvisi dan sesudah direvisi :



Gambar 4.7
 Sebelum direvisi



Gambar 4.8
 Sesudah direvisi

2. Penulisan kosakata

Jika kosakata melebihi satu penggal kata maka sebaiknya diberikan spasi agar peserta didik belajar jeda pelafalan. Berikut merupakan penulisan kosakata sebelum dan sesudah direvisi:



Gambar 4.9
 Sebelum direvisi



Gambar 4.10
 Sesudah direvisi

3. Penulisan *matome* atau kesimpulan

Dalam penulisan kesimpulan sebaiknya pada poin-poin penting diberikan warna huruf yang berbeda sebagai bentuk penekanan dan penulisan bahasa Indonesia sebaiknya ukuran hurufnya lebih kecil, agar penulisan huruf Jepang lebih terlihat jelas. Berikut merupakan penulisan *matome* atau kesimpulan sebelum dan sesudah direvisi :



Gambar 4.11



Sebelum revisi
Gambar 4.12
Setelah revisi

4. Perubahan gambar pada kosakata
Pemilihan gambar sebaiknya menyesuaikan dengan ciri khas dari kosakata tersebut agar lebih menggambarkan maksud dari kosakata tersebut. Berikut merupakan gambar sebelum dan sesudah revisi.



Gambar 4.13
Sebelum revisi



Gambar 4.14
Setelah revisi

5. Konsistensi pada penempatan objek gambar dan *outline*
Penempatan objek dan garis harus konsisten dari awal hingga akhir. Berikut

merupakan penempatan objek dan garis



sebelum revisi dan sesudah revisi.

Gambar 4.15
Sebelum revisi



Gambar 4.16
Setelah revisi

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan pada latar belakang, penelitian ini dilakukan untuk memenuhi kebutuhan pendidik dalam penggunaan media pembelajaran. Dari hasil penyebaran angket pada 17 Juni 2021 dan melakukan wawancara pada tanggal 14 Oktober 2021 diketahui bahwa pendidik membutuhkan adanya pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dibutuhkan berupa *powerpoint* yang mampu untuk menuntun

peserta didik berpikir kritis. Pentingnya berpikir kritis dalam pembelajaran adalah dapat membantu siswa untuk menjelaskan, menganalisis, mengevaluasi dan menyimpulkan pembelajaran sehingga hasil belajar dapat meningkat lebih baik (Sari, dkk 2020).

Dalam *powerpoint* interaktif ini memuat kosakata baru yang ditampilkan tanpa arti, wacana yang memuat pertanyaan, kesimpulan pembelajaran dan diakhir diberikan latihan untuk mengevaluasi proses pembelajaran. *Powerpoint* interaktif dibuat demikian untuk menuntun peserta didik berpikir kritis. Materi yang dimuat dalam *powerpoint* interaktif ini juga sudah bersifat mengkhusus sesuai dengan program keahlian Pariwisata.

Dalam pengembangan media pembelajaran, model penelitian yang digunakan adalah MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang diteorikan oleh Luther. Dalam model ini terdiri dari 6 tahap, yaitu: *Concept* (konsep), *design* (desain), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian) dan *distribution* (pendistribusian). Namun dalam pengembangan media ini hanya dilakukan hingga tahap *testing* dikarenakan sudah melakukan uji ahli materi dan media kemudian produk direvisi sesuai dengan saran dan masukan para ahli. Setelah melakukan revisi, produk diberikan kepada pendidik dan peserta didik untuk diberikan penilaian. Penilaian yang diperoleh dari pendidik dan peserta didik adalah sangat layak digunakan dalam pembelajaran, sehingga menurut peneliti penelitian ini sudah dapat dihentikan karena sudah memperoleh hasil yang bagus.

Tahap pertama yang dilakukan adalah konsep (*concept*), berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan, penelitian ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan

pendidik sedangkan manfaatnya adalah untuk menuntun peserta didik agar mampu berpikir kritis. Target pengguna produk ini adalah pendidik mata pelajaran bahasa Jepang di SMK Singaraja pada jurusan Pariwisata dan konsep produk yang dikembangkan adalah *powerpoint* yang memuat kosakata baru yang ditampilkan tanpa arti, wacana yang berisi beberapa pertanyaan, kesimpulan dan latihan agar mampu untuk merangsang peserta didik untuk berpikir kritis.

Tahap kedua yang dilakukan adalah desain (*design*), pada tahap ini membuat rancangan awal atau desain media yang akan dikembangkan. Desain yang dibuat dalam pengembangan media *powerpoint* ini adalah pada *slide* pertama dalam *PowerPoint* memuat judul bab, nama peneliti, sumber yang digunakan dalam membuat materi dan nama dosen pembimbing. *Slide* kedua berisi judul bab serta terdapat 4 *shape* yang menghubungkan ke *hyperlink*. *Shape* pertama menghubungkan ke tampilan kosakata baru yang terdapat gambar dan juga audio. *Shape* kedua menghubungkan ke tampilan wacana serta beberapa pertanyaan. Pada bagian pertanyaan terdapat 2 animasi yang dimunculkan ketika menjawab pertanyaan. Jika menjawab pertanyaan akan muncul animasi gembira serta bunyi audio sebagai tanda benar, namun jika jawaban salah maka akan muncul animasi sedih beserta audio sebagai tanda salah. *Shape* ketiga menghubungkan ke tampilan *matome* (kesimpulan), pada bagian ini akan memuat poin-poin penting dalam materi. *Shape* keempat menghubungkan ke tampilan *renshuu* (latihan).

