

Jurnal
PENELITIAN
MAHASISWA
INDONESIA

Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia
eISSN: 2827-9956
Volume 3 Nomor 1 2022

**Pengembangan Media
Pembelajaran Power Point
Interaktif Dilengkapi Animasi 2D
Bahasa Jepang Untuk
Meningkatkan Keterampilan
Berpikir Kritis Siswa Kelas XI
Jurusan Keperawatan di SMK
Surya Medika Singaraja**

Ni Putu Winda Tya Ariantari
Windatya44@gmail.com
Universitas Pendidikan Ganesha

Desak Made Sri Mardani
Desak.mardani@undiksha.ac.id
Universitas Pendidikan Ganesha

Ni Nengah Suartini
nnsuartini@undiksha.ac.id
Universitas Pendidikan Ganesha

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media berupa *power point* interaktif dilengkapi animasi 2D. Tujuan dikembangkannya media ini yaitu untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan yaitu *Four-D* (4D) oleh Thiagarajan, dkk (1974 : 5) yang memiliki empat (4) tahapan yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebaran). Jenis data yang digunakan adalah data kualitatif dan kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara dan memberikan kuisioner berupa angket uji ahli (uji ahli media, uji ahli materi) dan uji coba produk agar dapat menghasilkan produk yang baik. Media yang dihasilkan terdiri dari 9 materi pembelajaran yang memuat pengenalan kosakata, soal-soal, percakapan, dan latihan. Berdasarkan hasil angket tersebut, skor yang diperoleh dari uji ahli media yaitu 98,52 (sangat sesuai), dari ahli materi yaitu 91,66 (sangat sesuai). Kemudian skor yang diperoleh pada hasil angket uji coba dengan guru yaitu 98,43 (sangat sesuai), serta uji coba terbatas bersama sepuluh (10) siswa kelas XI jurusan keperawatan yaitu 96% (sangat layak). Dengan demikian, media *power point* interaktif dilengkapi animasi 2D yang dikembangkan ini dapat dijadikan sebagai penunjang pembelajaran bahasa Jepang, dapat menarik minat siswa dalam belajar bahasa jepang, serta dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Power Point Interaktif, Model Four-D, Berpikir Kritis

Abstract

This study aims to develop media in the form of interactive PowerPoint with 2D animation. The purpose of developing this media is to improve students' critical thinking skills. This research is a Research and Development (R&D) study. The development model used is Four-D (4D) by Thiagarajan, et al (1974: 5) which has four (4) stages, namely Define, Design, Develop, Disseminate. The type of data used is qualitative and quantitative data. Data collection was carried out using the interview method and providing questionnaires in the form of expert test questionnaires (media expert test, material expert test) and product trials in order to produce a good product. The resulting media consists of 9 learning materials that contain vocabulary introduction, questions, conversations, and exercises. Based on the results of the questionnaire, the score obtained from the media expert test was 98.52 (very appropriate), from material experts, namely 91.66 (very appropriate). Then the score obtained from the results of the trial questionnaire with the teacher was 98.43 (very appropriate), as well as the limited trial with ten (10) class XI students majoring in nursing, namely 96% (very feasible). Thus, the developed interactive power point media equipped with 2D animation can be used as a support for learning Japanese, can attract students' interest in learning Japanese, and can improve students' critical thinking skills.

Keywords: *Learning Media, Interactive Power Point, Four-D Model, Critical Thinking*

Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan oleh para guru pada proses belajar mengajar di dalam kelas. Penyampaian materi sering dikaitkan dengan media agar proses pembelajaran lebih efektif, inovatif, dan menyenangkan. Kustandi & Daddy (2020 : 6) menyatakan media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan proses belajar siswa di dalam kelas, penggunaan media pembelajaran dapat merangsang pikiran siswa serta dapat mengetahui karakter yang dimiliki siswa pada proses pembelajaran. Oroujlou (dalam Mardani dkk, 2022) menyatakan penggunaan media pada proses pembelajaran menjadi salah satu persiapan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran bahasa, karena media dapat menyajikan bahasa yang otentik.

Power point ialah sebuah media yang menampilkan beberapa informasi dalam bentuk slide yang dipresentasikan. Media ini lebih sering digunakan pada proses pembelajaran. pemberian materi lebih mudah dijelaskan jika menggunakan media ini, karena bisa menampilkan gambar, video, audio, animasi, dan lain-lain sebagai contoh materinya, sehingga tampilan slide dapat terlihat lebih menarik. Yanti & Irdamurni (2019)

menyatakan penggunaan power point dapat membuat siswa senang dalam belajar dengan tampilan yang menarik di dalamnya. Dari adanya keunggulan yang terdapat pada media power point, seharusnya guru dapat mengembangkan media tersebut agar memiliki perubahan yang lebih menarik, namun masih ada beberapa guru tidak dapat mengembangkan media power point ini dalam menyampaikan materi pembelajaran. Seringkali guru menggunakan media powerpoint dengan menampilkan teks yang memenuhi slide, menggunakan background yang tidak tepat, serta semua materi dimasukkan pada media ini. Hal tersebut dapat membuat para siswa bosan untuk memahami materi yang dijelaskan oleh guru.

Dikarenakan adanya tuntutan pada abad ke-21 yang mengharuskan para siswa untuk bisa lebih aktif pada proses pembelajaran, maka diperlukan media yang efektif digunakan agar dapat membuat siswa bisa meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan guru tidak lagi sebagai sumber belajar siswa. Mahanal (2014) menyatakan keterampilan abad 21 menyongsong generasi yang dicita-citakan agar berkarakter, berpikir kritis, kreatif, inovatif, komunikatif, kolaboratif dan kompetitif.

