

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
POWERPOINT INTERAKTIF DILENGKAPI ANIMASI
2D BAHASA JEPANG UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS
XI JURUSAN KEPERAWATAN DI SMK SURYA
MEDIKA SINGARAJA**



OLEH

NI PUTU WINDA TYA ARIANTARI

NIM 1812061006

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG

JURUSAN BAHASA ASING

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
POWERPOINT INTERAKTIF DILENGKAPI
ANIMASI 2D BAHASA JEPANG UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR
KRITIS SISWA KELAS XI JURUSAN
KEPERAWATAN DI SMK SURYA MEDIKA
SINGARAJA**

SKRIPSI



Diajukan kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan

Program Sarjana Pendidikan Bahasa Jepang

Oleh

Ni Winda Tya Ariantari

NIM 1812061006

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG

JURUSAN BAHASA ASING

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

2023

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN
MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI
GELAR SARJANA PENDIDIKAN**



Desak Made Sri Mardani, S.S, M.Pd
NIP. 19820110200604 2 002

Ni Nengah Suartini, S.S., M.A., Ph.D.
NIP. 19740421 200501 2 001

Skripsi oleh Ni Putu Winda Tya Ariantari ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 03 Februari 2023

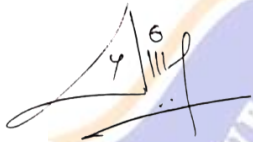
Dewan Penguji,



Dr. Dewa Putu Ramendra, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197609022000031001

(Ketua)

Penguji I,



Yeni, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198804222019032012

(Anggota)

Penguji II,



Irvina Restu Handayani, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199309112020122018

(Anggota)

Penguji III,



Desak Made Sri Mardani, S.S., M.Pd.
NIP. 198201102006042002

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada :

Hari : Jumat

Tanggal : 17 Februari 2023

Mengetahui,

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,



Dr. Dewa Putu Ramendra, S.Pd., M.Pd.
NIP.197609022000031001

I Wayan Sadyana, S.S., M.Si
NIP. 197812012006041001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Prof. Dr. I Made Sutama, M.Pd
NIP.19600424 198603 1 002

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Dilengkapi Animasi 2D Bahasa Jepang Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI Jurusan Keperawatan di SMK Surya Medika Singaraja**” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.



Singaraja, 03 Februari 2023

Yang membuat pernyataan,



Ni Putu Winda Tya Ariantari

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa, Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat-Nya-lah, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Dilengkapi Animasi 2D Bahasa Jepang Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI Jurusan Keperawatan SMK Surya Medika Singaraja”**. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan untuk mencapai gelar sarjana Pendidikan Bahasa Jepang pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan baik berupa moral maupun material berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. I Made Utama, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni atas fasilitas yang diberikan selama penyusunan skripsi.
2. I Wayan Sadyana, S.S., M.Si., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang yang telah memberikan arahan dan motivasi selama penyusunan skripsi.
3. Desak Made Sri Mardani, S.S., M.Pd., selaku pembimbing akademik sekaligus dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan, masukan, petunjuk, saran, kritik, serta motivasi yang bermanfaat selama penyusunan skripsi.
4. Ni Nengah Suartini, S.S., M.A., Ph.D., selaku dosen pembimbing II yang juga telah banyak memberikan arahan, masukan, petunjuk, saran, kritik, serta motivasi yang bermanfaat selama penyusunan skripsi.
5. Ni Nyoman Sri Witari, S.Sn., M.Ds., selaku dosen dari Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) yang telah bersedia menjadi uji ahli media untuk menilai produk yang dikembangkan.

6. I Kadek Antartika, S.S., M.Hum., selaku penguji ahli materi dari program studi bahasa Jepang yang telah bersedia memberikan penilaian, saran, dan masukan terkait produk yang dikembangkan.
7. Bapak dan Ibu Dosen di lingkungan Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang yang turut memberikan motivasi dan pengetahuan.
8. Ni Kadek Melina Saputra, S.Pd., selaku guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang di SMK Surya Medika Singaraja yang telah meluangkan waktu untuk memberikan informasi pada saat wawancara demi keperluan penyusunan skripsi ini.
9. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan semangat, dan dukungan penuh selama penyusunan skripsi ini.
10. Teman-teman yang telah memberikan dukungan, saran, dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Dan semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa, apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki. Oleh karena itu, demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mengharapkan kritik, maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna dalam proses pembelajaran, serta menambah wawasan dan informasi baru bagi pembaca.