Tahap ketiga yaitu pengumpulan bahan (*material collecting*), pada tahap ini mengumpulkan bahan yang dibutuhkan dalam mengembangkan media berupa foto, animasi, audio dan lain-lain yang dibutuhkan dalam pengembangan produk. Selain itu juga pada tahap ini membuat silabus serta

storyboard untuk mempermudah dalam pembuatan media.

Tahap keempat yang dilakukan adalah pembuatan (*assembly*), pada tahap ini pembuatan produk yang dikembangkan berdasarkan desain yang telah dibuat serta bahan-bahan yang telah dikumpulkan.

Gambaran media yang telah dikembangkan adalah pada *slide* pertama dalam *powerpoint* memuat judul bab, nama peneliti, sumber yang digunakan dalam membuat materi dan nama dosen pembimbing. *Slide* kedua berisi judul bab serta terdapat 4 *shape* yang menghubungkan ke *hyperlink*. *Shape* pertama akan terhubung ke tampilan kosakata baru. Kosakata baru ditampilkan dengan ilustrasi gambar dan audio. Audio disediakan agar peserta didik mengetahui pelafalan (*hatsuon*) dari kosakata tersebut. Hal ini bertujuan untuk memperjelas penyampaian pesan atau informasi sesuai dengan fungsi media pembelajaran (Apriliani, 2020). Akan tetapi, kosakata yang ditampilkan tidak disediakan arti karena peserta didik diminta untuk menebak arti kosakata berdasarkan ilustrasi gambar yang disediakan. Hal ini bertujuan untuk merangsang kemampuan berpikir kritis peserta didik (Prameswari dkk, 2018).

Selanjutnya, terdapat *shape* kedua akan terhubung ke tampilan wacana dan pertanyaan. Namun sebelum tampilan pertanyaan, terdapat tampilan wacana yang disediakan dengan instruksi “jawablah” (*kotaete kudasai*) dan instruksi “bacalah, kemudian jawablah pertanyaan” (*yonde kudasai! Sorekara shitsumon ni kotaete kudasai*). Hal ini bertujuan agar peserta didik mengetahui bahwa akan ada pertanyaan setelah tampilan wacana. Instruksi disediakan juga menunjukkan fungsi kognitif dari media pembelajaran yaitu untuk mempermudah memahami dan mengingat informasi. Kemudian setelah tampilan wacana terdapat beberapa pertanyaan.

Pertanyaan ditampilkan dalam bentuk isian, agar peserta didik benar-benar memahami wacana, jika pertanyaan ditampilkan dalam bentuk pilihan ganda peserta didik bisa saja hanya memilih jawaban tanpa memahami wacana terlebih dahulu. Selanjutnya jika peserta didik dapat menjawab pertanyaan dengan benar akan muncul animasi senang serta audio tanda benar, namun jika salah maka muncul animasi sedih serta audio tanda salah. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada peserta didik, hal ini bertujuan menarik perhatian peserta didik serta memotivasi agar tidak bosan dalam pembelajaran.

Kemudian, *shape* ketiga akan terhubung ke tampilan kesimpulan (*matome*). Pada bagian kesimpulan hanya menampilkan poin-poin penting dalam setiap materi pembelajaran. Selain itu juga berisi pola kalimat yang sesuai dengan topik. Dalam penulisan pola kalimat bagian penting yang ditekankan akan ditulis dengan *font* berwarna merah. Hal ini bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik untuk memahami apa yang ditekankan pada pola kalimat tersebut (Narita, 2018). Pola kalimat yang ditampilkan tidak disediakan contoh, karena setelah memahami pola kalimat peserta didik diminta untuk memberikan contoh pada setiap pola kalimat yang dijelaskan pada materi. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada peserta didik, hal ini dapat merangsang kemampuan mereka untuk berpikir kritis.

Pada *shape* keempat akan terhubung ketampilan latihan (*renshuu*), pada bagian ini peserta didik diberikan tugas untuk menguji pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran. Hal ini bertujuan agar peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan saja melainkan dapat melakukan kegiatan mengamati, melakukan dan mengevaluasi suatu pembelajaran.