Berkaitan dengan pembuatan media pembelajaran, guru seringkali mendapatkan

kendala pada proses pembelajaran luring terkait hal tersebut. Berikut kendala yang sering dialami oleh guru pada pembuatan media pembelajaran seperti susah dalam mencari materi yang dapat dimengerti oleh siswa, membuat media perlu waktu yang cukup lama karena harus menyesuaikan dengan materi yang akan digunakan, selain itu guru harus mempersiapkan media dengan baik yang nantinya bisa diakses oleh semua siswa (Mahendra dkk, 2021; Mardani dkk, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dan angket dengan guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang pada Januari 2022. Informasi yang didapatkan yaitu pada penggunaan media pembelajaran, guru menggunakan media *power point*, buku, dan *video* pembelajaran hasil akses dari *youtube*. Media *power point* paling sering digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi di dalam kelas. *Power point* merupakan media yang menampilkan beberapa *slide*, *slide* tersebut dapat digunakan untuk menyampaikan materi.

Berdasarkan hal-hal yang telah dijelaskan tersebut, pentingnya penelitian pengembangan media pembelajaran ini dilakukan karena ada permasalahan yang dialami oleh guru dalam mengaplikasikan *power point*. Agar dapat terlihat menarik dan mampu membuat siswa tertarik, serta bisa menuntun siswa dalam berpikir kritis, maka dikembangkan media pembelajaran *power point* interaktif dilengkapi dengan animasi 2D pada kelas XI jurusan Keperawatan di SMK Surya Medika Singaraja.

Tujuan dari pengembangan media ini agar *power point* yang digunakan oleh guru memiliki variasi yang menarik setiap *slide* yang ditampilkan dengan *multimedia* interaktif, dengan tampilan beberapa kosakata, soal-soal, dan terdapat percakapan menggunakan animasi yang dapat bergerak dan bersuara sehingga membuat para siswa tertarik untuk belajar bahasa Jepang serta bisa menuntun siswa dalam berpikir kritis terhadap materi yang diberikan. Kelebihan dari media *power point* ini adalah mudah dioperasikan pada *laptop*, komputer dengan cara disimpan menggunakan *flashdisk*.

Pertanyaan Penelitian

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

1. Bagaimana media pembelajaran *power point* interaktif yang dilengkapi animasi 2D untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas XI jurusan keperawatan di SMK Surya Medika Singaraja ?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran *power point* interaktif yang dilengkapi dengan animasi 2D untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas XI jurusan keperawatan di SMK Surya Medika Singaraja

Metode Penelitian

Dalam Penelitian pengembangan ini menggunakan model *Four-D* (4D). Menurut Thiagarajan, dkk (1974 :5) model 4D memiliki empat (4) tahapan antara lain :

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap ini ialah tahap untuk menganalisis kebutuhan yaitu berupa wawancara dan angket yang sudah terencana untuk mencari data yang dibutuhkan agar lebih akurat dari sesuatu yang akan diteliti. Tahap wawancara dan menyebarkan angket ini telah dilakukan oleh guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang dan salah satu siswa kelas XI jurusan keperawatan di SMK Surya Medika Singaraja pada bulan Januari 2022 untuk mengetahui kendala yang dialami pada proses pembelajaran bahasa Jepang. Kendala yang dialami pada proses pembelajaran bahasa Jepang ialah kurang adanya pengembangan sebuah media pembelajaran *power point* yang menarik untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam berpikir kritis.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap ini ialah tahap membuat produk atau rancangan produk yang ingin dikembangkan. Tahap ini melakukan pemilihan media dan penyajian media yang sesuai dengan kebutuhan guru, pada tahap ini sekaligus untuk membuat konsep terkait materi bahasa Jepang di kelas XI jurusan keperawatan. Berdasarkan hasil wawancara, guru membutuhkan perubahan terkait pada tampilan *power point*, tahap rancangan yang dilakukan pertama yaitu pemilihan tampilan gambar dan dilengkapi dengan adanya animasi 2D yang dibuat

menggunakan *Adobe After Effect* untuk menampilkan beberapa kosakata, soal-soal dan sebuah percakapan yang berkaitan dengan materi yang diberikan.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap ini ada beberapa kegiatan yang akan dilakukan diantaranya uji ahli media, uji ahli materi serta uji coba terbatas. Tujuan dari kegiatan uji ahli materi dan uji ahli media ini ialah untuk mendapatkan masukan dan saran dari penguji ahli terhadap produk yang telah dibuat. Setelah mendapatkan masukan dan saran dari penguji ahli, selanjutnya akan dilakukan revisi terhadap produk yang akan dikembangkan sesuai dengan masukan yang telah diberikan. Kemudian, hasil revisi tahap akhir telah selesai dilakukan maka akan dilaksanakan uji coba terbatas kepada guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang dan siswa kelas XI jurusan keperawatan di SMK Surya Medika Singaraja untuk menguji kelayakan media pembelajaran *power point* interaktif yang telah dibuat.

4. Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Pada tahap ini merupakan tahap penyebarluasan produk yang telah dibuat dan dikembangkan. Namun penelitian pengembangan media *power point* interaktif yang dilengkapi dengan animasi 2D ini hanya sampai pada tahap *develop* (pengembangan) dan tidak sampai pada tahap *Disseminate* (Penyebaran) karena pada tahap testing sudah sampai pada penilaian oleh calon pengguna yaitu guru dan murid, sehingga media yang dihasilkan sudah dianggap 'sangat layak'. Kemudian media diberikan kepada guru untuk digunakan di dalam kelas.

Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba pengembangan dalam penelitian ini yang dimaksudkan adalah untuk mengumpulkan data yang didapat dan digunakan untuk melihat tingkat kepraktisan produk yang dihasilkan. Uji coba produk pengembangan ini akan dilakukan oleh uji ahli desain, uji ahli materi, dan uji coba terbatas. Uji coba terbatas akan dilakukan oleh guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang dan 10 orang siswa kelas XI jurusan keperawatan di SMK Surya Medika Singaraja

untuk mengetahui respon terhadap media yang dikembangkan.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini ada guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang di SMK Surya Medika Singaraja. Uji coba terbatas dilakukan oleh siswa kelas XI jurusan keperawatan SMK Surya Medika Singaraja.

3. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh yaitu informasi langsung dari guru yang terkait dengan melakukan wawancara dan menyebarkan angket untuk mendapatkan data yang dibutuhkan agar penelitian pengembangan ini dapat berjalan sesuai dengan data yang sudah ada. Pengumpulan data sangat penting pada proses penelitian ini agar hasil yang diinginkan sesuai dengan kenyataan yang ada.

1. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan dua cara yaitu wawancara dan angket. Wawancara dilakukan dengan guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang dan salah satu siswa kelas XI jurusan keperawatan. Tujuannya ialah untuk mengetahui media apa yang digunakan oleh guru di sekolah dalam menyampaikan materi pada proses belajar mengajar. Selain itu, kegiatan wawancara pada salah satu siswa bertujuan untuk menganalisa peserta didik terhadap media yang akan dikembangkan, sekaligus untuk mengetahui media apa yang diinginkan agar meningkatkan keterampilan siswa dalam berpikir kritis. Penyebaran angket bertujuan untuk mengetahui media apa yang ingin dikembangkan untuk proses pembelajaran di kelas XI jurusan keperawatan SMK Surya Medika Singaraja. Kegiatan ini dilakukan pada bulan Januari 2022 dengan satu orang guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang saja.

2. Metode dan Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh melalui angket dan wawancara akan dianalisis dengan menggunakan pendekatan kualitatif untuk menguji tingkat validitas dan kelayakan produk pada mata pelajaran bahasa Jepang, uji coba tersebut akan dihitung menggunakan rumus :

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

SR = Skor rata-rata berdasarkan hasil validasi

Dalam penelitian ini, skor rata-rata

yang harus dicapai minimal pada kriteria sesuai (S), dengan demikian media pembelajaran yang dikembangkan dapat dinyatakan layak digunakan. Dengan hasil tingkat kriteria validitas sebagai berikut.

Tabel 1 Kriteria Tingkat Validitas

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

Kemudian untuk mengetahui kelayakan media yaitu dengan menghitung responden yang memilih setuju dengan menggunakan rumus :

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

Dengan hasil presentase sebagai berikut :

Tabel 2 Kriteria Kelayakan Media

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

Dalam penelitian ini, skor rata-rata minimal yang harus dicapai adalah 61-80%, dengan demikian media pembelajaran yang dikembangkan dapat dinyatakan layak digunakan.

Hasil dan Pembahasan

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa *power point* interaktif dilengkapi animasi 2D. Dalam media *power point* terdapat kosakata (*kotoba*), soal-soal (*mondai*), percakapan (*kaiwa*), dan latihan (*renshuu*). Setiap kalimat yang dicantumkan pada media ini menggunakan huruf *hiragana* dan *katakana*, serta ditambahkan romaji untuk membantu siswa memahami kalimat tersebut. Pembuatan desain animasi yang terdapat pada media ini diedit menggunakan *Adobe After Effect*.

Yanti & Irdamurni (2019) menyatakan penggunaan *power point* dapat membuat siswa senang dalam belajar dengan tampilan yang menarik di dalamnya. Murti (2013 : 4) menyatakan kelebihan yang terdapat pada media *power point* pada proses pembelajaran yaitu guru dapat menulis apa saja yang diinginkan, media ini juga dapat menampilkan gambar atau video pembelajaran, serta media ini bisa disimpan dan digunakan kembali. Selain menampilkan gambar, media *power point* dapat ditambahkan dengan animasi 2D di dalamnya.

Animasi 2 dimensi merupakan animasi yang membuat gambar dan karakter dalam format 2 dimensi agar menjadi bergerak, sehingga gambar menjadi terlihat hidup. Prabowo & Kurniawan (2012 : 9) menyatakan animasi 2D adalah animasi yang sering kita saksikan di televisi dan sering disebut dengan kartun. Animasi 2D

memiliki beberapa manfaat salah satunya dengan menggunakan animasi mampu menampilkan benda mati menjadi hidup, atau gambar menjadi bergerak. Dengan adanya animasi dapat mempermudah siswa untuk memahami materi pada proses pembelajaran. Animasi berasal dari kata ‘*anime*’ dalam kamus bahasa Inggris yang memiliki arti menghidupkan, sehingga dapat diartikan animasi berarti sebuah benda mati atau sebuah objek yang berbentuk benda, tulisan, dll diberi kekuatan sehingga menjadi hidup (Ramdani, 2021 : 23). Dengan adanya animasi yang terdapat pada media *power point* dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam berpikir kritis.

