



## Lampiran 1. Hasil Wawancara dengan Guru

Berikut ini merupakan data hasil wawancara pada Januari 2022 bersama 1 orang guru yang bernama Ni Kadek Melina Saputra yang telah didapatkan yaitu :

1. Kurikulum apa yang digunakan di sekolah ini sensei ?

Guru : Di SMK Keperawatan Surya Media kurikulum yang sudah digunakan yaitu kurikulum 2013.

2. Ada berapa guru bahasa Jepang di sekolah ini ?

Guru : Di SMK Kesehatan Surya Medika hanya ada 1 orang guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang.

3. Sensei dalam mengajar di kelas XI menggunakan buku Bahasa Jepang apa saja ?

Guru : Buku yang saya gunakan yaitu Buku *Sakura* (1,2,3), buku *Kan'go You no Nihongo*, dan terkadang Buku *Kira-Kira* sebagai tambahan materi. Lebih dominan menggunakan Buku *Sakura* karena dilihat dari level Buku *Kira-Kira* per-tema, sehingga lebih cocok digunakan di SMA karena terdapat jam pembelajaran yang lebih banyak dari pada di SMK. Untuk langkah-langkah pembelajarannya juga saya lebih suka menggunakan buku sakura karena lebih jelas dalam pemaparan materinya karena ruang lingkupnya lebih sedikit. Untuk buku *Kan'go You no Nihongo* digunakan dalam mengajar materi yang menjurus, dan Buku *Kira-Kira* digunakan sebagai tambahan saja.

4. Bagaimana keadaan ketika belajar sekarang di kelas sensei ?

Guru : Keadaan ketika belajar di kelas sekarang ini yang sudah mulai tatap muka lebih mudah saya lakukan karena saya bisa melihat keadaan siswa sudah paham atau tidak, sehingga ketika siswa tidak paham saya bisa memberikan penekanan kepada siswa terkait hal yang mereka tidak mengerti. Berkomunikasi dengan siswa juga mudah saya lakukan.

5. Kendala apa saja yang sensei alami ketika mengajar ?

Guru : Untuk sekarang ini tidak terdapat permasalahan yang serius karena media pembelajaran yang saya gunakan bisa mudah diterima oleh siswa ketika belajar di kelas.

6. Proses pembelajaran bahasa Jepang sekarang ini sensei menggunakan media pembelajaran apa saja di kelas XI ?

Guru : Kalau sekarang ini sudah mulai tatap muka untuk media pembelajaran di kelas XII yaitu saya menggunakan *PPT* , buku, dan video pembelajaran. Kalau waktu daring saya menggunakan *PPT* dan video pembelajaran. Waktu daring untuk mengatasi masalah dalam menayangkan vidio pada saat pembelajaran dalam artian di posisi kita lancar, namun di siswa tidak lancar, sehingga saya mengirim *PPT* atau bahkan vidio di hari sebelumnya.

7. Dari sekian media pembelajaran yang sensei gunakan media pembelajaran mana yang dominan sensei gunakan di kelas XI ?

Guru : Kalau untuk media yang paling dominan yaitu *PPT* karena itu lebih simple dari segi persiapan juga lebih mudah, dan ketika siswa menerima *PPT* juga lebih mudah. Video pembelajaran juga saya gunakan dalam mengajar kerana video pembelajaran juga menarik untuk digunakan.

8. Apakah menurut sensei perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang bisa digunakan untuk membuat siswa kelas XI belajar berpikir kritis dalam memahami materi pelajaran bahasa Jepang ?

Guru : Tentu saja, karena media pembelajaran selalu berkembang seiring perkembangan waktu. Untuk zaman sekarang guru sering membuat *PPT* untuk membantu dalam mengajar dan juga beberapa guru membuat vidio pembelajaran yang menarik. Namun, saya belum mencoba dalam membuatnya.

9. Sebelumnya kami pernah memberikan angket kepada sensei dan sensei mengisi media pembelajaran yang dibutuhkan di kelas XI jurusan keperawatan yaitu *PPT* dan *video*. Dari kedua media tersebut, media apa yang paling sensei butuhkan untuk mengajar ?

Guru : Yang paling perlu adalah *PPT* karena itu paling gampang dan mudah diakses, tetapi vidio pembelajaran juga penting karena itu menarik juga dan siswa tidak selalu monoton melihat slide. Jadi, untuk kelas XII memerlukan vidio pembelajaran karena level tingkat berpikir siswa kelas XII sudah harus mulai berpikir kritis. Untuk Video pembelajaran yang saya gunakan

sebelumnya yaitu video yang di dapatkan dari *Youtube* yang digunakan untuk memperlihatkan kosa-kata dan kata-kata dasar.



## Lampiran 2. Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas XI

Berikut ini merupakan data hasil wawancara pada Januari 2022 bersama salah satu siswa kelas XI yang telah didapatkan yaitu :

1. Apakah di sekolah anda menerapkan pembelajaran daring selama pandemic covid-19 ?

Siswa : iya, tetapi sekarang proses pembelajaran sudah tatap muka.

2. Proses pembelajaran selama pandemi dilakukan melauai apa saja ?

Siswa : Melalui *whatsapp*, *google classroom*, *youtube*, *zoom*, *googlemeet*.

3. Apakah ada kendala yang dialami selama proses pembelajaran daring ?

Siswa : Ada, seperti pada saat pembelajaran via *zoom* / *google meet* kendalanya pada kuota dan sinyal internet, pertengahan pembelajaran sinyal hilang atau lemah, jadi pembelajaran kurang maksimal.

4. Guru mata pelajaran bahasa Jepang menggunakan media apa sajakah untuk mengajar siswanya selama proses pembelajaran ? (contoh : ppt, buku, video, dll)

Siswa : Untuk pembelajaran bahasa Jepang, guru memberi materi melalui *powerpoint*, video jarang, dan terkadang melalui gambar saja.

5. Apakah guru menggunakan media *powerpoint* untuk menyampaikan materi pada saat mengajar ?

Siswa : Iya, guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang lebih sering menggunakan media *powerpoint* untuk menyampaikan materi.

6. Media *powerpoint* seperti apakah yang digunakan oleh guru, apakah menarik isi dari *powerpoint* tersebut atau tidak ?

Siswa : Untuk *powerpoint* hanya berisikan gambar-gambar terkait materi saja, dan menampilkan kosakata, jadi menurut saya masih kurang bervariasi.

7. Apakah media *powerpoint* bisa diakses oleh seluruh siswa atau tidak ?

Siswa : Bisa, untuk *powerpoint* masih bisa diakses oleh seluruh siswa.

8. Jika menurut anda media *powerpoint* yang digunakan oleh guru masih kurang menarik, apakah anda ingin jika media *powerpoint* diisikan dengan sebuah animasi yang menarik ?

Siswa : Tentu saja ingin.



9. Jika materi yang disampaikan menggunakan *powerpoint* yang berisikan animasi yang menarik, apakah anda bisa tertarik dan termotivasi untuk lebih semangat belajar ?

Siswa : Sangat termotivasi, agar proses pembelajaran lebih menyenangkan, dan juga tambah semangat untuk belajar.

10. Jika materi yang disampaikan menggunakan media *powerpoint* yang berisikan animasi yang menarik itu dikembangkan, apakah para siswa bisa berpikir kritis untuk memahami materi tersebut ?

Siswa : Menurut saya bisa, dengan adanya media animasi di dalam *powerpoint* bisa saja siswa lebih gampang memahami materi dan bisa menuntun siswa untuk berpikir kritis.



### Lampiran 3. Hasil Angket

#### ANGKET

Mohon bantuan untuk mengisi angket terkait dengan pembelajaran Bahasa Jepang yang dilakukan di sekolah Bapak/Ibu. Angket ini merupakan pertanyaan lanjutan terkait pembelajaran online, khususnya pada media yang digunakan dalam pembelajaran. Pada penelitian terdahulu diketahui terdapat kendala dalam penyiapan media dalam pembelajaran daring meliputi: kesulitan mencari materi yang tepat agar mudah dipahami siswa, memerlukan waktu yg lebih lama dalam mempersiapkan media, dalam pembuatan media pembelajaran harus membutuhkan waktu ekstra karena ada beberapa tahap yang harus dilaksanakan agar media dapat diterima dengan baik dalam proses pembelajaran. Untuk menindak lanjuti hasil tersebut akan dilakukan penelitian lanjutan untuk mengembangkan media. Hasil angket ini akan digunakan sebagai dasar penelitian pengembangan, yaitu untuk mengetahui: (1) media yang digunakan apakah mampu menuntun siswa berpikir kritis, serta (2) kebutuhan guru terhadap media pembelajaran. Data pribadi dalam angket tidak akan dipublikasikan. Terima kasih atas segala bantuan yang diberikan.

(Peneliti: Desak Made Sri Mardani, I Wayan Sadyana, dkk)

- A. Penggunaan media selama ini
1. Media apa yang Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran online?
    - a. Video
    - b. Gambar
    - c. Slideshow/PPT
    - d. Lagu
    - e. Audio
    - f. Yang lainnya, sebutkan.....
  2. Jika media yang digunakan berupa video, video tentang apa?
    - a. Pengenalan/penjelasan materi/pola kalimat
    - b. Pengenalan/penjelasan kosakata
    - c. Percakapan mengandung materi pelajaran
    - d. Video yang memiliki sebuah cerita sesuai dengan materi pelajaran
    - e. Yang lainnya, seperti.....
  3. Jika media yang digunakan berupa gambar, gambar tentang apa?

- a. Gambar yang menunjukkan kosakata saja
- b. Gambar menunjukkan suatu kondisi/keadaan (ruangan, tempat dsb)
- c. Gambar urutan sebuah cerita

Yang lainnya, seperti.....

4. Jika media yang digunakan berupa slideshow/PPT, tentang apa?
  - a. Pengenalan/penjelasan materi/pola kalimat
  - b. Pengenalan/penjelasan kosakata
  - c. Percakapan
  - d. Yang memiliki sebuah cerita
  - e. Yang lainnya, seperti.....
5. Jika media yang digunakan berupa lagu, tentang apa?
  - a. Pengenalan/penjelasan kosakata
  - b. Yang memiliki sebuah cerita
  - c. Yang lainnya, seperti.....
6. Jika media yang digunakan berupa lagu, tentang apa?
  - a. Pengenalan/penjelasan kosakata
  - b. Yang memiliki sebuah cerita
  - c. Yang lainnya, seperti.....

**B. Kebutuhan media**

7. Menurut Bapak/Ibu media yang sudah ada selama ini (di internet, buat sendiri, dsb) sudah memenuhi kebutuhan dalam pembelajaran?  
Sudah
8. Menurut Bapak/Ibu apakah dengan media yang digunakan selama ini sudah mampu menuntun siswa untuk berpikir kritis? Seperti apa penggunaan mediana? Apa yang dilakukan siswa ketika ditunjukkan media?

Ada yang sudah dan ada yang belum. Sebelum pembelajaran dimulai (pra-pembelajaran) siswa diberikan beberapa kosakata yang perlu dipelajari serta gambar yang menyesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Pada latihan soal saya biasanya memberikan siswa soal menjodohkan antara gambar dan jawabannya yang nantinya siswa akan mencari jawaban yang benar sesuai dengan gambar yang ditampilkan, selain itu saya menggunakan buku sakura sebagai tambahan materinya.

9. Apakah Bapak/Ibu merasa perlu dikembangkan media yang mampu menuntun siswa berpikir kritis (seperti percakapan, cerita, dsb yang sesuai materi)?



Perlu. karena guru harus selalu update dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran untuk dapat menuntun siswa berpikir kritis sesuai tuntutan kurikulum 2013.

10. Jika iya, media seperti apa yang Bapak/Ibu perlukan agar nanti juga bisa digunakan ketika pembelajaran sudah tidak online?  
PPT, audio dan juga video pembelajaran inovatif



## Lampiran 4. Hasil Angket Uji Ahli Media

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA**

Nama Ahli : **NI NYOMAN SRI WIJAYA, S.Sn., M.Ds.**  
 Instansi/Prodi :  
 Judul : **Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Dilengkapi Animasi 2D Bahasa Jepang untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di Kelas XI Jurusan Keperawatan SMK Kesehatan Surya Medika**

**Petunjuk Pengisian**

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada kolom yang telah disediakan.
2. Berikan pendapat Bapak/Ibu dengan sejujurnya dan sebenarnya.
3. Pengisian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom nilai sesuai penilaian.

**Keterangan skor penilaian:**

1 = Sangat Tidak Setuju	3 = Setuju
2 = Tidak Setuju	4 = Sangat Setuju

NO.	PERTANYAAN	PENILAIAN			
		1	2	3	4
A	<b>AUDIO VISUAL</b>				
1.	Brightness dan Kontras sudah baik				✓
2.	Urutan kosakata dapat disajikan dengan baik pada tiap materi				✓
3.	Ketepatan animasi yang digunakan sesuai dengan tema atau materi pembelajaran			✓	-
4.	Animasi setiap slide pada media power point interaktif sudah terlihat dengan jelas.				✓
5.	Kualitas visual sudah baik (seperti: animasi, background, transisi, dan yang lainnya).				✓
6.	Ketepatan memilih jenis huruf				✓
7.	Ketepatan ukuran huruf				✓
8.	Audio dan visual dikombinasikan dengan baik (mendukung satu sama lain dan tidak saling				✓

CS Dipindai dengan CamScanner

	bertentangan)				
PENDAPAT/SARAN TENTANG TAMPILAN PENYAJIAN:					
B	SUARA PADA BAGIAN PERCAKAPAN				
9.	Kualitas audio sudah baik (pada bagian percakapan)				✓
10.	Suara dalam video animasi ini sudah dapat didengar dengan jelas				✓
11.	Suara dalam video tidak menggema				✓
12.	Pengucapan di dalam video sudah jelas				✓
PENDAPAT/SARAN TENTANG SUARA DALAM VIDEO:					
C	TATA SLIDE				
13.	Jeda antar <i>slide</i> terlihat dengan jelas				✓
14.	Pemunculan antara satu <i>slide</i> dengan yang lainnya sudah terlihat bagus				✓
PENDAPAT/SARAN TENTANG TATA SLIDE:					
D	KEGUNAAN MEDIA				
15.	Media pembelajaran <i>power point</i> interaktif dilengkapi animasi 2D ini dapat bermanfaat dalam pembelajaran bahasa Jepang untuk siswa SMK Kesehatan jurusan keperawatan.				✓
16.	Tampilan dari media <i>power point</i> interaktif ini dibuat menarik, sehingga mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar bahasa Jepang.				✓



17.	Media pembelajaran <i>power point</i> interaktif dilengkapi animasi 2D ini dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa				✓
PENDAPAT/SARAN TENTANG KEGUNAAN MEDIA:					
-					

A. Komentor dan Saran

Ada beberapa ikon & simbol<sup>2</sup> visual (warna, karakter, menayangkan objek (di dalam / di luar), oritur + analogi (hierarki), yg memerlukan perbaikan.