Penulis,

Ni Putu Winda Tya Ariantari

DAFTAR ISI

	Halaman
PRAKATA	vii
ABSTRAK	xii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	6
1.3. Pembatasan Masalah	7
1.4. Rumusan Masalah	8
1.5. Tujuan Pengembangan	9
1.6. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	9
1.7. Pentingnya Pengembangan	10
1.8. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
1.9. Definisi Istilah	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
2.1. Kajian Teori	14
2.1.1. Media Pembelajaran	14
2.1.1.1. Definisi Media Pembelajaran	14
2.1.1.2. Manfaat Media Pembelajaran	15

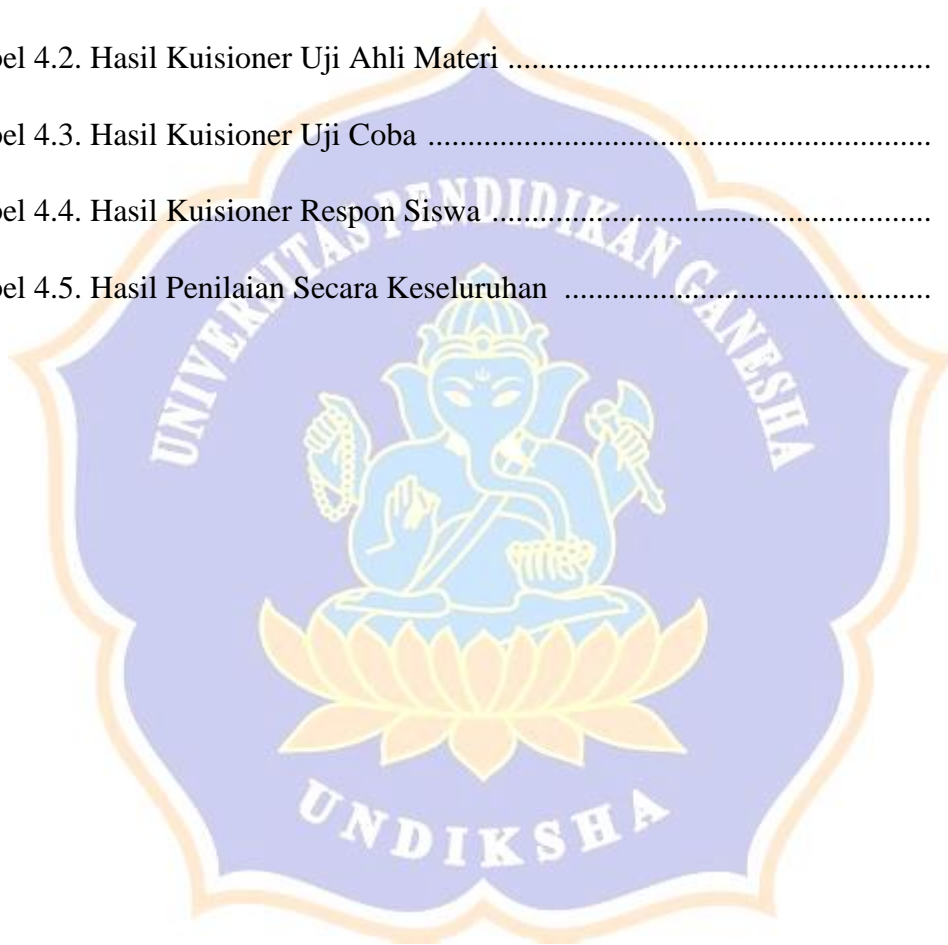
2.1.1.3. Jenis-jenis Media Pembelajaran	16
2.1.2. <i>Powerpoint</i> Interaktif.....	17
2.1.2.1. Definisi <i>Powerpoint</i> Interaktif	17
2.1.2.2. Kelebihan <i>Powerpoint</i>	18
2.1.3. Animasi 2D	19
2.1.3.1. Definisi Animasi 2D	19
2.1.3.2. Kelebihan Animasi 2D	20
2.1.4. Berpikir Kritis	21
2.1.4.1. Definisi Berpikir Kritis	21
2.1.4.2. Keterampilan Berpikir Kritis	21
2.2. Kajian Relevan	22
2.3. Kerangka Berpikir	26
2.4. Perumusan Hipotesis	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1. Model Penelitian Pengembangan	29
3.2. Prosedur Penelitian Pengembangan	30
3.3. Uji Coba Produk	32
3.3.1. Desain Uji Coba	32
3.3.2. Subjek dan Objek Penelitian	32
3.3.3. Jenis Data	33
3.3.4. Metode Pengumpulan Data	33
3.3.5. Metode dan Teknik Analisis Data	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
4.1. Hasil Penelitian	38
4.1.1. Penyajian Data Hasil Uji Coba	46
4.1.2. Hasil Analisis Data	51