Berpikir kritis adalah sebuah proses untuk menunjukkan motivasi dalam menemukan pemahaman individu terkait permasalahan yang ditemukan, lalu dievaluasi agar dapat membentuk sebuah kebenaran terkait informasi tersebut. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Forsemann, *et al* (2017 : 5), “*using critical thinking we produce critiques not just arguments, data sets, propositions, and texts in the abstract*”. Maksudnya yaitu menggunakan keterampilan berpikir kritis bukan hanya menghasilkan argumen, kumpulan data, proposisi, dan teks secara abstrak, melainkan kita menghasilkan sebuah kritikan. Dalam dunia Pendidikan, siswa dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis sesuai tuntutan Abad ke-21 sehingga siswa lebih memahami sendiri materi yang diberikan. Untuk dapat membangun keterampilan yang dimiliki siswa, diperlukannya peran guru untuk

mendesain proses pembelajaran yaitu dengan memberikan permasalahan yang nantinya akan dipecahkan oleh siswa tersebut (Nafiah & Wardan, 2014). Mardani, *dkk* (2020) menyatakan pelaksanaan yang melibatkan keterampilan Abad ke-21 berfokus pada beberapa hal yaitu pendidikan karakter (*religious*, nasionalis, gotong royong, integritas), melakukan literasi yang bertujuan agar siswa bisa memanfaatkan sumber informasi sehingga dapat dipahami oleh siswa nantinya, bisa melakukan 4C (*Communication, Collaboration, Critical Thinking, Creativity*) dalam proses pembelajaran, serta HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) yaitu keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Materi yang digunakan berjumlah 9 materi antara lain : 1) *Kore wa nan desu ka ?* (ini benda apa ?), 2) *Doko ni arimasu ka ?* (ada dimana ?), 3) *Shujutsu shitsu wa doko desu ka ?* (ruang operasi dimana ?), 4) *Doko e ikimasu ka ?* (pergi kemana ?), 5) *Watashi no kazoku* (Keluarga saya), 6) *Chichi wa isha desu* (Ayah saya seorang dokter), 7) *Hajimemashite* (perkenalan diri), 8) *Donna hito desu ka ?* (orangnya seperti apa ?), 9) *Hima na toki* (waktu luang).

Pada tampilan awal media *power point* interaktif ini terdapat *cover* berupa gambar yang sesuai dengan judul materi, dan terdapat empat (4) kolom yang terdiri dari kosakata (*kotoba*), soal-soal (*mondai*), percakapan (*kaiwa*) dan latihan (*renshuu*) yang masing-masing memiliki intruksi yang berbeda-beda. Berikut merupakan tampilan awal dari media *power point* interaktif.



Gambar 1 Tampilan awal (*cover*) media

Ketika siswa akan mempelajari kosakata (*kotoba*) terlebih dahulu, maka sebelum menampilkan beberapa kosakata (*kotoba*) yang sesuai dengan

materi, akan terdapat intruksi yaitu “*Tadashii kotoba o erande kudasai*” (pilihlah kosakata yang benar) tujuannya agar siswa mengetahui apa yang harus dilakukan pada saat membahas kosakata.

Gambar yang ditampilkan pada kosakata (*kotoba*) sesuai dengan materi yang akan dibahas. Adapun 4 pilihan jawaban yang dapat dipilih oleh siswa, dari 4 pilihan jawaban terdapat satu jawaban yang benar. Tujuan diberikannya 4 pilihan jawaban ialah agar siswa dapat berpikir kritis dalam menemukan jawaban yang benar sesuai dengan hasil angket yang didapatkan, serta siswa dapat menambah informasi baru terkait

kosakata yang ditampilkan. Pilihan jawaban tersebut masih berkaitan dengan materi yang dibahas. Jumlah kosakata setiap materi tidak sama, karena topik yang dibahas berbeda-beda. Tampilan animasi pada kosakata dapat diulang berkali-kali dengan mengeklik tombol *play* pada gambar.

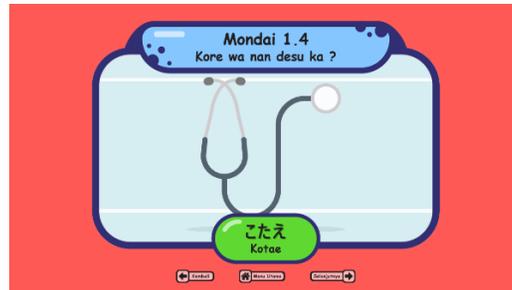


Gambar 2 Tampilan kosakata

Pada saat membahas soal-soal (*mondai*) terdapat intruksi seperti "E o mite, kotaete kudasai" (tebaklah gambar berikut) tujuannya agar siswa mengetahui apa yang akan dilakukan pada saat membahas tentang soal-soal (*mondai*). Tampilan yang membahas soal-soal (*mondai*) yaitu berupa gambar yang sebelumnya telah ditampilkan pada kosakata, namun pada soal-soal

(*mondai*) ini hanya menampilkan gambar saja. Hal ini bertujuan untuk melatih daya ingat siswa terkait kosakata yang sebelumnya telah dipelajari. Terdapat 5 soal atau gambar yang ditampilkan, dan siswa diminta untuk menjawab kosakata yang tepat dari gambar tersebut. Setiap penampilan gambar, terdapat kolom jawaban yang nantinya guru akan mengeklik kolom tersebut setelah siswa menebak gambar.