B. Kesimpulan

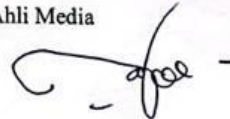
Media ini dinyatakan:

1. Layak untuk diproduksi tanpa revisi
2. Layak untuk diproduksi dengan revisi
3. Tidak layak untuk diproduksi

(Mohon diberikan lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan)

Singaraja, 28 - 11 - 2022 .

Uji Ahli Media



Ni Nyoman Sri Witari  
NIP. 197405042006042001

## Lampiran 5. Hasil Angket Uji Ahli Materi

### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Nama Ahli : I Kadek Antartika,S.S., M.Hum.  
 Instansi/Prodi : Prodi Pendidikan Bahasa Jepang  
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Dilengkapi Animasi 2D Bahasa Jepang untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di Kelas XI Jurusan Keperawatan SMK Kesehatan Surya Medika

#### Petunjuk Pengisian

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada kolom yang telah disediakan.
2. Berikan pendapat Bapak/Ibu dengan sejujurnya dan sebenarnya.
3. Pengisian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom nilai sesuai penilaian.

Keterangan skor penilaian:

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Setuju

4 = Sangat Setuju

NO.	PERTANYAAN	PENILAIAN			
		1	2	3	4
A	KESESUAIAN				
1.	Materi sudah sesuai dengan tingkatan kelas.			V	
2.	Kosakata yang digunakan pada <i>power point</i> interaktif sesuai dengan materi atau tema yang diberikan.				V
3.	Animasi setiap <i>slide power point</i> interaktif yang dimunculkan mampu menunjukan apa yang ingin disampaikan dan sesuai dengan materi atau tema.				V
4.	Pada bagian percakapan sudah sesuai dengan materi yang mengarah pada bidang siswa (bidang keperawatan)			V	
B	CAKUPAN MATERI				
5.	Materi bahasa Jepang yang digunakan pada media <i>power point</i> interaktif sudah mengarah				V



	pada bidang siswa yaitu bidang keperawatan				
6.	Materi yang terdapat pada media <i>power point</i> interaktif dapat melatih keterampilan bahasa jepang yang sesuai dengan bidang siswa (bidang keperawatan).			V	
7.	Materi yang terdapat pada media <i>power point</i> interaktif dapat memberikan pembelajaran secara kontekstual kepada siswa sesuai dengan bidangnya (bidang keperawatan).				V
8.	Kosakata dan percakapan yang digunakan dalam <i>power point</i> interaktif sudah benar dan sesuai dengan materi yang diajarkan.			V	
9.	Alur percakapan serta konsep pada percakapan bagus, logis dan sudah sesuai dengan materi pembelajaran bahasa Jepang pada kelas XI jurusan keperawatan.				V
C	IMPLEMENTASI				
10.	Media pembelajaran <i>power point</i> interaktif dilengkapi animasi 2D dapat bermanfaat bagi pembelajaran bahasa Jepang untuk siswa SMK Kesehatan jurusan keperawatan				V
11.	Tampilan dari media <i>power point</i> interaktif dilengkapi animasi 2D dibuat menarik setiap slidenya, sehingga dapat memotivasi siswa untuk tertarik belajar bahasa Jepang				V
12.	Media pembelajar <i>power point</i> interaktif dilengkapi animasi 2D ini dapat digunakan untuk mengembangkan atau menuntun daya berpikir kritis siswa pada pembelajaran bahasa Jepang.				V

A. Komentar dan Saran

Secara umum materi yang diuraikan dalam media sudah mencerminkan pembelajaran bahasa Jepang pada bidang keperawatan. Beberapa masukan yang diberikan pada penilaian sebelumnya sudah direvisi dengan baik. Ada satu kata pada bagian Kazoku yaitu sobo dan sofu yang terbalik dengan medianya.

B. Kesimpulan

Media ini dinyatakan:

1. Layak unduk diproduksi tanpa revisi
2. Layak unduk diproduksi dengan revisi
3. Tidak layak untuk diproduksi

(Mohon diberikan lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan)

Singaraja, 16 Januari 2023

Uji Ahli Materi



I Kadek Antartika, S.S., M.Hum.

NIP.197707252005011003



	Power point interaktif ini menstimulasi peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran				✓	
7.	Menarik perhatian Power point interaktif ini dapat menarik perhatian peserta didik karena disajikan dengan menarik				✓	
8.	Menghidupkan suasana kelas Power point interaktif ini disajikan dengan menarik agar pembelajaran di kelas tidak monoton				✓	
9.	Mudah dipahami Power point interaktif ini dapat mudah dipahami oleh peserta didik				✓	
<b>B. MATERI</b>						
1.	Menarik Materi disajikan dengan media yang menarik				✓	
2.	Cakupan materi					

CS Dipindai dengan CamScanner

	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan tema pembelajaran				✓	
3.	Selaras Media power point sudah sesuai dengan materi pembelajaran bahasa Jepang				✓	
4.	Penyajian Media yang dibuat sudah menyajikan kosakata, wacana/percakapan, soal-soal serta penjelasan materi sudah sesuai dengan tema pembelajaran, bersifat interaktif dan menarik perhatian peserta didik.				✓	
<b>C. DESAIN</b>						
1.	Kualitas visual baik (meliputi : pemilihan gambar, transisi, efek yang digunakan)				✓	
2.	Kualitas audio baik (meliputi : ketepatan penyebutan kosakata dan kejelasan suara)				✓	

CS Dipindai dengan CamScanner

3.	Audio dan visual dikombinasikan dengan baik (mendukung satu sama lain dan tidak saling bertentangan)			✓		
<b>TOTAL NILAI</b>						

**A. Komentar dan saran umum untuk perbaikan.**

**B. Kesimpulan**

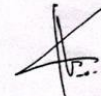
Media ini dinyatakan:

- ① Layak untuk diproduksi tanpa revisi
  2. Layak untuk diproduksi dengan revisi
  3. Tidak layak untuk diproduksi
- (Mohon diberikan lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan)

CS Dipindai dengan CamScanner

Singaraja, 17 Januari 2023

Ahli Uji Coba



Ni Kadet Melina Saputra, S.Pd.  
NIP -

CS Dipindai dengan CamScanner



## Lampiran 7. Hasil Uji Coba Dengan Siswa Kelas XI

**ANGKET UJI COBA KEPADA SISWA KELAS XI**

Nama : luh merta sari  
 Kelas : XI. Keperawatan  
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif Dilengkapi Animasi 2D Bahasa Jepang Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di Kelas XI Jurusan Keperawatan SMK Kesehatan Surya Medika

**Petunjuk Pengisian**

1. Isilah identitas pada kolom yang telah disediakan.
2. Berikan pendapat anda dengan sejujurnya dan sebenarnya.
3. Pengisian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian.

NO.	INDIKATOR	PENILAIAN	
		SETUJU	TIDAK SETUJU
1.	Isi dari media <i>Power Point</i> interaktif dilengkapi animasi 2D sangat bagus dan menarik.	✓	
2.	Tampilan dari setiap <i>slide</i> terlihat jelas dan suara yang terdapat dalam media <i>power point</i> interaktif juga sangat jelas terdengar.	✓	
3.	Dengan adanya kosakata, gambar, soal-soal, dan percakapan saya dapat menemukan informasi secara mandiri dan mampu memahami konsep (kosakata, pola kalimat, percakapan) secara umum.	✓	
4.	Media pembelajaran <i>power point</i> interaktif dilengkapi animasi 2D dapat meningkatkan keterampilan saya dalam berpikir kritis.	✓	
5.	Media pembelajaran <i>power point</i> interaktif dilengkapi animasi 2D ini dapat memotivasi saya dalam belajar bahasa Jepang yang sesuai dengan bidang (bidang keperawatan)	✓	
6.	Media pembelajaran <i>power point</i> interaktif	✓	

	dilengkapi animasi 2D ini dapat merangsang keaktifan saya dalam belajar bahasa Jepang karena <i>slide</i> yang ditampilkan sangat menarik.	✓	
7.	Materi dalam <i>power point</i> interaktif dilengkapi animasi 2D ini sudah sesuai pada bidang saya yaitu keperawatan.	✓	
8.	Saya suka dan menjadi tertarik jika menggunakan <i>power point</i> interaktif tersebut untuk belajar bahasa Jepang karena sudah menggunakan materi sesuai dengan bidang keperawatan.	✓	
9.	Dengan menggunakan <i>power point</i> interaktif dilengkapi animasi 2D ini, membuat minat belajar saya terhadap pembelajaran bahasa Jepang menjadi meningkat.	✓	
10.	Media pembelajaran <i>power point</i> interaktif ini dapat mengembangkan atau menuntun daya berpikir kritis saya dalam menemukan hal-hal penting atau informasi penting yang ada pada materi yang diajarkan.	✓	
Total			

Komentar dan saran  
 Bagi saya belajar memakai Power Point sangatlah efektif dan mudah di pahami, karena ada gambar, contoh dan lain-lainnya. Jika saran saya agar lebih banyak memakai Power Point dalam belajar karena dapat mudah di mengerti.

## Lampiran 8. Silabus

Satuan Pendidikan : SMK Surya Medika Singaraja

Kelas : XI

Kompetensi Inti :

- K.1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- K.2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- K.3 : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- K.4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.



Kompetensi Dasar	Materi Pelajaran	Kegiatan Pelajaran	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber Belajar
<p>1.1. Bersyukur atas kesempatan belajar bahasa Jepang sebagai bahasa komunikasi internasional, yang terwujud dalam semangat belajar.</p> <p>2.1. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, percaya diri dan bertanggung jawab saat berkomunikasi dengan guru dan teman.</p> <p>3.1. Mencatat informasi penting dalam materi yang diberikan, dan memahami pola kalimat terkait materi “<i>Kore wa nan desu ka ?</i>”, serta menganalisis video percakapan dengan Perhatikan</p>	<p>これはなんですか？ <i>Kore wa nan desu ka ?</i>.</p> <p>Kosakata :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- てぶくろ</li> <li>- ちょうしんき</li> <li>- けつあつけい</li> <li>- たいおんけい</li> <li>- てんてき</li> <li>- ピンセット</li> <li>- プルス オキシメーター</li> </ul> <p><b>Pola Kalimat :</b></p>	<p>• <b>Mengamati :</b> Mengamati materi yang ditampilkan oleh guru pada <i>power point</i> untuk memperoleh informasi.</p> <p>• <b>Mencatat :</b> Mencatat materi yang penting. Misalnya kosakata bahasa Jepang dan pola kalimat.</p> <p>• <b>Bertanya :</b> Tanyakan informasi apa yang ingin Anda terima tentang hasilnya mengamati dan mencatat. Seperti apakah boleh menanyakan benda lebih dari satu ?.</p> <p>• <b>Mengumpulkan Informasi :</b> Mengumpulkan informasi yang dibutuhkan. Misalnya</p>	<p>• <b>Teknik Penilaian Sikap :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observasi ( Dilihat dari sikap siswa di dalam kelas ).</li> <li>- Penilaian diri (Para siswa diberikan instrumen yang dengannya mereka dapat mengevaluasi diri mereka sendiri ).</li> <li>- Penilaian teman sejawat (Siswa diberi alat untuk saling mengevaluasi ).</li> </ul> <p>• <b>Teknik penilaian Pengetahuan :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tes Tulis (Ulangan harian, sumatif).</li> <li>- Tes Lisan (monolog atau berdialog).</li> <li>- Penugasan (PR, dll)</li> </ul>	2 Jam	<p>Buku teks pelajaran yang relevan.</p> <p><i>Power Point</i> yang menampilkan materi bahasa Jepang yang sesuai dengan jurusan keperawatan.</p>

<p>unsur kebahasaan dan struktur teks sesuai dengan konteks penggunaannya.</p> <p>4.1. Mengurutkan teks percakapan pada materi “<i>Kore wa nan desu ka ?</i>” dengan melihat pada unsur kebahasaan dan struktur teks kalimat cocok dengan konteksnya.</p>	<p>これ/それ/あれ + は + KB (benda) + です。</p>	<p>macam-macam nama alat medis.</p> <p>• <b>Menalar / Asosiasi :</b> Perbandingan informasi yang diperoleh dengan bahasa dan budaya lain. Misalnya menggunakan struktur yang digunakan dalam bahasa lain seperti bahasa Indonesia.</p> <p>• <b>Mengkomunikasikan :</b> Berinteraksi sesuai kondisi dan lawan bicara. Misalnya :</p> <p>Kangoshi : おはよう ございます みやこさん。 さいしょ に たいおん を チェック します。</p>	<p>• <b>Tehnik penilaian Keterampilan :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Proyek (Buat proyek seperti percakapan dll).</li> <li>- Presentasi</li> <li>- (Hasil proyek yang direalisasikan dalam presentasi). Portofolio (Kumpulkan semua tugas yang diselesaikan oleh siswa).</li> </ul>		
---	--	---	---	--	--



		<p>Miyako : はい、 おねが いします。 あのう、 これ は なん です か ?</p> <p>Kangoshi : これ は た いおんけい です。 た いおん を チェック に つかいます。</p> <p>Miyako : そうですか。</p> <p>Kangoshi : たいおん は だいじょうぶ です、 ねつ が ありません。</p>		
--	--	---	--	--