4.1.3. Revisi Produk	54
4.2. Pembahasan Hasil Penelitian	57
4.3. Implikasi Penelitian	65
BAB V PENUTUP	66
5.1. Rangkuman	66
5.2. Simpulan	69
5.3. Saran	69
DAFTAR RUJUKAN	71
LAMPIRAN	74



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1. Tingkat Validitas Media Pembelajaran	36
Tabel 3.2. Kriteria Kelayakan Media	37
Tabel 4.1. Hasil Kuisisioner Uji Ahli Media	47
Tabel 4.2. Hasil Kuisisioner Uji Ahli Materi	48
Tabel 4.3. Hasil Kuisisioner Uji Coba	49
Tabel 4.4. Hasil Kuisisioner Respon Siswa	50
Tabel 4.5. Hasil Penilaian Secara Keseluruhan	65



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Kerangka Berpikir	27
Gambar 4.1. Tampilan Awal (<i>cover</i>) Media	40
Gambar 4.2. Tampilan Instruksi Kosakata (<i>kotoba</i>)	41
Gambar 4.3. Tampilan Kosakata (<i>kotoba</i>) pada <i>Powerpoint</i>	41
Gambar 4.4. Tampilan Instruksi Soal-soal (<i>mondai</i>)	42
Gambar 4.5. Tampilan Soal-soal (<i>mondai</i>) pada <i>Powerpoint</i>	42
Gambar 4.6. Tampilan Instruksi Percakapan (<i>kaiwa</i>)	43
Gambar 4.7. Tampilan Percakapan (<i>kaiwa</i>) pada <i>Powerpoint</i>	44
Gambar 4.8. Tampilan Pertanyaan Setelah Percakapan	44
Gambar 4.9. Tampilan pada Latihan (<i>renshuu</i>)	45
Gambar 4.10. <i>Credit Tittle 1</i>	45
Gambar 4.11. <i>Credit Tittle 2</i>	46
Gambar 4.12. Revisi Gambar pada Materi <i>Chichi wa isha desu</i>	55
Gambar 4.13. Revisi Gambar pada Materi <i>Donna hito desu ka ?</i>	55
Gambar 4.14. Revisi Gambar pada Materi <i>Watashi no Kazoku</i>	56
Gambar 4.15. Revisi Gambar pada Instruksi <i>Kaiwa</i>	56
Gambar 4.16. Revisi Jawaban Kosakata pada Gambar Kakek	57
Gambar 4.17. Revisi Jawaban Kosakata pada Gambar Nenek	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Hasil Wawancara Dengan Guru	75
Lampiran 2. Hasil Wawancara Dengan Siswa Kelas XI	78
Lampiran 3. Hasil Angket	80
Lampiran 4. Hasil Uji Ahli Media	83
Lampiran 5. Hasil Uji Ahli Materi	86
Lampiran 6. Hasil Uji Coba Dengan Guru	89
Lampiran 7. Hasil Uji Coba Dengan Siswa Kelas XI	92
Lampiran 8. Silabus	94
Lampiran 9. Storyboard	123
Lampiran 10. Cara Penggunaan Media	157
Lampiran 11. Dokumentasi	159