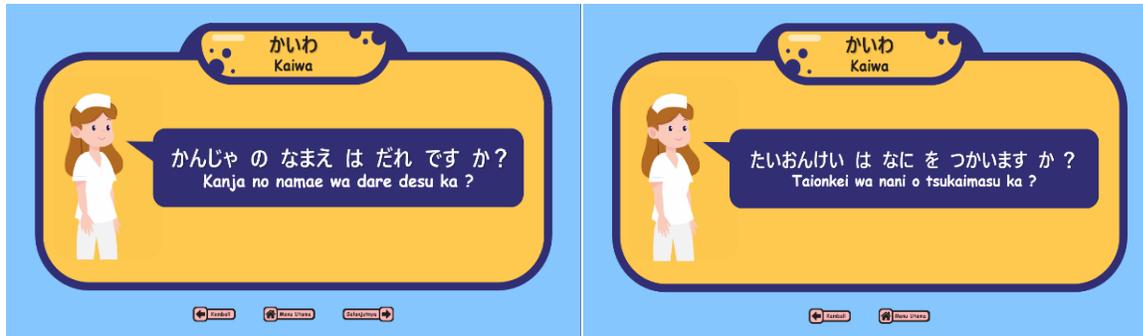
Gambar 3 Tampilan soal-soal (*mondai*) power point

Pada saat membahas percakapan (*kaiwa*), adapun intruksi yang perlu diperhatikan oleh siswa yaitu “*Tsugi no kaiwa o yoku kiite kudasai. Soshite, shitsumon ni kotaete kudasai.*” (Perhatikan percakapan ini dengan baik, setelah itu jawablah pertanyaan) agar siswa mengetahui apa yang akan dilakukan setelah guru menampilkan percakapan. Animasi yang terdapat pada percakapan tersebut diedit menggunakan aplikasi *Adobe After Effects*, serta suara yang terdapat pada percakapan diedit menggunakan *Voice Maker*. Durasi dari percakapan pada setiap materi berbeda-beda sesuai dengan topik yang dibahas.

Setiap kalimat yang dibicarakan pada percakapan tersebut akan menampilkan teks berupa huruf *hiragana* dan *katakana* serta ditambahkan *romaji*. Tujuan ditambahkannya *romaji* agar siswa dapat memahami bacaan dari huruf *hiragana* dan *katakana*. Percakapan yang ditampilkan dapat diputar berkali-kali dengan mengeklik tombol *play* pada layar *slide*. Setelah percakapan selesai, akan ada 2 pertanyaan yang masih berkaitan dengan percakapan yang sebelumnya telah ditampilkan. Dengan adanya pertanyaan tersebut, siswa dapat berpikir kritis dalam memahami pola kalimat, arti, serta isi dari percakapan.



Gambar 4 Tampilan percakapan (*kaiwa*) power point



Gambar 5 Tampilan pertanyaan setelah percakapan

Setelah membahas kosakata, soal-soal, serta percakapan selanjutnya ialah tahap latihan (*renshuu*). Pada kolom latihan (*renshuu*) terdapat tugas yang harus dilakukan oleh siswa setelah memahami materi yang dibahas. Tujuan diberikannya latihan (*renshuu*) agar siswa dapat meningkatkan pola pikir terhadap materi, serta

dapat mengembangkan kemampuan berbicara menggunakan bahasa Jepang. Latihan (*renshuu*) yang ditampilkan pada setiap materi berbeda-beda, sehingga praktik yang diberikan kepada siswa juga berbeda-beda. Setelah *slide* latihan ditampilkan, kemudian terdapat *slide* yang menjelaskan terkait cuplikan kredit (*credit title*) berisi nama animator dan dosen pembimbing.



Gambar 6 Tampilan pada Latihan (*renshuu*)

Hasil Analisis Data

Dalam menghasilkan media yang bermanfaat, dan bisa digunakan pada proses pembelajaran bahasa Jepang di kelas XI jurusan keperawatan SMK Surya Medika Singaraja, maka perlu dilakukan tahap uji ahli dan uji coba. Tujuan dilakukannya tahap tersebut agar mendapatkan masukan sehingga media yang dikembangkan dapat menghasilkan media yang layak untuk digunakan pada proses pembelajaran bahasa Jepang. Dalam tahap uji ahli akan dinilai oleh dua (2) orang penguji yaitu ahli media dan ahli materi. Penguji ahli media yaitu seorang dosen program studi Desain Komunikasi Visual (DKV) Universitas Pendidikan Ganesha, sedangkan penguji ahli materi yaitu seorang dosen program studi Pendidikan bahasa Jepang Universitas Pendidikan Ganesha.

Uji ahli media dilakukan pada tanggal 28 November 2022. Angket uji ahli media ini diberikan kepada dosen dari program studi Desain Komunikasi Visual (DKV), Universitas Pendidikan Ganesha untuk mendapatkan penilaian terkait media yang telah dibuat. Penilaian ini fokus pada *audio visual*, suara, tata *slide*, serta kegunaan media. maka skor rata-rata yang telah diperoleh ialah 98,52 yaitu sangat sesuai.

Tahap selanjutnya ialah tahap uji ahli materi yang dilakukan pada tanggal 16 Januari 2023. Angket uji ahli materi diberikan kepada dosen program studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Ganesha. Penilaian materi ini berfokus pada kesesuaian (materi, kosakata, animasi, percakapan), cakupan materi, dan implementasi. maka skor rata-rata yang telah

diperoleh ialah 91,66 yaitu sangat sesuai.

Selain melakukan uji ahli media dan ahli materi, selanjutnya yaitu melakukan uji coba terbatas dengan guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang dan siswa kelas XI jurusan keperawatan SMK Surya Medika Singaraja. Uji coba dengan guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang dilakukan pada tanggal 17 Januari 2022 dengan memberikan kuis. Berdasarkan hasil penilaian dari guru yang sudah dihitung, maka skor rata-rata yang diperoleh yaitu 98,43 yaitu sangat sesuai.