		Miyako : それ は よか った です。			
Kompetensi Dasar	Materi Pelajaran	Kegiatan Pelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>1.2. Bersyukur atas kesempatan belajar bahasa Jepang sebagai bahasa komunikasi internasional, yang terwujud dalam semangat belajar.</p> <p>2.2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, percaya diri dan bertanggung jawab saat berkomunikasi dengan guru dan teman.</p> <p>3.2. Mencatat informasi penting dalam materi yang diberikan, dan memahami pola kalimat terkait materi “<i>Doko ni arimasu ka ?</i>” serta menganalisis video dialog menggunakan</p>	<p>どこ に ありま す か？ <i>Doko ni arimasu ka ?</i></p> <p><b>Kosakata :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ベッド</li> <li>- つくえ</li> <li>- てんてき</li> <li>- ちゅうしゃき</li> <li>- もめん</li> <li>- たいおんけい</li> <li>- ちょうしんき</li> <li>- うえ</li> <li>- なか</li> <li>- した</li> <li>- うしろ</li> </ul>	<p>• <b>Mengamati :</b> Mengamati materi yang ditampilkan oleh guru pada <i>power point</i> untuk memperoleh informasi</p> <p>• <b>Mencatat :</b> Mencatat materi yang penting. Misalnya kosakata bahasa Jepang dan pola kalimat.</p> <p>• <b>Bertanya :</b> Tanyakan informasi apa yang ingin Anda terima tentang hasilnya mengamati dan mencatat. Seperti apa perbedaan <i>imasu</i> dan <i>arimasu</i> .</p>	<p>• <b>Teknik Penilaian Sikap :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observasi ( Dilihat dari sikap siswa di dalam kelas ).</li> <li>- Penilaian diri (alat penilaian diri ).</li> <li>- Penilaian teman sejawat (Siswa diberi alat untuk saling mengevaluasi ).</li> </ul> <p>• <b>Tehnik penilaian Pengetahuan :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tes Tulis (Ulangan harian, sumatif).</li> <li>- Tes Lisan (monolog atau berdialog).</li> <li>- Penugasan (PR, dll)</li> </ul>	2 Jam	<p>Buku teks pelajaran yang relevan.</p> <p><i>Power Point</i> yang menampilkan materi bahasa Jepang yang sesuai dengan jurusan keperawatan.</p>

<p>memperhatikan unsur kebahasaan &amp; struktur teks yg sinkron menggunakan konteks penggunaannya.</p> <p>4.2. Menyusun teks percakapan pada materi “<i>Doko ni arimasu ka?</i>” dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks kalimat yang sesuai dengan konteksnya.</p>	<p>- まえ - となり</p> <p><b>Pola Kalimat :</b> KB (benda) + は + ど こ + に + あります か? .</p>	<p><b>•Mengumpulkan Informasi :</b> Mengumpulkan informasi yang dibutuhkan. Seperti nama-nama alat medis dan letak suatu benda.</p> <p><b>• Menalar / Asosiasi :</b> Perbandingan informasi yang diperoleh dengan bahasa dan budaya lain. Misalnya menggunakan struktur yang digunakan dalam bahasa lain seperti bahasa Indonesia.</p> <p><b>Mengkomunikasikan :</b> Berinteraksi sesuai kondisi dan lawan bicara. Misalnya :</p> <p>Ayumi : あけみ さん、 あたらしい ちゅうしゃ</p>	<p><b>• Tehnik penilaian Keterampilan :</b></p> <p>- Proyek (Buat <i>project</i> seperti percakapan dll ).</p> <p>- Presentasi (menampilkan hasil project yang dikerjakan).</p> <p>- Portofolio (akumulasi semua tugas yang sudah pernah dikerjakan siswa).</p>		
--	---	--	---	--	--

		<p>き は どこ に あり ます か ?</p> <p>Akemi : つくえ の う え に あります。</p> <p>Ayumi : ああ、そう で す か ?</p> <p>Akemi : あります か ?</p> <p>Ayumi : はい、ありま す。ありがとう ござい ます。</p> <p>Akemi : いいえ。</p>			
Kompetensi Dasar	Materi Pelajaran	Kegiatan Pelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar



<p>1.3. Bersyukur atas kesempatan belajar bahasa Jepang sebagai bahasa komunikasi internasional, yang terwujud dalam semangat belajar.</p> <p>2.3 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, percaya diri dan bertanggung jawab saat berkomunikasi dengan guru dan teman.</p> <p>3.3. Mencatat informasi penting dalam materi yang diberikan, dan memahami pola kalimat terkait materi “<i>Shujutsu shitsu wa doko desu ka ?</i>”, serta menganalisis video percakapan dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks</p>	<p>しゅじゅつ しつ は どこ です か ? <i>Shujutsu shitsu wa doko desu ka ?</i></p> <p>Kosakata :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- まちあい しつ</li> <li>- しゅじゅつ しつ</li> <li>- れいあん しつ</li> <li>- トイレ</li> <li>- びょう しつ</li> <li>- くすりや</li> <li>- けんきゅう しつ</li> <li>- ここ</li> <li>- そこ</li> <li>- あそこ</li> </ul> <p><b>Pola Kalimat :</b></p>	<p><b>• Mengamati :</b> Mengamati materi yang ditampilkan oleh guru pada <i>power point</i> untuk memperoleh informasi</p> <p><b>• Mencatat :</b> Mencatat materi yang penting. Misalnya kosakata bahasa Jepang dan pola kalimat.</p> <p><b>• Bertanya :</b> Bertanya tentang informasi yang ingin didapatkan dari hasil mengamati dan mencatat. Seperti menanyakan apa perbedaan <i>koko</i> dan <i>soko</i>.</p> <p><b>• Mengumpulkan Informasi :</b> Mengumpulkan informasi yang dibutuhkan. Seperti tempat apa saja yang ada di rumah sakit.</p>	<p><b>• Teknik Penilaian Sikap :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observasi ( Dilihat dari sikap siswa di dalam kelas ).</li> <li>- Penilaian diri (siswa diberikan instrument untuk bisa menilai dirinya sendiri).</li> <li>- Penilaian teman sejawat (siswa diberikan instrumen untuk dapat saling menilai sesama peserta didik).</li> </ul> <p><b>• Tehnik penilaian Pengetahuan :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tes Tulis (Ulangan harian, sumatif).</li> <li>- Tes Lisan (monolog atau berdialog).</li> <li>- Penugasan (PR, dll)</li> </ul> <p><b>• Tehnik penilaian Keterampilan :</b></p>	<p>2 Jam</p>	<p>Buku teks pelajaran yang relevan.</p> <p><i>Power Point</i> yang menampilkan materi bahasa Jepang yang sesuai dengan jurusan keperawatan.</p>
---	--	--	--	--------------	--

<p>yang sesuai dengan konteks penggunaannya.</p> <p>4.3. Menyusun teks percakapan pada materi “<i>Shujutsu shitsu wa doko desu ka ?</i>” dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks kalimat yang sesuai dengan konteksnya.</p>	<p>KB (tempat) + は + どこ ですか ?</p>	<p>• <b>Menalar / Asosiasi :</b> Membandingkan informasi yang diperoleh dengan bahasa dan budaya lain. Misalnya dengan penggunaan struktur yang dipakai dengan bahasa lainnya seperti bahasa Indonesia.</p> <p><b>Mengkomunikasikan :</b> Berinteraksi sesuai kondisi dan lawan bicara. Misalnya :</p> <p>Otoko no hito : すみません、しゅじゅつ しつはどこですか ?</p> <p>Kangoshi : ああ、しゅじゅつ しつはあそこ</p>	<p>- Proyek (membuat sebuah proyek seperti percakapan, dll).</p> <p>- Presentasi (mempresentasikan hasil proyek yang sudah dikerjakan).</p> <p>- Portofolio (mengumpulkan semua tugas yang sudah pernah dikerjakan siswa).</p>		
---	-----------------------------------	--	--	--	--

		<p>です。けんきゅう しつ の と な り に あ り ま す。</p> <p>Otoko no hito : どうも あ り が と う ご ざ い ま す。</p> <p>Kangoshi : いいえ、どう い た し ま し て。</p>			
Kompetensi Dasar	Materi Pelajaran	Kegiatan Pelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.4. Bersyukur atas kesempatan belajar bahasa Jepang sebagai bahasa komunikasi internasional, yang terwujud dalam semangat belajar.	<p>ど こ へ い き ま す か ? <i>Doko e ikimasu ka ?</i></p> <p>Kosakata :</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mengamati :</b> Mengamati materi yang ditampilkan oleh guru pada <i>power point</i> untuk memperoleh informasi</li> <li>• <b>Mencatat :</b> Mencatat materi yang penting. Misalnya kosakata</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Teknik Penilaian Sikap :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observasi (Dilihat berdasarkan perilaku anak didik pada pada kelas ).</li> <li>- Penilaian diri (Para siswa dikasih instrumen yang</li> </ul> </li> </ul>	2 Jam	<p>Buku teks pelajaran yang relevan.</p> <p><i>Power Point</i> yang menampilkan materi bahasa Jepang yang</p>

<p>2.4. Memperlihatkan perilaku jujur, disiplin, percaya diri dan bertanggung jawab saat berkomunikasi dengan guru dan teman.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ぎんこう</li> <li>- うち</li> <li>- しょくどう</li> <li>- トイレ</li> <li>- どうぶつえん</li> <li>- こうえん</li> <li>- びょういん</li> <li>- レストラン</li> <li>- デパート</li> </ul>	<p>bahasa Jepang dan pola kalimat.</p> <p>• <b>Bertanya :</b> Bertanya tentang informasi yang ingin didapatkan dari hasil mengamati dan mencatat. Misalnya tempat apa saja yang bisa dikunjungi.</p>	<p>dengannya mereka dapat mengevaluasi diri mereka sendiri ).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Penilaian teman sejawat (Siswa diberi alat untuk saling mengevaluasi ).</li> </ul>		<p>sesuai dengan jurusan keperawatan</p>
<p>3.4. Mencatat informasi penting dalam materi yang diberikan, dan memahami pola kalimat terkait materi “<i>Doko e ikimasu ka ?</i>”, dan analisis percakapan video dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang cocok dengan harfiah yang dipakai.</p>	<p><b>Pola Kalimat :</b> KB(tempat) + へ + い きたいです。</p>	<p>• <b>Mengumpulkan Informasi :</b> Mengumpulkan informasi yang dibutuhkan. Misalnya tempat apa saja yang bisa dikunjungi.</p> <p>• <b>Menalar / Asosiasi :</b> Perbandingan informasi yang diperoleh dengan bahasa dan budaya lain. Misalnya menggunakan struktur yang digunakan</p>	<p>• <b>Tehnik penilaian Pengetahuan :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tes Tulis (Ulangan harian, sumatif).</li> <li>- Tes Lisan (monolog atau berdialog).</li> <li>- Penugasan (PR, dll)</li> </ul> <p>• <b>Tehnik penilaian Keterampilan :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Proyek (membuat sebuah proyek seperti percakapan, dll).</li> <li>- Presentasi (menampilkan project yang dikerjakan).</li> </ul>		
<p>4.4. Menyusun teks percakapan pada materi “<i>Doko e ikimasu ka ?</i>”</p>					

<p>dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang cocok dengan harfiah yang dipakai.</p>		<p>dalam bahasa lain seperti bahasa Indonesia.</p> <p><b>Mengkomunikasikan :</b>  Berinteraksi sesuai kondisi dan lawan bicara.  Misalnya :</p> <p>Kangoshi : はるか さん、おはようございます。たいおん を チェック します。</p> <p>Haruka : はい、おねがいます。</p> <p>Kangoshi : たいおん は だいじょうぶ です。</p> <p>Haruka : よかった です。さんぽ しても だいじょうぶ ですか ?</p>	<p>- Portofolio (mengabolerasi tugas yang telah dilakukan).</p>		
--	--	---	---	--	--



		<p>Kangoshi : はい、だいじょうぶです。どこへいきますか？</p> <p>Haruka : びょういんのこうえんへいきます。</p> <p>Kangoshi : きをつけてください。</p> <p>Haruka : はい、わかりました。</p>			
Kompetensi Dasar	Materi Pelajaran	Kegiatan Pelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>1.5. Bersyukur atas kesempatan belajar bahasa Jepang sebagai bahasa komunikasi internasional, yang terwujud dalam semangat belajar.</p> <p>2.5. Memperlihatkan perilaku jujur, disiplin, percaya diri dan bertanggung jawab saat</p>	<p>わたしの かぞく Watashi no Kazoku</p> <p>Kosakata : - ちち - はは</p>	<p>• <b>Mengamati :</b> Mengamati materi yang ditampilkan oleh guru pada <i>power point</i> untuk memperoleh informasi</p> <p>• <b>Mencatat :</b> Mencatat materi yang penting. Misalnya kosakata bahasa Jepang dan pola kalimat.</p>	<p>• <b>Teknik Penilaian Sikap :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observasi ( Dilihat dari sikap siswa di dalam kelas ).</li> <li>- Penilaian diri (siswa diberikan instrument untuk bisa menilai dirinya sendiri).</li> <li>- Penilaian teman sejawat</li> </ul>	2 Jam	<p>Buku teks pelajaran yang relevan.</p> <p><i>Power Point</i> yang menampilkan materi bahasa Jepang yang sesuai dengan jurusan keperawatan</p>

<p>berkomunikasi dengan guru dan teman.</p> <p>3.5. Mencatat informasi penting dalam materi yang diberikan, dan memahami pola kalimat terkait materi “<i>Watashi no Kazoku</i>”, serta menganalisis video percakapan dengan unsur kebahasaan dan struktur teks yang cocok dengan harfiah yang dipakai.</p> <p>4.5. Menyusun teks percakapan pada materi “<i>Watashi no Kazoku</i>” dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks kalimat yang sesuai dengan konteksnya.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- きょうだい</li> <li>- りょうしん</li> <li>- あに</li> <li>- あね</li> <li>- おとうと</li> <li>- いもうと</li> <li>- そぼ</li> <li>- そふ</li> </ul> <p><b>Pola Kalimat :</b></p> <p>KB(orang) + の + KB (Anggota Keluarga) + です。 .</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bertanya :</b> Bertanya tentang informasi yang ingin didapatkan dari hasil mengamati dan mencatat. Seperti : penyebutan jumlah keluarga dan saudara apakah berbeda ?.</li> <li>• <b>Mengumpulkan Informasi :</b> Mengumpulkan informasi yang dibutuhkan. Misalnya nama-nama anggota keluarga dalam bahasa Jepang.</li> <li>• <b>Menalar / Asosiasi :</b> Membandingkan informasi yang diperoleh dengan bahasa dan budaya lain. Misalnya dengan penggunaan struktur yang dipakai dengan bahasa lainnya seperti bahasa</li> </ul>	<p>(siswa diberikan instrumen untuk dapat saling menilai sesama peserta didik).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tehnik penilaian Pengetahuan :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tes Tulis (Ulangan harian, sumatif).</li> <li>- Tes Lisan (monolog atau berdialog).</li> <li>- Penugasan (PR, dll)</li> </ul> </li> <li>• <b>Tehnik penilaian Keterampilan :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Proyek (membuat sebuah proyek seperti percakapan, dll).</li> <li>- Presentasi (mempresentasikan hasil proyek yang sudah dikerjakan).</li> <li>- Portofolio (mengumpulkan</li> </ul> </li> </ul>		
---	--	---	---	--	--

		<p>Indonesia.</p> <p><b>Mengkomunikasikan :</b>  Berinteraksi sesuai kondisi dan lawan bicara.  Misalnya :</p> <p>Maki : すみません、ひなたさんのびょうしつはどこですか？  Kangoshi : たなかひなたさんですか？  Maki : はい、そうです。  わたしはひなたのあにです。</p>	<p>semua tugas yang sudah pernah dikerjakan siswa).</p>		
--	--	--	---	--	--

		<p>Kangoshi : はい、わかりました。ひなたさんのびょうしつはあそこです。しゅじゅつしつのまえにあります。</p> <p>Maki : ありがとうございます。</p> <p>Kangoshi いいえ、どういたしまして。</p>			
Kompetensi Dasar	Materi Pelajaran	Kegiatan Pelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.6. Bersyukur atas kesempatan belajar bahasa Jepang sebagai bahasa komunikasi	ちちはいしゃです。Chichi wa isha desu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mengamati :</b> Mengamati materi yang ditampilkan oleh guru pada</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Teknik Penilaian Sikap :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observasi</li> </ul> </li> </ul>	2 jam	Buku teks pelajaran yang relevan.

