

**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 Arinatari, NIM 1812061006

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media berupa *powerpoint* interaktif dilengkapi animasi 2D. Media *powerpoint* interaktif ini berjumlah sembilan (9) media, setiap media terdiri dari kolom yang membahas kosakata, soal-soal, percakapan, dan latihan. 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. 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 *powerpoint* 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, PowerPoint Interaktif, Model Four-D, Berpikir Kritis.

スリヤメディカ保健医療実業高等学校看護コース 11 年生の批判的思考スキルを向上させるための日本語学習メディアに基づく 2D アニメーションを含まれるインタラクティブなパワーポイントの開発

二・プトウ・ウィンダ・ティヤ・アリアンタリ

学籍番号 1812061006

日本語教育学科

要旨

本研究の目的は学習メディアに基づく 2D を含まれるインタラクティブなパワーポイントの開発である。パワーポイントの学習メディアは 9 つに分けられ、メディアには言葉、問題、会話、練習で構成されています。本研究の種類は研究開発である。使用される開発モデルは Thiagarajan, dkk (1974:5)による、定義、設計、開発、普及の 4 つの部分という 4D モデルである。データは定性的および定量的に分析した。本研究のデータは面接と実現可能性検討アンケート(メディアの専門家検閲、材料の専門家検閲)実現可能性検討の形で行われ、優れる製品の生産に役に立った。その結果はメディアの専門家により 98,52(最適)内容専門家により 91,66(最適)。または教師による作品実験は 98,43(最適)、さらに介護学科の 2 年生による限定用法のアンケート結果は 96%(最適)だと明らかである。つまり、本開発したメディアは日本語の学習の援助や日本語に興味を持たせ、批判的思考を向上させることが出来ると分かった。

キーワード: 学習メディア、インタラクティブパワーポイント、4D モデル、批判的思考力、アンケートの結果