Setelah melakukan uji coba kepada guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang di SMK Surya Medika Singaraja, selanjutnya media yang telah dikembangkan tersebut diberikan kepada sepuluh (10) siswa kelas XI jurusan keperawatan untuk diberikan penilaian. Angket penilaian tersebut diberikan pada tanggal 20 Januari 2023. Berdasarkan hasil penilaian angket yang diberikan kepada siswa, hasil yang diperoleh adalah 96% yaitu sangat layak.

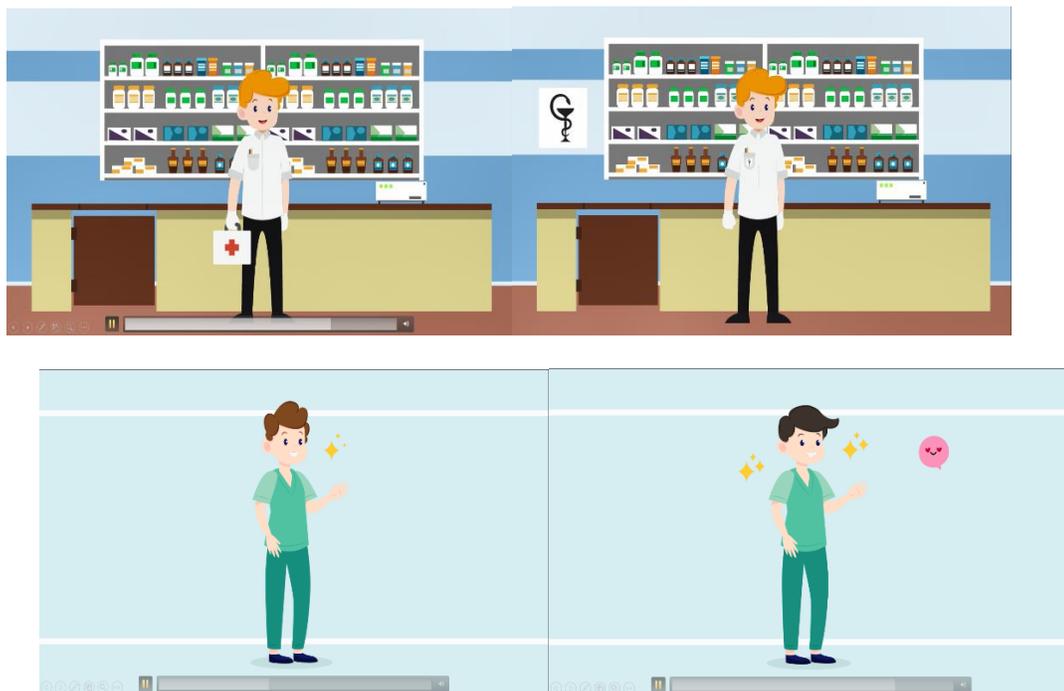
Revisi Produk

Setelah melakukan uji ahli media dan uji ahli materi, tahap selanjutnya ialah revisi produk. Selain memberikan penilaian, penguji ahli media dan ahli materi memberikan saran serta masukan

terhadap produk yang dibuat. Perbaikan ini dilakukan agar menghasilkan produk yang layak untuk digunakan pada proses pembelajaran. Berikut merupakan kajian produk yang telah direvisi.

1. Perbaikan atau Perubahan pada Gambar

Berdasarkan masukan dari penguji ahli media, terdapat beberapa perbaikan terkait gambar yang ada pada kosakata. Pada materi *chichi wa isha desu* (ayah saya seorang dokter) terdapat masukan yaitu simbol yang ada pada gambar apoteker awalnya menggunakan simbol PMI dirubah menjadi simbol apoteker yang sebenarnya. Pada materi *donna hito desu ka?* (orangnya seperti apa?) terdapat masukan yaitu kosakata yang menjelaskan *hansamu* (tampan) gambar yang digunakan dirubah yang awalnya menggunakan gambar seorang laki-laki dengan rambut kriting, diubah menjadi gambar seorang laki-laki dengan rambut lurus. Pada materi *watashi no kazoku* (keluarga saya) terdapat masukan dari ahli materi berupa *cover* yang berisi gambar 1 keluarga, awalnya posisi ibu berada di sebelah kakak laki-laki dirubah menjadi posisi ibu berada di sebelah ayah, dan pada gambar kakek dan nenek dihilangkan pada *cover* tersebut. Berikut gambar yang perlu direvisi :



Gambar 7 Revisi Produk

2. Perbaiki Kalimat pada Intruksi

Berdasarkan masukan dari dosen penguji ahli materi, terdapat masukan yang diberikan terkait kalimat yang ada pada bagian intruksi

kaiwa, awalnya intruksi tersebut berbunyi “*Sugi no kaiwa o yoku kiite kudasai. Soshite, shitsumon ni kotaete kudasai*” menjadi “*Tsugi no kaiwa o yoku kiite kudasai. Soshite, shitsumon ni kotaete kudasai*”. Berikut gambar yang perlu direvisi :



Gambar 8 Revisi Kalimat pada Produk

3. Perbaiki Jawaban pada Kolom Kosakata

Berdasarkan masukan dari penguji ahli materi, terdapat masukan berkaitan dengan pilihan jawaban pada kosakata. Penempatan

jawaban yang tertukar pada gambar kakek dan nenek. Gambar nenek jawaban yang benar adalah *sobo*, sedangkan gambar kakek jawaban yang benar adalah *sofu*. Berikut gambar yang perlu direvisi .