<p>internasional, yang terwujud dalam semangat belajar</p> <p>2.6. Memperlihatkan perilaku jujur, disiplin, percaya diri dan bertanggung jawab saat berkomunikasi dengan guru dan teman.</p> <p>3.6. Mencatat informasi penting dalam materi yang diberikan, dan memahami pola kalimat terkait materi “<i>Chichi wa isha desu</i>”, dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks kalimat yang sesuai dengan konteksnya.</p> <p>4.6. Menyusun teks percakapan pada materi “<i>Chichi wa</i></p>	<p>Kosakata :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- けいさつ</li> <li>- せんせい</li> <li>- りょうし</li> <li>- のうか</li> <li>- じょさんし</li> <li>- かんごし</li> <li>- いしや</li> <li>- きゅうきゅうし</li> <li>やのうんてんし</li> <li>ゆ</li> <li>- やくざいし</li> </ul> <p>Pola Kalimat :</p> <p>KB(orang) + は + [profesi/pekerjaan] + です。</p>	<p><i>power point</i> untuk memperoleh informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mencatat :</b> Mencatat materi yang penting. Misalnya kosakata bahasa Jepang dan pola kalimat.</li> <li>• <b>Bertanya :</b> Bertanya tentang informasi yang ingin didapatkan dari hasil mengamati dan mencatat. Misalnya ada berapa macam dokter yang ada di rumah sakit ?</li> <li>• <b>Mengumpulkan Informasi :</b> Mengumpulkan informasi yang dibutuhkan. Misalnya macam-macam pekerjaan dalam bahasa Jepang.</li> <li>• <b>Menalar / Asosiasi :</b></li> </ul>	<p>( Dilihat dari sikap siswa di dalam kelas ).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Penilaian diri (Para siswa diberikan instrumen yang dengannya mereka dapat mengevaluasi diri mereka sendiri ).</li> <li>- Penilaian teman sejawat (Siswa diberi alat untuk saling mengevaluasi ).</li> <li>• <b>Tehnik penilaian Pengetahuan :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tes Tulis (Ulangan harian, sumatif).</li> <li>- Tes Lisan (monolog atau berdialog).</li> <li>- Penugasan (PR, dll)</li> </ul> </li> <li>• <b>Tehnik penilaian Keterampilan :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Proyek</li> </ul> </li> </ul>	<p><i>Power Point</i> yang menampilkan materi bahasa Jepang yang sesuai dengan jurusan keperawatan</p>
---	--	--	--	--



<p><i>isha desu</i>” serta menganalisis video percakapan dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks kalimat yang cocok dengan konteksnya.</p>		<p>Membandingkan informasi yang diperoleh dengan bahasa dan budaya lain. Misalnya dengan penggunaan struktur yang dipakai dengan bahasa lainnya seperti bahasa Indonesia.</p> <p><b>Mengkomunikasikan :</b> Berinteraksi sesuai kondisi dan lawan bicara. Misalnya :</p> <p>Hana : すみません、きむらさんですか？</p> <p>Kimura : ええ、はなさんですね。おひしゃしぶりですね。おげんきですか？</p>	<p>(membuat sebuah proyek seperti percakapan, dll).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentasi (mempresentasikan hasil proyek yang sudah dikerjakan).</li> <li>- Portofolio (mengumpulkan semua tugas yang sudah pernah dikerjakan siswa).</li> </ul>		
--	--	---	--	--	--

		<p>Hana : はい、げんき です。 この びょういん の かんごし です か ?</p> <p>Kimura : はい、 に ね ん かん ぐらい はた らいて います。</p> <p>Hana : すごい ですね、 がんばって ください。</p> <p>Kimura : はい、 ありがとう ございます。</p>			
Kompetensi Dasar	Materi Pelajaran	Kegiatan Pelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar

<p>1.7. Bersyukur atas kesempatan belajar bahasa Jepang sebagai bahasa komunikasi internasional, yang terwujud dalam semangat belajar.</p> <p>2.7. Memperlihatkan perilaku jujur, disiplin, percaya diri dan bertanggung jawab saat berkomunikasi dengan guru dan teman.</p> <p>3.7. Mencatat informasi penting dalam materi yang diberikan, dan memahami pola kalimat terkait materi “<i>Hajimemashite</i>”, serta menganalisis video percakapan dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai dengan</p>	<p>はじめまして <i>Hajimemashite</i></p> <p>Kosakata :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- しか</li> <li>- じびか</li> <li>- がんか</li> <li>- ひふか</li> <li>- かんごし</li> <li>- じょさんし</li> </ul> <p><b>Pola Kalimat :</b></p> <p>はじめまして + わ たし+ は+ KB (nama orang) + KB (Pekerjaan/asal/umur) + どうぞ よろしく おねがいます。 .</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mengamati :</b> Mengamati materi yang ditampilkan oleh guru pada <i>power point</i> untuk memperoleh informasi</li> <li>• <b>Mencatat :</b> Mencatat materi yang penting. Misalnya kosakata bahasa Jepang dan pola kalimat.</li> <li>• <b>Bertanya :</b> Bertanya tentang informasi yang ingin didapatkan dari hasil mengamati dan mencatat, seperti menanyakan alamat rumah.</li> <li>• <b>Mengumpulkan Informasi :</b> Mengumpulkan informasi yang dibutuhkan. Seperti nama-nama alat medis dan letak suatu benda.</li> <li>• <b>Menalar / Asosiasi :</b> Membandingkan informasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Teknik Penilaian Sikap :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observasi ( Dilihat dari sikap siswa di dalam kelas ).</li> <li>- Penilaian diri (siswa diberikan instrument untuk bisa menilai dirinya sendiri).</li> <li>- Penilaian teman sejawat (siswa diberikan instrumen untuk dapat saling menilai sesama peserta didik).</li> </ul> </li> <li>• <b>Tehnik penilaian Pengetahuan :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tes Tulis (Ulangan harian, sumatif).</li> <li>- Tes Lisan (monolog atau berdialog).</li> <li>- Penugasan (PR, dll)</li> </ul> </li> <li>• <b>Tehnik penilaian Keterampilan :</b></li> </ul>	<p>2 Jam</p>	<p>Buku teks pelajaran yang relevan.</p> <p><i>Power Point</i> yang menampilkan materi bahasa Jepang yang sesuai dengan jurusan keperawatan</p>
--	---	--	---	--------------	---

<p>konteks penggunaannya.</p> <p>4.7. Menyusun teks percakapan pada materi “<i>Hajimemashite</i>” dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks kalimat yang sesuai dengan konteksnya.</p>		<p>yang diperoleh dengan bahasa dan budaya lain. Misalnya apa saja yang perlu dijelaskan saat memperkenalkan diri.</p> <p><b>Mengkomunikasikan :</b> Berinteraksi sesuai kondisi dan lawan bicara. Misalnya :</p> <p>Isha : みんなさん、おはようございます。 あたらしいかんごしがあります。どうぞじこしょうかいをおねがいします。 Aiko : おはようございます。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proyek (membuat sebuah proyek seperti percakapan, dll).</li> <li>- Presentasi (mempresentasikan hasil proyek yang sudah dikerjakan).</li> <li>- Portofolio (mengumpulkan semua tugas yang sudah pernah dikerjakan siswa).</li> </ul>		
--	--	---	---	--	--

		<p>Minna (semua perawat): おはよう ございます。</p> <p>Aiko : はじめまして、わたしは あいこ です。バリ から きました。わたしは かんご し です。どうぞ よろしく おねがい します。</p> <p>Minna : はい、どうぞ よろしく おねがい します。</p>			
Kompetensi Dasar	Materi Pelajaran	Kegiatan Pelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar



<p>1.8. Bersyukur atas kesempatan belajar bahasa Jepang sebagai bahasa komunikasi internasional, yang terwujud dalam semangat belajar.</p> <p>2.8. Memperlihatkan perilaku jujur, disiplin, percaya diri dan bertanggung jawab saat berkomunikasi dengan guru dan teman.</p> <p>3.8. Mencatat informasi penting dalam materi yang diberikan, dan memahami pola kalimat terkait materi “<i>Donna hito desu ka ?</i>”, serta menganalisis video percakapan dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks</p>	<p>どんな ひと で す か ? <i>Donna hito desu ka ?</i></p> <p><b>Kosakata :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- はんさむ</li> <li>- きれい</li> <li>- かわいい</li> <li>- せ が たかい</li> <li>- せ が ひくい</li> <li>- ふとって います</li> <li>- やせて います</li> <li>- かみ が ながい</li> <li>- かみ が みじかい</li> </ul> <p><b>Pola Kalimat :</b></p>	<p><b>• Mengamati :</b> Mengamati materi yang ditampilkan oleh guru pada <i>power point</i> untuk memperoleh informasi</p> <p><b>• Mencatat :</b> Mencatat materi yang penting. Misalnya kosakata bahasa Jepang dan pola kalimat.</p> <p><b>• Bertanya :</b> Bertanya tentang informasi yang ingin didapatkan dari hasil mengamati dan mencatat. Seperti : Apakah ganteng dalam bahasa Jepang juga disebut <i>Hansamu ?</i></p> <p><b>• Mengumpulkan Informasi :</b> Mengumpulkan informasi yang dibutuhkan. Misalnya macam-macam sifat / fisik seseorang dalam bahasa Jepang.</p>	<p><b>• Teknik Penilaian Sikap :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observasi ( Dilihat dari sikap siswa di dalam kelas ).</li> <li>- Penilaian diri (siswa diberikan instrument untuk bisa menilai dirinya sendiri).</li> <li>- Penilaian teman sejawat (siswa diberikan instrumen untuk dapat saling menilai sesama peserta didik).</li> </ul> <p><b>• Tehnik penilaian Pengetahuan :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tes Tulis (Ulangan harian, sumatif).</li> <li>- Tes Lisan (monolog atau berdialog).</li> <li>- Penugasan (PR, dll)</li> </ul> <p><b>• Tehnik penilaian Keterampilan :</b></p>	<p>2 jam</p>	<p>Buku teks pelajaran yang relevan.</p> <p><i>Power Point</i> yang menampilkan materi bahasa Jepang yang sesuai dengan jurusan keperawatan</p>
--	---	--	--	--------------	---

<p>yang sesuai dengan konteks penggunaannya.</p> <p>4.8. Menyusun teks percakapan pada materi “<i>Donna hito desu ka ?</i>” dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks kalimat yang sesuai dengan konteksnya.</p>	<p>KB (orang) + は+ ど んな+ ひと + です か?</p>	<p>• <b>Menalar / Asosiasi :</b> Membandingkan informasi yang diperoleh dengan bahasa dan budaya lain. Misalnya dengan penggunaan struktur yang dipakai dengan bahasa lainnya seperti bahasa Indonesia.</p> <p><b>Mengkomunikasikan :</b> Berinteraksi sesuai kondisi dan lawan bicara. Misalnya :</p> <p>Sachiko (Kangoshi) : こんにちは。</p> <p>Yuki (Kangoshi) : こんにちは。</p>	<p>- Proyek (membuat sebuah proyek seperti percakapan, dll). - Presentasi (mempresentasikan hasil proyek yang sudah dikerjakan). - Portofolio (mengumpulkan semua tugas yang sudah pernah dikerjakan siswa).</p>		
--	---	---	--	--	--

		<p>Sachiko (Kangoshi) : ゆき さん、こっと ききた い です が。</p> <p>Yuki (Kangoshi) : はい、 なん です か ?</p> <p>Sachiko (Kangoshi) : かん じゃ の さくら さん を しって います か ?</p> <p>Yuki (Kangoshi) : はい、 しっています。</p>		
--	--	--	--	--

		<p>Sachiko (Kangoshi) : さくらさんはどんなひとですか？</p> <p>Yuki (Kangoshi) : さくらさんはかみがみじかくて、やせています。</p> <p>Sachiko (perawat) : ああ、わかりました。ありがとうございます。</p>			
Kompetensi Dasar	Materi Pelajaran	Kegiatan Pelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.9. Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Jepang sebagai	ひまなとき <i>Hima na toki</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mengamati :</b> Mengamati materi yang ditampilkan oleh guru pada</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Teknik Penilaian Sikap :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observasi</li> </ul> </li> </ul>	2 jam	Buku teks pelajaran yang relevan.