Tahap kelima yang dilakukan adalah pengujian (*testing*), pada tahap ini dilakukan 2 tahap pengujian, yaitu uji *alpha* dan uji beta. Uji *alpha* adalah uji yang dilakukan kepada para ahli yaitu, ahli media dan ahli materi. Sedangkan uji beta dilakukan kepada subjek penelitian yaitu pendidik dan peserta didik di SMK Singaraja. Uji produk ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan. Dalam uji *alpha* para ahli diberikan angket penilaian. Uji ahli media memperoleh skor 94,5 dan uji ahli materi memperoleh skor 87,5. Kedua hasil skor rata-rata tersebut masuk kedalam interval $76 < SR \leq 100$ yaitu dinyatakan media yang dikembangkan sangat sesuai. Dalam uji beta pendidik serta peserta didik juga diberikan angket penilaian. Hasil skor rata-rata yang diperoleh dari pendidik adalah 100 dan skor yang diperoleh dari peserta didik adalah 100. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Berikut merupakan hasil penilaian secara keseluruhan.

Tabel 4.1 Hasil Penilaian Keseluruhan

Penguji	Skor	Kategori
Ahli Media	94,5	Sangat sesuai
Ahli Materi	87,5	Sangat sesuai
Pendidik	100	Sangat sesuai
Peserta didik	100%	Sangat layak

6. Simpulan dan Saran

Penelitian yang dilakukan berupa pengembangan media pembelajaran berbasis

powerpoint interaktif yang terdiri dari 9 tema pembelajaran mampu menuntun peserta didik untuk berpikir kritis.

Berdasarkan penilaian yang telah diberikan, hasil yang diperoleh dari ahli media adalah 94,5 dari ahli materi adalah 87,5, dari pendidik di SMKN 1 Sukasada adalah 100. Maka hasil skor rata-rata yang diperoleh masuk dalam interval $76 < SR \leq 100$ yang masuk dalam kategori sangat sesuai. Kemudian hasil angket dari peserta didik adalah 100% sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, ada beberapa saran yang dapat diberikan yaitu untuk pendidik dengan adanya media pembelajaran berupa *powerpoint* interaktif ini diharapkan dapat membantu dalam menunjang kegiatan pembelajaran dan juga dapat digunakan sebagai referensi dalam pembuatan media pembelajaran selanjutnya. Kemudian untuk peneliti selanjutnya diharapkan mampu untuk membuat atau mengembangkan media yang lebih menarik, inovatif dan juga lebih bervariasi agar menarik minat peserta didik untuk belajar bahasa Jepang.

Daftar Pustaka

Apriliani, N.K.B. (2020). “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Standar Proses Kurikulum 2013 Revisi untuk Sekolah Dasar di Bali”. Skripsi.

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. UNDIKSHA Singaraja .

Adrianti, N.K.A. (2020). “Pengembangan Media Pembelajaran Video Bahasa Jepang Berbasis Adobe Flash untuk Sekolah

- Dasar di Bali”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. UNDIKSHA Singaraja.
- Binanto, I. Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: Andi, 2010. Diakses dari <https://books.google.co.id/books?id=UqWLna0oaUYC&printsec=copyright&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Dewi, N.W.D.A. (2020). “Pengembangan Media Video Lagu Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Tegallalang”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. UNDIKSHA Singaraja.
- Mahendra, K.A., Mardani, D.M.S., Sadyana, I.W. (2021).”Persepsi Guru Terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Secara Daring di SMK Kota Singaraja”. Artikel submitted.
- Mardani, D.M.S., Sadyana, I.W. (2022). “*Educational Media in Japanese Language E-Learning: Teacher Selection/Preparation and Perception*”. Jurnal Teknologi Pendidikan. Nomor 24 (2) hlm 137-147. <http://dx.doi.org/10.21009/JTP2001.6>
- Mardani, D.M.S., Sadyana, I.W., dkk. (2020). “*Interactive Learning Medium Development for Learning Hiragana and Katakana*”. JAPANEDU. Volume 5. Nomor 1(hlm.23-30). <https://doi.org/10.17509/japanedu.v5i1.19342>
- Mardani, D.M.S., Sadyana, I.W., dkk (2020). “*Learning Japanese Language Based on 2013 Curriculum at Elementary Schools in Bali. Proceedings of the 3rd International Conference on Innovative Research Across Disciplines (ICIRAD 2019)*”. Volume 394. <https://dx.doi.org/10.2991/assehr.k.200115.040>
- Marpanaji, E., Mahali, M. I., dkk. (2018). “Survey on How to Select and Develop Learning Media Conducted by Teacher Professional Education Participants”. *Jurnal of Physics: Conference Series*. Vol.1140 <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1140/1/012014/pdf>
- Prameswari, S.W., Suharno, dkk. (2018). “Inculcate Critical Thinking Skills in Primary School”. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*. Volume 1. Nomor 1. <https://doi.org/10.20961/shes.v1i1.23648>
- Pratiwi, A.J., Mirza, A., dkk. (2015). “Kemampuan Berpikir Kritis Aspek Analysis Siswa di Sekolah Menengah Atas”. *Jurnal Pendidikan dan Pembekajaran Khatulistiwa*. Vol.5. Nomor 12. Diakses dari <https://media.neliti.com/media/publications/210315-kemampuan-berpikir-kritis-aspek-analysis.pdf>
- Redhana, I.W. (2019). “Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia”. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. Volume13. Nomor 1. <https://doi.org/10.15294/jipk.v13i1.17821>