Gambar 9 Revisi Kosa Kata

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hal yang telah dijelaskan pada latar belakang, penelitian ini sangat penting dilakukan karena media pembelajaran yang

digunakan guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang masih terbatas. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat mengatasi siswa yang pasif di dalam kelas. Menurut Hamid,

dkk (2020 : 7) menyatakan media pembelajaran memiliki manfaat yang sangat penting bagi proses belajar mengajar di dalam kelas.

Setelah melakukan wawancara bersama guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang pada Januari 2022, dijelaskan bahwa media yang digunakan oleh guru pada proses pembelajaran berupa *power point*, dan video yang diakses melalui *youtube*. Media *power point* adalah salah satu media yang sering digunakan oleh guru untuk menjelaskan materi di dalam kelas.

Dalam penelitian ini, wawancara tidak hanya dilakukan kepada guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang, tetapi wawancara juga dilakukan kepada siswa kelas XI jurusan keperawatan. Tujuan dari wawancara kepada siswa kelas XI jurusan keperawatan ialah untuk mengetahui media pembelajaran seperti apa yang diinginkan oleh siswa.

Dengan adanya wawancara tersebut, guru dan siswa membutuhkan media *power point* interaktif dilengkapi animasi 2D bahasa Jepang untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam berpikir kritis. Dengan adanya animasi 2D pada media *power point*, tampilan dari media tersebut akan lebih bervariasi, serta dapat membuat siswa tertarik untuk belajar. Menurut Nugraha & Soni (2020) animasi 2D pada proses pembelajaran mempengaruhi siswa untuk semangat dalam memahami materi jika dikaitkan dengan animasi 2D. Tujuan dari pengembangan media ini agar *power point* yang digunakan oleh guru memiliki variasi yang menarik setiap *slide* yang ditampilkan. Dengan tampilan beberapa kosakata, dan percakapan menggunakan animasi yang dapat bergerak dan bersuara membuat para siswa tertarik untuk belajar bahasa Jepang serta bisa meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam menemukan jawaban yang benar, menyimak, serta menganalisis terhadap materi yang diberikan.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Sugiyono (2009 : 407) menyatakan penelitian R&D ialah penelitian pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan media pembelajaran *power point* interaktif dilengkapi animasi 2D bahasa Jepang ini

menggunakan model *Four-D* (4D) menurut Thiagarajan, dkk (1974:5). Model 4D terdiri dari 4 tahapan yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), *Disseminate* (penyebaran). Namun, media *power point* interaktif yang dikembangkan ini hanya sampai pada tahap *develop* (pengembangan), tahap *disseminate* (penyebaran) tidak dilakukan karena pada tahap testing sudah sampai pada penilaian oleh pengguna yaitu guru dan murid, sehingga media yang dihasilkan sudah dianggap 'sangat layak'. Kemudian media diberikan kepada guru untuk digunakan di kelas.

Pada tahap *define* (pendefinisian) yaitu tahap awal penelitian dengan melakukan analisis kebutuhan berupa wawancara dan penyebaran angket yang dilakukan kepada guru pengampu pelajaran bahasa Jepang serta siswa kelas XI jurusan keperawatan di SMK Surya Medika Singaraja. Dari hasil wawancara tersebut, diketahui guru membutuhkan pengembangan terkait media pembelajaran *power point* interaktif untuk meningkatkan keterampilan siswa kelas XI dalam berpikir kritis. Sedangkan hasil wawancara bersama siswa kelas XI jurusan keperawatan, diketahui bahwa siswa ingin ada perubahan terkait tampilan, serta isi pada media *power point* interaktif ini, karena media *power point* yang digunakan guru untuk mengajar masih kurang menarik.

Tahap kedua yaitu tahap *design* (perancangan) melakukan rancangan awal berupa pembuatan media *power point* dengan merancang *storyboard* (konsep media) terlebih dahulu, setelah itu pemilihan tampilan gambar dan desain yang menarik dengan menggunakan *Adobe After Effect* agar sesuai dengan kosakata (*kotoba*), soal-soal (*mondai*), dan percakapan (*kaiwa*) yang akan ditampilkan, merancang isi percakapan agar sesuai dengan materi yang dijelaskan, membuat suara pada intruksi dan percakapan menggunakan *voice maker*, serta merancang kalimat yang akan dijelaskan pada bagian latihan (*renshuu*).

Tahap ketiga yaitu tahap *develop* (pengembangan), pada tahap ini ialah tahap untuk melakukan uji ahli. Uji ahli yang dilakukan yaitu uji ahli media dan uji ahli materi. Selain itu, terdapat uji coba terbatas dengan guru dan siswa kelas XI jurusan keperawatan di SMK Surya Medika Singaraja. Uji ahli media dan uji ahli

materi dilakukan dengan menyebarkan angket penilaian yang bertujuan untuk mendapatkan komentar dan saran oleh penguji ahli terkait media yang dikembangkan. Uji ahli media dilakukan dengan dosen dari program studi Desain Komunikasi Visual (DKV), hasil angket yang diberikan oleh ahli media dinyatakan sangat sesuai dan memperoleh skor rata-rata yaitu 98,52. Skor tersebut masuk ke dalam interval $76 < SR \leq 100$ yaitu sangat sesuai. Sedangkan uji ahli materi dilakukan dengan dosen dari program studi Pendidikan Bahasa Jepang, hasil angket yang diberikan oleh ahli materi dinyatakan sangat sesuai dan memperoleh skor rata-rata yaitu 91,66. Skor tersebut masuk ke dalam interval $76 < SR \leq 100$ yaitu sangat sesuai.