<p>dengan bahasa pengantar komunikasi internasional yang diwujudkan dalam semangat belajar.</p> <p>2.9. Memperlihatkan perilaku jujur, disiplin, percaya diri dan bertanggung jawab saat berkomunikasi dengan guru dan teman.</p> <p>3.9. Mencatat informasi penting dalam materi yang diberikan, dan memahami pola kalimat terkait materi “<i>Hima na toki</i>”, serta menganalisis video percakapan dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai dengan konteks penggunaannya.</p>	<p><b>Kosakata :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ショッピング</li> <li>- えいがをみます</li> <li>- さんぽします</li> <li>- スポーツします</li> <li>- かんごのべんきょうをします</li> <li>- ちゅうしゃをします</li> <li>- たいじゅうをはかります</li> <li>- かんじゃのベッドをかたづけます</li> <li>- てんてきをこうかんします</li> </ul>	<p><i>power point</i> untuk memperoleh informasi</p> <p>• <b>Mencatat :</b> Mencatat materi yang penting. Misalnya kosakata bahasa Jepang dan pola kalimat.</p> <p>• <b>Bertanya :</b> Bertanya tentang informasi yang ingin didapatkan dari hasil mengamati dan mencatat. Misalnya : Istirahat pada jam kerja apakah bisa dikatakan waktu luang ?</p> <p>• <b>Mengumpulkan Informasi :</b> Mengumpulkan informasi yang dibutuhkan. Misalnya tempat yang dikunjungi pada saat waktu luang.</p> <p>• <b>Menalar / Asosiasi :</b> Membandingkan informasi</p>	<p>( Dilihat dari sikap siswa di dalam kelas ).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Penilaian diri (siswa diberikan instrument untuk bisa menilai dirinya sendiri).</li> <li>- Penilaian teman sejawat (siswa diberikan instrumen untuk dapat saling menilai sesama peserta didik).</li> </ul> <p>• <b>Tehnik penilaian Pengetahuan :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tes Tulis (Ulangan harian, sumatif).</li> <li>- Tes Lisan (monolog atau berdialog).</li> <li>- Penugasan (PR, dll)</li> </ul> <p>• <b>Tehnik penilaian Keterampilan :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Proyek</li> </ul>	<p><i>Power Point</i> yang menampilkan materi bahasa Jepang yang sesuai dengan jurusan keperawatan</p>
---	---	---	--	--



<p>4.9. Menyusun teks percakapan pada materi “<i>Hima na toki</i>” dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks kalimat yang sesuai dengan konteksnya.</p>	<p><b>Pola Kalimat :</b>  KB (orang) + は +  KB + を + KK (ます).</p>	<p>yang diperoleh dengan bahasa dan budaya lain. Misalnya dengan penggunaan struktur yang dipakai dengan bahasa lainnya seperti bahasa Indonesia.</p> <p><b>Mengkomunikasikan :</b>  Berinteraksi sesuai kondisi dan lawan bicara. Misalnya :</p> <p>Natsumi (Kangoshi) : ちさこさん、ひまなとき、よくなにをしますか？</p> <p>Chisako (Kangoshi) : わたしはショッピングをします。なつみさんはどうですか？</p>	<p>(membuat sebuah proyek seperti percakapan, dll).  - Presentasi (mempresentasikan hasil proyek yang sudah dikerjakan).  - Portofolio (mengumpulkan semua tugas yang sudah pernah dikerjakan siswa).</p>		
---	---	--	---	--	--

		<p>Natsumi (Kangoshi) : わたしは かんご の べんきょう を します。</p> <p>Chisako (Kangoshi) : ああ、まじめ ですね。</p> <p>Natsumi (Kangoshi) : いいえ、そう でも ありません。</p>		
--	--	--	--	--




## Lampiran 9. Storyboard

### DRAFT POWER POINT INTERAKTIF

Materi :

1. Kore wa nan desu ka ?
2. Doko ni arimasu ka ?
3. Shujutsu shitsu wa doko desu ka ?
4. Doko e ikimasu ka ?
5. Watashi no kazoku
6. Chichi wa isha desu
7. Hajimemashite
8. Donna hito desu ka ?
9. Hima na toki

Materi 1. これは なん ですか ? Kore wa nan desu ka ?

#### 1. Pembukaan

Pada *slide* pertama akan menampilkan judul dalam bahasa Jepang dan *background* berupa gambar yang sesuai dengan tema yang akan diajarkan, dan pada bagian bawah animasi menampilkan beberapa kolom pilihan antara lain kotoba (kosakata), monдай (soal-soal), kaiwa (percakapan) dan renshuu (latihan). Tampilan akan diisi animasi yang sesuai dengan jurusan keperawatan.

#### 2. Isi

Isi dari *power point* tersebut guru akan menayangkan melalui LCD, guru akan menampilkan *slide* utama *power point* dengan judul materi *Kore wa nan desu ka ?* dan terdapat kolom pilihan antara lain kosakata, percakapan, soal-soal, dan latihan pada layar utama tersebut pada *slide* utama tersebut terdapat *background* yang menyesuaikan dengan tema yang akan diajarkan. Yang akan dibahas pertama oleh guru adalah kotoba (kosakata), maka guru akan meng-klik 'kotoba' pada layar. Setelah meng-klik kolom 'kotoba' pada layar, maka akan ada intruksi sebelum menjawab kosakata tersebut, setelah intruksi selesai maka tertera beberapa kosakata yang sesuai dengan materi bahasa Jepang yang berhubungan dengan jurusan Keperawatan dengan dilengkapi animasi 2D, serta ada beberapa pilihan jawaban bahasa Jepang, siswa diminta untuk memilih jawaban kosakata yang sesuai dengan animasi tersebut. Tujuan menampilkan kosakata yaitu untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam mengenal kosakata baru dengan diberikan pilihan jawaban supaya siswa bisa mengetahui bahasa Jepang dalam bahasa Jepang dan memilih jawaban yang tepat sesuai dengan animasi yang ditampilkan.

Setelah membahas kosakata, selanjutnya yang akan dibahas adalah mondai (soal-soal). Guru akan meng-klik kolom 'mondai', pada kolom tersebut akan menampilkan kembali kosakata yang sebelumnya sudah ditayangkan, namun hanya menampilkan gambar saja dan siswa diminta untuk aktif menjawab kosakata yang benar, sebelum menampilkan beberapa soal mengenai kosakata sebelumnya, maka akan ada slide untuk intruksi sebelum menjawab soal tersebut, setelah intruksi selesai, maka siswa diberikan kesempatan untuk menjawab soal tersebut. tujuan diberikannya mondai adalah untuk mengukur daya ingat siswa terhadap kosakata yang sebelumnya sudah ditampilkan.

Setelah menjawab soal-soal yang diberikan, guru akan mengklik kolom "kaiwa". Sebelum menampilkan sebuah percakapan menggunakan animasi 2D, akan ada intruksi yaitu siswa harus menyimak dan menjawab pertanyaan dari percakapan tersebut, setelah intruksi selesai maka akan tayang sebuah percakapan yang sesuai dengan tema yang diajarkan. Tujuan diberikannya kaiwa adalah untuk mengoptimalisasikan cara siswa dalam *critical thinking* khususnya menyimak sebuah percakapan, dan menganalisis pola kalimat yang terdapat pada percakapan sehingga siswa bisa menjawab pertanyaan yang diberikan mengenai topik percakapan tersebut.

Kolom terakhir yaitu kolom latihan, siswa diberikan kesempatan untuk mencari pasangan dan membuat sebuah percakapan seperti contoh yang telah ditampilkan sebelumnya dan cocok dengan pembelajaran, setelah itu akan di praktikkan di depan kelas. Tujuan diberikannya latihan yaitu untuk melatih siswa dalam berbicara menggunakan bahasa Jepang.

### Kosakata

Pada bagian kosakata, akan menampilkan beberapa animasi yang sesuai dengan materi yang akan dibahas disertai dengan kolom pilihan jawaban menggunakan hiragana/katakana dengan tambahan huruf romaji, siswa akan memilih jawaban yang benar dari beberapa pilihan jawaban yang ditampilkan sesuai dengan gambar animasi tersebut, serta diminta untuk mengingat/mencatat kosakata yang sudah ditampilkan.

\*Pada bagian kosakata akan tertera kosakata beserta gambar animasi diantaranya :

- Sarung tangan (Pilihan Jawaban : ちょうしんき Choushinki, ほうたい Houtai, てぶくろ **Tebukuro**, ちゅうしゃき Chuushaki)
- Stetoskop (Pilihan Jawaban : ちょうしんき **Choushinki**, ほうたい Houtai, ネブライザー Neburaiza, プルス オキシメーター Purusu okishimeeta)

- Tensimeter (Pilihan Jawaban : ちょうしんき Choushinki, けつあつけい Ketsuatsukei, ネブライザー Neburaiza, てぶくろ Tebukuro)
- Termometer (Pilihan Jawaban : たいおんけい Taionkei, ネブライザー Neburaiza, ほうたい Houtai, ちゅうしゃき Chuushaki)
- Infus (Pilihan Jawaban : てんてき Tenteki, ピンセット Pinsetto, たいおんけい Taionkei, プルス オキシメーター Purusu Okishimeetaa)
- Pinset (Pilihan Jawaban : てんてき Tenteki, ピンセット Pinsetto, ちゅうしゃき Chuushaki, ネブライザー Neburaiza)
- Pulse oximeter/pengukur kadar oksigen (Pilihan Jawaban : たいおんけい Taionkei, プルス オキシメーター Purusu okishimeetaa, ちゅうにゅう Chuunyuu, ちゅうしゃき Chuushaki)

### **Soal-soal**

\*Pada bagian soal-soal akan menampilkan beberapa animasi saja yang tujuannya untuk membuktikan bahwa siswa mengingat terkait kosakata yang telah ditampilkan sebelumnya, siswa akan menjawab kosakata dari soal tersebut.

1. Sarung tangan (Tebukuro)
2. Tensimeter (Ketsuatsukei)
3. Infus (Tenteki)
4. Stetoskop (Choushinki)
5. Pulse oximeter (Purusu okishimeetaa)

### **Percakapan**

\*Pada bagian percakapan akan menampilkan percakapan menggunakan animasi. Dalam percakapan tidak menayangkan kalimat, hanya menampilkan animasi saja.

Latar tempat pada percakapan ini yaitu ruang pasien. Seorang perawat datang dengan membawa alat pengukur suhu (thermometer) ke ruang pasien anak-anak yang bernama Miyako berumur 5 tahun. Marta bertanya alat yang digunakan oleh perawat untuk memeriksa badannya karena baru pertama kali melihat benda tersebut. Perawat pun menjelaskan kegunaan dari alat tersebut.



Kangoshi : おはよう ございます みやこ さん。 さいしょ に たいおん を チェック します。 Ohayou gozaimasu miyako san. Saisho ni taion o chekkushimasu.

Miyako (Kanja) : はい、 おねがいします。 あのう、 これは なんですか ? Hai, onegaishimasu. Anou, kore wa nan desu ka ?

Kangoshi : これは たいおんけい です。 たいおん を チェック に つかいます。 Kore wa Taionkei desu. Taion o chekku ni tsukaimasu.

Miyako (Kanja) : そうですか。 Soudesuka.

(sedang memeriksa suhu badan)

Kangoshi : たいおん は だいじょうぶ です、 ねつ が ありません。 Taion wa daijoubu, netsu ga arimasen.

Miyako (Kanja): それ は よかった です。 Sore wa yokatta desu.

Setelah siswa menyimak percakapan yang sudah ditayangkan, akan ada slide yang menampilkan animasi perawat dengan memberikan pertanyaan dari percakapan tersebut. Lalu siswa diminta untuk menjawab pertanyaan tersebut dengan benar.

\*Pertanyaan :

1. かんじゃ の なまえ は だれ ですか ? Kanja no namae wa dare desu ka ?
2. たいおんけい は なに を つかいます か ? Taionkei wa nani o tsukaimasu ka ?

### 3. Renshuu

\*menampilkan gambar suntikan

1. Percakapan dilakukan bersama teman sebangku
2. Salah satu menjadi pasien dan salah satu menjadi perawat
3. Pasien menanyakan nama alat medis kepada perawat. Dan perawat menjawab sesuai dengan gambar yang ditampilkan
4. Percakapan dibuat dalam bahasa Jepang.
5. Praktekkan di depan kelas

Materi 2. どこ に あります か ? Doko ni arimasu ka ?

### 1. Pembukaan

Pada *slide* pertama akan menampilkan judul dalam bahasa Jepang dan *background* berupa gambar yang sesuai dengan tema yang akan diajarkan, dan pada bagian bawah animasi menampilkan beberapa kolom pilihan antara lain kotoba (kosakata), mondai (soal-soal), kaiwa (percakapan) dan renshuu (latihan). Tampilan akan diisi animasi yang sesuai dengan jurusan keperawatan.

### 2. Isi

Isi dari *power point* tersebut guru akan menayangkan melalui LCD, guru akan menampilkan *slide* utama *power point* dengan judul materi *Doko ni arimasu ka ?* dan terdapat kolom pilihan antara lain kosakata, percakapan, soal-soal, dan latihan pada layar utama tersebut pada *slide* utama tersebut terdapat *background* yang menyesuaikan dengan tema yang akan diajarkan. Yang akan dibahas pertama oleh guru adalah kotoba (kosakata), maka guru akan meng-klik 'kotoba' pada layar. Setelah meng-klik kolom 'kotoba' pada layar, maka akan ada intruksi sebelum menjawab kosakata tersebut, setelah intruksi selesai maka tertera beberapa kosakata yang sesuai dengan materi bahasa Jepang yang berhubungan dengan jurusan Keperawatan dengan dilengkapi animasi 2D, serta ada beberapa pilihan jawaban bahasa Jepang, siswa diminta untuk memilih jawaban kosakata yang sesuai dengan animasi tersebut. Tujuan menampilkan kosakata yaitu untuk meningkatkan keterampilan *critical thinking* siswa dalam mengenal kosakata baru dengan diberikan pilihan jawaban supaya siswa bisa mengetahui bahasa Jepang dalam bahasa Jepang dan memilih jawaban yang tepat sesuai dengan animasi yang ditampilkan.

Setelah membahas kosakata, selanjutnya yang akan dibahas adalah mondai (soal-soal). Guru akan meng-klik kolom 'mondai', pada kolom tersebut akan menampilkan kembali kosakata yang sebelumnya sudah ditayangkan, namun hanya menampilkan gambar saja dan siswa diminta untuk aktif menjawab kosakata yang benar, sebelum menampilkan beberapa soal mengenai kosakata sebelumnya, maka akan ada *slide* untuk intruksi sebelum menjawab soal tersebut, setelah intruksi selesai, maka siswa diberikan kesempatan untuk menjawab soal tersebut. tujuan diberikannya mondai adalah untuk mengukur daya ingat siswa terhadap kosakata yang sebelumnya sudah ditampilkan.

Setelah menjawab soal-soal yang diberikan, guru akan mengklik kolom "kaiwa". Sebelum menampilkan sebuah percakapan menggunakan animasi 2D, akan ada intruksi yaitu siswa harus menyimak dan menjawab pertanyaan dari percakapan tersebut, setelah intruksi selesai maka akan tayang sebuah percakapan yang sesuai dengan tema yang diajarkan. Tujuan diberikannya kaiwa adalah untuk meningkatkan keterampilan *critical thinking* siswa dalam menyimak sebuah

percakapan, dan menganalisis pola kalimat yang terdapat pada percakapan sehingga siswa bisa menjawab pertanyaan yang diberikan mengenai topik percakapan tersebut.

Kolom terakhir yaitu kolom latihan, siswa diberikan kesempatan untuk mencari pasangan dan membuat sebuah percakapan seperti contoh yang telah ditampilkan sebelumnya dan sesuai dengan materi yang telah diajarkan, setelah itu akan di praktikkan di depan kelas. Tujuan diberikannya latihan yaitu untuk melatih siswa dalam berbicara menggunakan bahasa Jepang.

### Kosakata

Pada bagian kosakata, akan menampilkan beberapa animasi yang sesuai dengan materi yang akan dibahas disertai dengan kolom pilihan jawaban menggunakan hiragana/katakana dengan tambahan huruf romaji, siswa akan memilih jawaban yang benar dari beberapa pilihan jawaban yang ditampilkan sesuai dengan gambar animasi tersebut, serta diminta untuk mengingat/mencatat kosakata yang sudah ditampilkan.

\*Pada bagian kosakata akan tertera kosakata beserta gambar animasi diantaranya :

- Bed (Pilihan Jawaban : ベッド **Beddo**, つくえ Tsukue, たいおんけい Taionkei,,  
ごみばこ Gomibako)

- Meja (Pilihan Jawaban : たいおんけい Taionkei, てんてき Tenteki , つくえ  
**Tsukue**, もめん Momen)

- Infus (Pilihan Jawaban : ごみばこ Gomibako, てんてき **Tenteki**, ちゅうしゃき  
Chuushaki, もめん Momen)

- Suntikan (Pilihan Jawaban : ちゅうしゃき **Chuushaki**, たいおんけい Taionkei,  
もめん Momen, ちょうしんき Choushinki)

- Kapas (Pilihan Jawaban : ちょうしんき Choushinki, もめん **Momen**, ごみばこ  
Gomibako, ちゅうしゃき Chuushaki)

- Thermometer (Pilihan Jawaban : たいおんけい **Taionkei**, ちょうしんき  
Choushinki, ちゅうしゃき Chuushaki, もめん Momen)

- Stetoskop ちょうしんき **Choushinki**, たいおんけい Taionkei,, てんてき  
Tenteki, つくえ Tsukue)

<Letak>

- Atas (Pilihan Jawaban : うえ **Ue**, なか Naka, した Shita, となり Tonari) (akan menampilkan posisi buku yang berada di atas)
- Tengah (Pilihan Jawaban : なか **Naka**, うえ Ue, となり Tonari, した Shita) (akan menampilkan posisi buku yang berada di tengah))
- Bawah (Pilihan Jawaban : した **Shita**, うしろ Ushiro, まえ Mae, なか Naka ) (akan menampilkan posisi buku yang berada di bawah)

<Posisi>

- Belakang (Pilihan Jawaban : うしろ **Ushiro**, まえ Mae, となり Tonari, なか Naka) (akan menampilkan posisi buku yang berada di belakang)
- Depan (Pilihan Jawaban : あそこ Asoko, まえ **Mae**, となり Tonari, した Shita) (akan menampilkan posisi buku yang berada di depan)
- Sebelah (Pilihan Jawaban : となり **Tonari**, そこ Soko, うしろ Ushiro, あそこ Asoko) (akan menampilkan posisi buku dan tv yang sedang bersebelahan)

**Soal-soal**

\*Pada bagian soal-soal akan menampilkan beberapa animasi saja yang tujuannya untuk membuktikan bahwa siswa mengingat terkait kosakata yang telah ditampilkan sebelumnya, siswa akan menjawab kosakata dari soal tersebut.

1. Suntikan (chuushaki)
2. Infus (tenteki)
3. Sebelah (tonari)
4. Belakang (ushiro)
5. Atas (ue)

**Percakapan**

\*Pada bagian percakapan akan menampilkan percakapan menggunakan animasi. Dalam percakapan tidak menayangkan kalimat, hanya menampilkan animasi saja.

Latar tempat dalam percakapan ini adalah rumah sakit. Terdapat 2 perawat yang sedang mempersiapkan alat medis, namun suntikan baru tidak tersedia di dalam tempat alat medis tersebut, Ayumi (kangoshi) bertanya kepada temannya (Akemi) dimana stok suntikan terbaru tersebut. Akemi (kangoshi) menjelaskan bahwa stok suntikan terbaru berada diatas meja, lalu Ayumi bergegas untuk mengambilnya di ruang sebelah.



Ayumi : あけみ さん、あたらしい ちゅうしゃき は どこ に あります か ? Akemi san, atarashii chuushaki wa doko ni arimasu ka ?

Akemi : つくえ の うえ に あります。Tsukue no ue ni arimasu.

Ayumi : ああ、そう です か ? Aa, sou desu ka ?

(bergegas mengecek keruangan) \*setelah itu kembali menemui Akemi

Akemi : あります か ? Arimasu ka ?

Ayumi : はい、あります。ありがとう ございます。Hai, arimasu. Arigatou gozaimasu.

Akemi : いいえ。Iie.

Setelah siswa menyimak percakapan yang sudah ditayangkan, akan ada *slide* yang menampilkan animasi perawat dengan memberikan pertanyaan dari percakapan tersebut. Lalu siswa diminta untuk menjawab pertanyaan tersebut dengan benar.

\*Pertanyaan :

1. かんごし の なまえ は だれ です か ? Kangoshi no namae wa dare desu ka ?

2. あたらしい ちゅうしゃき は どこ に あります か ? Atarashii chuushaki wa doko ni arimasu ka ?

### **Renshuu**

\*menampilkan gambar thermometer diatas meja

1. Percakapan dilakukan bersama teman sebangku.
2. Jelaskan keberadaan alat medis tersebut sesuai dengan gambar yang ditampilkan.
3. Percakapan dibuat dalam bahasa Jepang.
4. Praktekkan di depan kelas.

Materi 3. しゅじゅつ しつ は どこ です か ? Shujutsu shitsu wa doko desu ka ?

### **1. Pembukaan**



Pada *slide* pertama akan menampilkan judul dalam bahasa Jepang dan *background* berupa gambar yang sesuai dengan tema yang akan diajarkan, dan pada bagian bawah animasi menampilkan beberapa kolom pilihan antara lain kotoba (kosakata), mondai (soal-soal), kaiwa (percakapan) dan renshuu (latihan). Tampilan akan diisi animasi yang sesuai dengan jurusan keperawatan.

## 2. Isi

Isi dari *power point* tersebut guru akan menayangkan melalui LCD, guru akan menampilkan *slide* utama *power point* dengan judul materi *Shujutsu shitsu wa doko desu ka ?* dan terdapat kolom pilihan antara lain kosakata, percakapan, soal-soal, dan latihan pada layar utama tersebut pada *slide* utama tersebut terdapat *background* yang menyesuaikan dengan tema yang akan diajarkan. Yang akan dibahas pertama oleh guru adalah kotoba (kosakata), maka guru akan meng-klik 'kotoba' pada layar. Setelah meng-klik kolom 'kotoba' pada layar, maka akan ada intruksi sebelum menjawab kosakata tersebut, setelah intruksi selesai maka tertera beberapa kosakata yang sesuai dengan materi bahasa Jepang yang berhubungan dengan jurusan Keperawatan dengan dilengkapi animasi 2D, serta ada beberapa pilihan jawaban bahasa Jepang, siswa diminta untuk memilih jawaban kosakata yang sesuai dengan animasi tersebut. Tujuan menampilkan kosakata yaitu untuk mengoptimalkan keterampilan *critical thinking* siswa dalam mengenal kosakata baru dengan diberikan pilihan jawaban supaya siswa bisa mengetahui bahasa Jepang dalam bahasa Jepang dan memilih jawaban yang tepat sesuai dengan animasi yang ditampilkan.

Setelah membahas kosakata, selanjutnya yang akan dibahas adalah mondai (soal-soal). Guru akan meng-klik kolom 'mondai', pada kolom tersebut akan menampilkan kembali kosakata yang sebelumnya sudah ditayangkan, namun hanya menampilkan gambar saja dan siswa diminta untuk aktif menjawab kosakata yang benar, sebelum menampilkan beberapa soal mengenai kosakata sebelumnya, maka akan ada *slide* untuk intruksi sebelum menjawab soal tersebut, setelah intruksi selesai, maka siswa diberikan kesempatan untuk menjawab soal tersebut. tujuan diberikannya mondai adalah untuk mengukur daya ingat siswa terhadap kosakata yang sebelumnya sudah ditampilkan.

Setelah menjawab soal-soal yang diberikan, guru akan mengklik kolom 'kaiwa'. Sebelum menampilkan sebuah percakapan menggunakan animasi 2D, akan ada intruksi yaitu siswa harus menyimak dan menjawab pertanyaan dari percakapan tersebut, setelah intruksi selesai maka akan tayang sebuah percakapan yang sesuai dengan tema yang diajarkan. Tujuan diberikannya kaiwa adalah untuk mengoptimalkan *critical thinking* siswa dalam menyimak sebuah percakapan, dan menganalisis pola kalimat yang terdapat pada percakapan sehingga siswa bisa menjawab pertanyaan yang diberikan mengenai topik percakapan tersebut.

Kolom terakhir yaitu kolom latihan, siswa diberikan kesempatan untuk mencari pasangan dan membuat sebuah percakapan seperti contoh yang telah ditampilkan sebelumnya dan sesuai dengan materi yang telah diajarkan, setelah itu akan di praktikkan di depan kelas. Tujuan diberikannya latihan yaitu untuk melatih siswa dalam berbicara menggunakan bahasa Jepang.

### Kosakata

Pada bagian kosakata, akan menampilkan beberapa animasi yang sesuai dengan materi yang akan dibahas disertai dengan kolom pilihan jawaban menggunakan hiragana/katakana dengan tambahan huruf romaji, siswa akan memilih jawaban yang benar dari beberapa pilihan jawaban yang ditampilkan sesuai dengan gambar animasi tersebut, serta diminta untuk mengingat/mencatat kosakata yang sudah ditampilkan.

\*Pada bagian kosakata akan tertera kosakata beserta gambar animasi diantaranya :

- Ruang Tunggu (Pilihan Jawaban : れいあん しつ Reian shitsu, まちあい しつ Machiai shitsu, トイレ Toire, しゅじゅつ しつ Shujutsu shitsu)
- Ruang Operasi (Pilihan Jawaban : しゅじゅつ しつ Shujutsu shitsu, ちゅしゃじょう Chusajou, まちあい しつ Machiai shitsu, けんさ しつ Kensa shitsu)
- Ruang Jenazah (Pilihan Jawaban : けんさ しつ Kensa shitsu, ちゅしゃじょう Chusajou, れいあん しつ Reian Shitsu, まちあい しつ Machiai shitsu)
- Toilet (Pilihan Jawaban : けんきゅう しつ Kenkyuushitsu, けんさ しつ Kensa shitsu, れいあん しつ Reian shitsu, トイレ Toire)
- Ruang Pasien (Pilihan Jawaban : びょう しつ Byou shitsu, としよ しつ Toshoshitsu, くすりや Kusuriya, けんさ しつ Kensa Shitsu)
- Apotek (Pilihan Jawaban : けんさ しつ Kensa shitsu, トイレ Toire, びょう しつ Byou shitsu, くすりや Kusuriya)
- Laboratorium (Pilihan Jawaban : けんさ しつ Kensa shitsu, けんきゅう しつ Kenkyuushitsu, としよ しつ Toshoshitsu, トイレ Toire)
- Disini (Pilihan Jawaban : ここ Koko, そこ Soko, どこ Doko, あそこ Asoko)
- Disitu (Pilihan Jawaban : ここ Koko, どこ Doko, そこ Soko, あそこ Asoko)

- Disana (Pilihan Jawaban :ここ Koko, どこ Doko, そこ Soko, あそこ Asoko)

### Soal-soal

\*Pada bagian soal-soal akan menampilkan beberapa animasi saja setiap slidanya yang tujuannya untuk membuktikan bahwa siswa mengingat terkait kosakata yang telah ditampilkan sebelumnya, siswa akan menjawab kosakata dari soal tersebut, setelah siswa menyebutkan jawaban yang benar, slide tersebut akan menampilkan jawaban yang tepat.

1. Ruang operasi (Shujutsu shitsu)
2. Ruang jenazah (Reian shitsu)
3. Ruang pasien (Byou shitsu)
4. Laboratorium (Kenkyuushitsu)
5. Ruang tunggu (Machiai shitsu)

### Percakapan

\*Pada bagian percakapan akan menampilkan percakapan antara pengunjung rumah sakit dan perawat menggunakan animasi 2D. Dalam percakapan tidak menyangkan kalimat, hanya menampilkan animasi saja.

Latar tempat percakapan ini berada di sebuah rumah sakit. Dalam percakapan tersebut seorang pria yang bernama Tanaka sedang dalam keadaan bingung di area lorong rumah sakit dan sedang mencari ruang operasi untuk menghampiri adiknya yang akan dioperasi, lalu ia berpapasan dengan seorang perawat yang sedang bertugas. Ia bertanya kepada perawat tersebut dimana ruang operasi, lalu si perawat menjawab dan mengarahkannya menuju lokasi ruang operasi. Setelah perawat memberitahu lokasi ruang operasi lalu si pria tersebut mengucapkan terima kasih, dan bergegas menuju ruang operasi.

Tanaka : すみません、しゅじゅつ しつ は どこ です か ?  
Sumimasen, shujutsu shitsu wa doko desu ka ?

Kangoshi : ああ、しゅじゅつ しつ は あそこ です。けんきゅう しつ の となりに あります。Aa, shujutsu shitsu wa asoko desu.  
Kenkyuushitsu no tonari ni arimasu.

Tanaka : どうも ありがとう ございます。 Doumo arigatou gozaimasu.