Uji coba terbatas dilakukan dengan menyebarkan angket penilaian kepada guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang dan sepuluh (10) siswa kelas XI jurusan keperawatan. Hasil angket dari guru memperoleh skor rata-rata 98,43, sedangkan dari siswa yaitu 96%. Menurut guru dan siswa, media *power point* interaktif dilengkapi animasi 2D sudah sangat bagus dan menarik, dan dapat digunakan sebagai penunjang pada proses pembelajaran bahasa Jepang. Dapat disimpulkan bahwa media *power point* interaktif dilengkapi animasi 2D layak untuk digunakan sebagai penunjang pembelajaran bahasa Jepang karena dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Berikut hasil penilaian secara keseluruhan yang disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 3 Hasil Penilaian Secara Keseluruhan

Uji Ahli Media	98,52
Uji Ahli Materi	91,66
Respon Guru	98,43
Respon Siswa	96%

Simpulan dan Saran

Kesimpulan yang diperoleh pada penelitian ini adalah media *power point* interaktif dilengkapi animasi 2D bahasa Jepang berjumlah 9 media. Dalam media tersebut membahas kosakata (*kotoba*), soal-soal (*mondai*), percakapan (*kaiwa*), serta latihan (*renshuu*) yang sesuai dengan bidang keahlian siswa. Animasi yang terdapat pada media ini dibuat menggunakan *Adobe After Effect*. Media yang dikembangkan untuk kelas XI dengan materi sesuai dengan bidang keahlian siswa yaitu keperawatan. Hasil angket dari uji ahli media mendapatkan skor rata-rata 98,52, sedangkan hasil angket dari uji ahli materi mendapatkan skor rata-rata 91,66. Selain itu, pada tahap uji coba terbatas dilakukan dengan guru dan sepuluh (10) siswa kelas XI jurusan keperawatan. Hasil angket dari uji coba guru mendapatkan skor rata-rata 98,43, sedangkan uji coba kepada siswa kelas XI jurusan keperawatan mendapatkan skor 96%.

Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *power point* interaktif dilengkapi animasi 2D bahasa Jepang sudah layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran bahasa Jepang, memotivasi dan membuat siswa aktif pada proses pembelajaran, serta dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas XI jurusan keperawatan.

Berdasarkan rangkuman dan simpulan yang sudah dijelaskan sebelumnya, terdapat beberapa saran yang perlu disampaikan yaitu, untuk peneliti berikutnya diharapkan mampu mengembangkan media lain yang lebih menarik dan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar seperti menampilkan kosakata, soal-soal, percakapan yang bervariasi, serta latihan yang lebih sederhana. Bagi guru atau pengajar bahasa Jepang diharapkan media *power point* interaktif ini dapat dijadikan sebagai media alternatif untuk membantu siswa dalam mempelajari kosakata, soal-soal, menyimak percakapan, serta latihan

percakapan menggunakan bahasa Jepang, sehingga tidak ada lagi media power point yang hanya menampilkan kalimat dan gambar yang terkesan monoton. Diharapkan media power point yang dikembangkan ini bisa bermanfaat bagi siswa pada proses pembelajaran di kelas, sehingga suasana belajar di dalam kelas lebih menyenangkan, dapat menarik minat siswa dalam belajar bahasa jepang, serta dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Daftar Pustaka

Foresman, G.A, et al. 2017. *The Critical Thinking Toolkit*. West Sussex : John Wiley & Sons.

Hamid, M.A, dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan : Yayasan Kita Menulis.

Kustandi, Cecep & Daddy Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran (Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat)*. Jakarta : KENCANA

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.

Mahanal, Susriyati. 2014. Peran Guru Dalam Melahirkan Generasi Emas Dengan Keterampilan Abad 21. Makalah ini disajikan dalam *Seminar Nasional Pendidikan*, HMPS Pendidikan Biologi FKIP Universitas Halu Oleo 20 September 2014.

Mardani, D.M.S., Sadyana, I.W., & Adnyani, L.D.S. 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)*, 246-251. <https://dx.doi.org/10.2991/assehr.k.200115.040>

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>

Murti, I. 2013. *Membuat Media Mengajar Visual*. Jakarta : Erlangga.

Nafiah, Y.N & Wardan. S. 2014. "Penerapan Model Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan* . Vol. 4 No.1 (Hal. 125-143). Diakses dari : <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/view/2540/2098>

Nugraha, N.B & Soni, F.M. 2020. "Animasi 2D Media Pembelajaran Jaringan Organ Tubuh Manusia Berbasis *Mobile*". *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*. Vol. 13 No. 2. (Hal. 8-13). Diakses dari : <https://journal.stekom.ac.id/index.php/pixel/article/view/256/199>

Prabowo, Arief & Kurniawan, M.P. 2012. "Perancangan Iklan Layanan Masyarakat 'Tertib Lalu Lintas' Berbasis Animasi 2D Sebagai Media Sosialisasi Dit Lantas DIY". Yoyakarta : *Jurnal DASI*. Vol. 13 No. 3. (Hal 9-10). Diakses dari : <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/dasi/article/view/111>.

Ramdani, Peri. 2020. *Media Pembelajaran Animasi*. Sukabumi : Farha Pustaka

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Thiagarajan, S., Sammel, D. S & Samel, M. I. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.

Yanti, S.R & Irdamurdani. 2019. "Efektivitas Media Power Point Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenah Huruf Konsonan Pada Anak Tunagrahita". *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*. Vol 7. No 1. ISSN 2622- 5077. Diakses dari : <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekh/article/view/103212>