Kangoshi : いいえ、どういたしまして。 Iie, Douitashimashite.

Setelah siswa menyimak percakapan yang sudah ditayangkan, akan ada *slide* yang menampilkan animasi perawat dengan memberikan pertanyaan dari percakapan tersebut. Lalu siswa diminta untuk menjawab pertanyaan tersebut dengan benar.

\*Pertanyaan :

1. おとこのひとはだれとはなしましたか？ Otoko no hito wa dare to hanashimashita ka ?
2. しゅじゅつ しつはどこですか？ Shujutsu shitsu wa doko desu ka ?

### **Renshuu**

\*Tampilkan gambar toilet

1. Buatlah percakapan bersama teman sebangku.
2. Buatlah percakapan dengan menanyakan tempat sesuai dengan gambar yang ditampilkan.
3. Percakapan dibuat dalam bahasa Jepang.
4. Praktekkan di depan kelas.

Materi 4. どこへいきますか？ Doko e ikimasu ka ?

#### **1. Pembukaan**

Pada *slide* pertama akan menampilkan judul dalam bahasa Jepang dan *background* berupa gambar yang sesuai dengan tema yang akan diajarkan, dan pada bagian bawah animasi menampilkan beberapa kolom pilihan antara lain kotoba (kosakata), mondai (soal-soal), kaiwa (percakapan) dan rensuu (latihan). Tampilan akan diisi animasi yang sesuai dengan jurusan keperawatan.

#### **2. Isi**

Isi dari *power point* tersebut guru akan menayangkan melalui LCD, guru akan menampilkan *slide* utama *power point* dengan judul materi *Doko e ikimasu ka ?* dan terdapat kolom pilihan antara lain kosakata, percakapan, soal-soal, dan latihan pada layar utama tersebut pada *slide* utama tersebut terdapat *background* yang menyesuaikan dengan tema yang akan diajarkan. Yang akan dibahas pertama oleh guru adalah kotoba (kosakata), maka guru akan meng-klik 'kotoba' pada layar. Setelah meng-klik kolom 'kotoba' pada layar, maka akan ada intruksi sebelum menjawab kosakata tersebut, setelah intruksi selesai maka tertera beberapa kosakata yang sesuai dengan materi bahasa Jepang yang berhubungan dengan jurusan Keperawatan dengan dilengkapi animasi 2D, serta ada beberapa pilihan jawaban bahasa Jepang, siswa diminta untuk memilih jawaban kosakata yang sesuai dengan animasi tersebut. Tujuan menampilkan kosakata yaitu untuk mengoptimalisasikan *critical thinking* siswa dalam mengenal kosakata baru dengan diberikan pilihan



jawaban supaya siswa bisa mengetahui bahasa Jepang dalam bahasa Jepang dan memilih jawaban yang tepat sesuai dengan animasi yang ditampilkan.

Setelah membahas kosakata, selanjutnya yang akan dibahas adalah mondai (soal-soal). Guru akan meng-klik kolom 'mondai', pada kolom tersebut akan menampilkan kembali kosakata yang sebelumnya sudah ditayangkan, namun hanya menampilkan gambar saja dan siswa diminta untuk aktif menjawab kosakata yang benar, sebelum menampilkan beberapa soal mengenai kosakata sebelumnya, maka akan ada slide untuk intruksi sebelum menjawab soal tersebut, setelah intruksi selesai, maka siswa diberikan kesempatan untuk menjawab soal tersebut. Tujuan diberikannya mondai adalah untuk mengukur daya ingat siswa terhadap kosakata yang sebelumnya sudah ditampilkan.

Setelah menjawab soal-soal yang diberikan, guru akan mengklik kolom "kaiwa". Sebelum menampilkan sebuah percakapan menggunakan animasi 2D, akan ada intruksi yaitu siswa harus menyimak dan menjawab pertanyaan dari percakapan tersebut, setelah intruksi selesai maka akan tayang sebuah percakapan yang sesuai dengan tema yang diajarkan. Tujuan diberikannya kaiwa adalah untuk mengoptimalisasikan critical thinking siswa dalam mendengarkan sebuah percakapan, dan menganalisis pola kalimat yang terdapat pada percakapan sehingga siswa bisa menjawab pertanyaan yang diberikan mengenai topik percakapan tersebut.

Kolom terakhir yaitu kolom latihan, siswa diberikan kesempatan untuk mencari pasangan dan membuat sebuah percakapan seperti contoh yang telah ditampilkan sebelumnya dan sesuai dengan materi yang telah diajarkan, setelah itu akan di praktikkan di depan kelas. Tujuan diberikannya latihan yaitu untuk melatih siswa dalam berbicara menggunakan bahasa Jepang.

### **Kosakata**

Pada bagian kosakata, akan menampilkan beberapa animasi yang sesuai dengan materi yang akan dibahas disertai dengan kolom pilihan jawaban menggunakan hiragana/katakana dengan tambahan huruf romaji, siswa akan memilih jawaban yang benar dari beberapa pilihan jawaban yang ditampilkan sesuai dengan gambar animasi tersebut, serta diminta untuk mengingat/mencatat kosakata yang sudah ditampilkan.

\*Pada bagian kosakata akan tertera kosakata beserta gambar animasi diantaranya :

- Bank (Pilihan Jawaban : うち Uchi, ぎんこう Ginkou, デパート Depaato, びょういん Byouin)
- Rumah (Pilihan Jawaban : ぎんこう Ginkou, うち Uchi, しょくどう Shokudou, こうえん Kouen)



- Kantin (Pilihan Jawaban : しょくどう **Shokudou**, デパート Depaato, びょういん Byouin, こうえん Kouen)
- Toilet (Pilihan Jawaban : トイレ **Toire**, しょくどう Shokudou, びょういん Byouin, レストラン Resutoran)
- Kebun binatang (Pilihan Jawaban : しょくどう Shokudou, びょういん Byouin, どうぶつえん **Doubutsuen**, デパート Depaato)
- Taman (Pilihan Jawaban : びょういん Byouin, トイレ Toire, しょくどう Shokudou, こうえん **Kouen**, )
- Rumah sakit (Pilihan Jawaban : びょういん **Byouin**, うち Uchi, レストラン Resutoran, しょくどう Shokudou)
- Restoran (Pilihan Jawaban : デパート Depaato, レストラン **Resutoran**, ぎんこう Ginkou, うち Uchi)
- Mall (Pilihan Jawaban : トイレ Toire, デパート **Depaato**, こうえん Kouen, びょういん Byouin )

### **Soal-soal**

\*Pada bagian soal-soal akan menampilkan beberapa animasi saja yang tujuannya untuk membuktikan bahwa siswa mengingat terkait kosakata yang telah ditampilkan sebelumnya, siswa akan menjawab kosakata dari soal tersebut.

1. Rumah sakit (Byouin)
2. Bank (Ginkou)
3. Mall (Depaato)
4. Restoran (Resutoran)
5. Taman (Kouen)

### **Percakapan**

\*Pada bagian percakapan akan menampilkan percakapan menggunakan animasi. Dalam percakapan tidak menayangkan kalimat, hanya menampilkan animasi saja.

Latar tempat dari percakapan ini adalah di sebuah rumah sakit. Percakapan tersebut antara Izumi (Kangoshi) dan Haruka (Kanja). Izumi sedang memeriksa suhu badan haruka, dan kondisinya pun sudah membaik. Haruka bertanya apakah

boleh untuk berjalan karena ia ingin pergi ke area taman yang ada di rumah sakit, lalu Izumi (kangoshi) mengizinkan untuk pergi ke taman.

Kangoshi : はるか さん、おはようございます。たいおん を チェック します。Haruka san, ohayou gozaimasu. Taion o chekku shimasu.

Haruka : はい、おねがいします。Hai, onegaishimasu.

(sambil mengecek)

Kangoshi : たいおん は だいじょうぶ です。Taion wa daijoubu desu.

Haruka : よかった です。さんぽ して も だいじょうぶ です か ? Yokatta desu. Sanpo shite mo daijoubu desu ka ?

Kangoshi : はい、だいじょうぶ です。どこ へ いきます か ? Hai, daijoubu desu. Doko e ikimasu ka ?

Haruka : びょういん の こうえん へ いきます。Byouin no kouen e ikimasu.

Kangoshi : き を つけて ください。Ki o tsukete kudasai.

Haruka : はい、わかりました。Hai, wakarimashita.

(sambil turun dari tempat tidur dan berjalan keluar ruang pasien)

Setelah siswa menyimak percakapan yang sudah ditayangkan, akan ada *slide* yang menampilkan animasi perawat dengan memberikan pertanyaan dari percakapan tersebut. Lalu siswa diminta untuk menjawab pertanyaan tersebut dengan benar.

\*Pertanyaan :

1. かんごし は はるか さん に なに を チェック します か ?

Kangoshi wa haruka san ni nani o chekku shimasu ka ?

2. はるか さん は どこ へ いきます か ? Haruka san wa doko e ikimasu ka ?

## 1. Renshuu

\*Menampilkan gambar Mall

1. Percakapan dilakukan bersama teman sebangku.

2. Topik pembicaraan sesuai dengan gambar yang ditampilkan.
3. Buatlah dengan kalimat sederhana, dan dibuat dalam bahasa Jepang.
4. Praktekkan di depan kelas.

Materi 5. わたし の かぞく Watashi No Kazoku

### 1. Pembukaan

Pada *slide* pertama akan menampilkan judul dalam bahasa Jepang dan *background* berupa gambar yang sesuai dengan tema yang akan diajarkan, dan pada bagian bawah animasi menampilkan beberapa kolom pilihan antara lain kotoba (kosakata), mondai (soal-soal), kaiwa (percakapan) dan renshuu (latihan). Tampilan akan diisi animasi yang sesuai dengan jurusan keperawatan.

### 2. Isi

Isi dari *power point* tersebut guru akan menayangkan melalui LCD, guru akan menampilkan *slide* utama *power point* dengan judul materi *Watashi no kazoku* dan terdapat kolom pilihan antara lain kosakata, percakapan, soal-soal, dan latihan pada layar utama tersebut pada *slide* utama tersebut terdapat *background* yang menyesuaikan dengan tema yang akan diajarkan. Yang akan dibahas pertama oleh guru adalah kotoba (kosakata), maka guru akan meng-klik 'kotoba' pada layar. Setelah meng-klik kolom 'kotoba' pada layar, maka akan ada intruksi sebelum menjawab kosakata tersebut, setelah intruksi selesai maka tertera beberapa kosakata yang sesuai dengan materi bahasa Jepang yang berhubungan dengan jurusan Keperawatan dengan dilengkapi animasi 2D, serta ada beberapa pilihan jawaban bahasa Jepang, siswa diminta untuk memilih jawaban kosakata yang sesuai dengan animasi tersebut. Tujuan menampilkan kosakata yaitu untuk mengoptimalisasikan *critical thinking* siswa dalam mengenal kosakata baru dengan diberikan pilihan jawaban supaya siswa bisa mengetahui bahasa Jepang dalam bahasa Jepang dan memilih jawaban yang tepat sesuai dengan animasi yang ditampilkan.

Setelah membahas kosakata, selanjutnya yang akan dibahas adalah mondai (soal-soal). Guru akan meng-klik kolom 'mondai', pada kolom tersebut akan menampilkan kembali kosakata yang sebelumnya sudah ditayangkan, namun hanya menampilkan gambar saja dan siswa diminta untuk aktif menjawab kosakata yang benar, sebelum menampilkan beberapa soal mengenai kosakata sebelumnya, maka akan ada *slide* untuk intruksi sebelum menjawab soal tersebut, setelah intruksi selesai, maka siswa diberikan kesempatan untuk menjawab soal tersebut. tujuan diberikannya mondai adalah untuk mengukur daya ingat siswa terhadap kosakata yang sebelumnya sudah ditampilkan.

Setelah menjawab soal-soal yang diberikan, guru akan mengklik kolom “kaiwa”. Sebelum menampilkan sebuah percakapan menggunakan animasi 2D, akan ada intruksi yaitu siswa harus menyimak dan menjawab pertanyaan dari percakapan tersebut, setelah intruksi selesai maka akan tayang sebuah percakapan yang sesuai dengan tema yang diajarkan. Tujuan diberikannya kaiwa adalah untuk mengoptimalisasikan critical thinking siswa dalam mendengarkan sebuah percakapan, dan menganalisis pola kalimat yang terdapat pada percakapan sehingga siswa bisa menjawab pertanyaan yang diberikan mengenai topik percakapan tersebut.

Kolom terakhir yaitu kolom latihan, siswa diberikan kesempatan untuk mencari pasangan dan membuat sebuah percakapan seperti contoh yang telah ditampilkan sebelumnya dan sesuai dengan materi yang telah diajarkan, setelah itu akan di praktikkan di depan kelas. Tujuan diberikannya latihan yaitu untuk melatih siswa dalam berbicara menggunakan bahasa Jepang.

### Kosakata

Pada bagian kosakata, akan menampilkan beberapa animasi yang sesuai dengan materi yang akan dibahas disertai dengan kolom pilihan jawaban menggunakan hiragana/katakana dengan tambahan huruf romaji, siswa akan memilih jawaban yang benar dari beberapa pilihan jawaban yang ditampilkan sesuai dengan gambar animasi tersebut, serta diminta untuk mengingat/mencatat kosakata yang sudah ditampilkan.

\*Pada bagian kosakata akan tertera kosakata beserta gambar animasi diantaranya :

- Ayah (Pilihan Jawaban : ちち Chichi, はは Haha, あに Ani, あね Ane)
- Ibu (Pilihan Jawaban : ちち Chichi, あね Ane, あに Ani, はは Haha)
- Saudara kandung (Pilihan Jawaban : はは Haha, きょうだい Kyoudai, そぼ Sobo, りょうしん Ryoushin)
- Kedua orang tua (Pilihan Jawaban : りょうしん Ryoushin, ちち Chichi, そふ Sofu, そぼ Sobo)
- Kakak laki-laki (Pilihan Jawaban : あに Ani, あね Ane, いもうと Imouto, おとうと Otouto)
- Kakak perempuan (Pilihan Jawaban : あに Ani, あね Ane, いもうと Imouto, おとうと Otouto)



- Adik laki-laki (Pilihan Jawaban : あに Ani, あね Ane, いもうと Imouto, おとうと Otouto)
- Adik perempuan (Pilihan Jawaban : あに Ani, あね Ane, いもうと Imouto, おとうと Otouto)
- Kakek (Pilihan Jawaban : そふ Sofu, そぼ Sobo, ちち Chichi, はは Haha)
- Nenek (Pilihan Jawaban : そふ Sofu, そぼ Sobo, ちち Chichi, はは Haha)

### Soal-soal

\*Pada bagian soal-soal akan menampilkan beberapa animasi saja yang tujuannya untuk membuktikan bahwa siswa mengingat terkait kosakata yang telah ditampilkan sebelumnya, siswa akan menjawab kosakata dari soal tersebut.

1. Ayah (Chichi)
2. Ibu (Haha)
3. Kakak laki-laki (Ani)
4. Adik laki-laki (Otouto)
5. Adik Perempuan (Imouto)

### Percakapan

\*Pada bagian percakapan akan menampilkan percakapan menggunakan animasi. Dalam percakapan tidak menyangkan kalimat, hanya menampilkan animasi saja.

Latar dari percakapan tersebut adalah ruang administrasi. Seorang laki-laki yang bernama Maki sedang bertanya kamar adiknya (Hinata) yang sedang dirawat kepada perawat yang sedang berjaga di ruang administrasi, kemudian perawat menanyakan kedatangan laki-laki (Maki) tersebut, lalu laki-laki (Maki) itu mengatakan bahwa ia adalah kakak laki-laki dari pasien yang sedang dirawat dan ingin menjenguk adik perempuannya tersebut. Setelah itu, perawat memberitahu kamar pasien tersebut, lalu Maki bergegas pergi menuju kamar pasien adik perempuannya (Hinata).

Maki : すみません、ひなたさんの びょうしつ は どこ ですか ? Sumimasen, Hinata san no byoushitsu wa doko desu ka ?



Kangoshi : たなか ひなた さん です か ? Tanaka hinata san desu ka ?

Maki : はい、そうです。わたし は ひなた の あに です。Hai, soudesu. Watashi wa Hinata no ani desu.

Kangoshi : はい、わかりました。ひなた さん の びょうしつ は あそこ です。しゅじゅつ しつ の まえ に あります。Hai, wakarimashita. Hinata san no byou shitsu wa asoko desu. Shujutsu shitsu no mae ni arimasu.

Maki : ありがとう ございます。Arigatou gozaimasu.

Kangoshi : いいえ、どういた しまして。Iie, douita shimashite

Setelah siswa menyimak percakapan yang sudah ditayangkan, akan ada *slide* yang menampilkan animasi perawat dengan memberikan pertanyaan dari percakapan tersebut. Lalu siswa diminta untuk menjawab pertanyaan tersebut dengan benar.

\*Pertanyaan :

1. おとこ の ひと は だれ です か ? Otoko ni hito wa dare desu ka ?

2. ひなた さん の びょうしつ は どこ です か ? Hinata san no byoushitsu wa doko desu ka?

### 3. Renshuu

\*Menampilkan bagan keluarga yang menunjukkan adik perempuan

1. Percakapan dilakukan bersama teman sebangku.
2. Buatlah percakapan dengan bertanya ruang pasien.
3. Jelaskan siapa yang dirawat di ruang pasien sesuai dengan gambar yang ditampilkan.
4. Percakapan dibuat dalam bahasa Jepang.
5. Prektekkan di depan kelas.

Materi 6. ちち は いしゃ です Chici wa isha desu

### 1. Pembukaan

Pada *slide* pertama akan menampilkan judul dalam bahasa Jepang dan *background* berupa gambar yang sesuai dengan tema yang akan diajarkan, dan pada bagian bawah animasi menampilkan beberapa kolom pilihan antara lain kotoba (kosakata), mondai (soal-soal), kaiwa (percakapan) dan renshuu (latihan). Tampilan akan diisi animasi yang sesuai dengan jurusan keperawatan.

## 2. Isi

Isi dari *power point* tersebut guru akan menayangkan melalui LCD, guru akan menampilkan *slide* utama *power point* dengan judul materi *Chichi wa isha desu* dan terdapat kolom pilihan antara lain kosakata, percakapan, soal-soal, dan latihan pada layar utama tersebut pada *slide* utama tersebut terdapat *background* yang menyesuaikan dengan tema yang akan diajarkan. Yang akan dibahas pertama oleh guru adalah kotoba (kosakata), maka guru akan meng-klik 'kotoba' pada layar. Setelah meng-klik kolom 'kotoba' pada layar, maka akan ada intruksi sebelum menjawab kosakata tersebut, setelah intruksi selesai maka tertera beberapa kosakata yang sesuai dengan materi bahasa Jepang yang berhubungan dengan jurusan Keperawatan dengan dilengkapi animasi 2D, serta ada beberapa pilihan jawaban bahasa Jepang, siswa diminta untuk memilih jawaban kosakata yang sesuai dengan animasi tersebut. Tujuan menampilkan kosakata yaitu untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam mengenal kosakata baru dengan diberikan pilihan jawaban supaya siswa bisa mengetahui bahasa Jepang dalam bahasa Jepang dan memilih jawaban yang tepat sesuai dengan animasi yang ditampilkan.

Setelah membahas kosakata, selanjutnya yang akan dibahas adalah mondai (soal-soal). Guru akan meng-klik kolom 'mondai', pada kolom tersebut akan menampilkan kembali kosakata yang sebelumnya sudah ditayangkan, namun hanya menampilkan gambar saja dan siswa diminta untuk aktif menjawab kosakata yang benar, sebelum menampilkan beberapa soal mengenai kosakata sebelumnya, maka akan ada *slide* untuk intruksi sebelum menjawab soal tersebut, setelah intruksi selesai, maka siswa diberikan kesempatan untuk menjawab soal tersebut. Tujuan diberikannya mondai adalah untuk mengukur daya ingat siswa terhadap kosakata yang sebelumnya sudah ditampilkan.

Setelah menjawab soal-soal yang diberikan, guru akan mengklik kolom "kaiwa". Sebelum menampilkan sebuah percakapan menggunakan animasi 2D, akan ada intruksi yaitu siswa harus menyimak dan menjawab pertanyaan dari percakapan tersebut, setelah intruksi selesai maka akan tayang sebuah percakapan yang sesuai dengan tema yang diajarkan. Tujuan diberikannya kaiwa adalah untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam menyimak sebuah percakapan, dan menganalisis pola kalimat yang terdapat pada percakapan sehingga siswa bisa menjawab pertanyaan yang diberikan mengenai topik percakapan tersebut.

Kolom terakhir yaitu kolom latihan, siswa diberikan kesempatan untuk mencari pasangan dan membuat sebuah percakapan seperti contoh yang telah ditampilkan sebelumnya dan sesuai dengan materi yang telah diajarkan, setelah itu akan di praktikkan di depan kelas. Tujuan diberikannya latihan yaitu untuk melatih siswa dalam berbicara menggunakan bahasa Jepang.

### Kosakata

Pada bagian kosakata, akan menampilkan beberapa animasi yang sesuai dengan materi yang akan dibahas disertai dengan kolom pilihan jawaban menggunakan hiragana/katakana dengan tambahan huruf romaji, siswa akan memilih jawaban yang benar dari beberapa pilihan jawaban yang ditampilkan sesuai dengan gambar animasi tersebut, serta diminta untuk mengingat/mencatat kosakata yang sudah ditampilkan.

\*Pada bagian kosakata akan tertera kosakata beserta gambar animasi diantaranya :

- Polisi (Pilihan Jawaban : せんせい Sensei, じょさんし Josanshi, けいさつ Keisatsu, いしや Isha)
- Guru (Pilihan Jawaban : せんせい Sensei, のうか Nouka, りょうし Ryoushi, かんごし Kan'goshi)
- Nelayan (Pilihan Jawaban : いしや Isha, りょうし Ryoushi, のうか Nouka, やくざいし Yakuzaishi)
- Petani (Pilihan Jawaban : のうか Nouka, いしや Isha, やくざいし Yakuzaishi, じょさんし Josanshi)
- Bidan (Pilihan Jawaban : かんごし Kan'goshi, きゅうきゅうしゃのうんてんしゅ Kyuukyusha no untenshu, じょさんし Josanshi, いしや Isha)
- Perawat (Pilihan Jawaban : せんせい Sensei, かんごし Kan'goshi, やくざいし Yakuzaishi, いしや Isha)
- Dokter (Pilihan Jawaban : いしや Isha, かんごし Kan'goshi, やくざいし Yakuzaishi, せんせい Sensei)
- Supir Ambulans (Pilihan Jawaban : りょうし Ryoushi, じょさんし Josanshi, きゅうきゅうしゃのうんてんしゅ Kyuukyusha no untenshu, けいさつ Keisatsu)

- Apoteker (Pilihan Jawaban : やくざいし **Yakuzaishi**, じょさんし Josanshi, のうか Nouka, りょうし Ryoushi)

### Soal-soal

\*Pada bagian soal-soal akan menampilkan beberapa animasi saja yang tujuannya untuk membuktikan bahwa siswa mengingat terkait kosakata yang telah ditampilkan sebelumnya, siswa akan menjawab kosakata dari soal tersebut.

1. Perawat (Kangoshi)
2. Sopir Ambulan (Kyuukyusha no untenshu)
3. Bidan (Josanshi)
4. Dokter (Isha)
5. Apoteker (Yakuzaishi)

### Percakapan

\*Pada bagian percakapan akan menampilkan percakapan menggunakan animasi. Dalam percakapan tidak menayangkan kalimat, hanya menampilkan animasi saja.

Latar tempat pada percakapan ini yaitu di sebuah Lorong rumah sakit. Kimura (kangoshi) sedang berjalan menuju ruang pasien untuk mengecek infus pasien, salah satu pengunjung pasien tersebut bernama Hana memanggil Kimura (kangoshi) karena memastikan apakah benar dia adalah kakak tingkatnya sewaktu SMP, kemudian Kimura menjawabnya sehingga terjadi perbincangan antara Kimura (kangoshi) dengan Hana.

Hana : すみません、きむら さん ですか ? Sumimasen, Kimura san desu ka ?

Kimura : ええ、はな さん ですね。おひしゃしぶり ですね。おげんき ですか ? Ee, Hana san desu ne. Ohishashiburi desu ne. Ogenki desu ka ?

Hana : はい、げんき です。この びょういん の かんごし ですか ? Hai, genki desu. Kono byouin no kangoshi desu ka ?

Kimura : はい、に ねん かん ぐらい はたらいて います。Hai, ni nen kan gurai hataraitte imasu.

Hana : すごい ですね、がんばって ください。Sugoi desu ne, ganbatte kudasai.

Kumura : はい、ありがとう ございます。Hai, arigatou gozaimasu.



Setelah siswa menyimak percakapan yang sudah ditayangkan, akan ada *slide* yang menampilkan animasi perawat dengan memberikan pertanyaan dari percakapan tersebut. Lalu siswa diminta untuk menjawab pertanyaan tersebut dengan benar.

\*Pertanyaan :

1. きむら さんの しごとは なん です か ? Kimura san no shigoto wa nan desu ka ?
2. きむら さんは なん ねん かん ぐらい はたらいて います か ? Kimura san wa nan nen kan gurai hataraite imasu ka ?

### Renshuu

\*Menampilkan gambar perawat

1. Percakapan dilakukan bersama teman sebangku.
2. tanyakan pekerjaan, dan jawablah sesuai dengan gambar yang ditampilkan.
3. Buatlah kalimat menggunakan bahasa Jepang.
4. Praktekkan di depan kelas.

Materi 7. はじめまして Hajimemashite

#### 1. Pembukaan

Pada *slide* pertama akan menampilkan judul dalam bahasa Jepang dan *background* berupa gambar yang sesuai dengan tema yang akan diajarkan, dan pada bagian bawah animasi menampilkan beberapa kolom pilihan antara lain kotoba (kosakata), mondai (soal-soal), kaiwa (percakapan) dan rensuu (latihan). Tampilan akan diisi animasi yang sesuai dengan jurusan keperawatan.

#### 2. Isi

Isi dari *power point* tersebut guru akan menayangkan melalui LCD, guru akan menampilkan *slide* utama *power point* dengan judul materi *Hajimemashite* dan terdapat kolom pilihan antara lain kosakata, percakapan, soal-soal, dan latihan pada layar utama tersebut pada slide utama tersebut terdapat *background* yang menyesuaikan dengan tema yang akan diajarkan. Yang akan dibahas pertama oleh guru adalah kotoba (kosakata), maka guru akan meng-klik 'kotoba' pada layar. Setelah meng-klik kolom 'kotoba' pada layar, maka akan ada intruksi sebelum



menjawab kosakata tersebut, setelah intruksi selesai maka tertera beberapa kosakata yang sesuai dengan materi bahasa Jepang yang berhubungan dengan jurusan Keperawatan dengan dilengkapi animasi 2D, serta ada beberapa pilihan jawaban bahasa Jepang, siswa diminta untuk memilih jawaban kosakata yang sesuai dengan animasi tersebut. Tujuan menampilkan kosakata yaitu untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam mengenal kosakata baru dengan diberikan pilihan jawaban supaya siswa bisa mengetahui bahasa Jepang dalam bahasa Jepang dan memilih jawaban yang tepat sesuai dengan animasi yang ditampilkan.

Setelah membahas kosakata, selanjutnya yang akan dibahas adalah mondai (soal-soal). Guru akan meng-klik kolom 'mondai', pada kolom tersebut akan menampilkan kembali kosakata yang sebelumnya sudah ditayangkan, namun hanya menampilkan gambar saja dan siswa diminta untuk aktif menjawab kosakata yang benar, sebelum menampilkan beberapa soal mengenai kosakata sebelumnya, maka akan ada slide untuk intruksi sebelum menjawab soal tersebut, setelah intruksi selesai, maka siswa diberikan kesempatan untuk menjawab soal tersebut. Tujuan diberikannya mondai adalah untuk mengukur daya ingat siswa terhadap kosakata yang sebelumnya sudah ditampilkan.

Setelah menjawab soal-soal yang diberikan, guru akan mengklik kolom "kaiwa". Sebelum menampilkan sebuah percakapan menggunakan animasi 2D, akan ada intruksi yaitu siswa harus menyimak dan menjawab pertanyaan dari percakapan tersebut, setelah intruksi selesai maka akan tayang sebuah percakapan yang sesuai dengan tema yang diajarkan. Tujuan diberikannya kaiwa adalah untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam menyimak sebuah percakapan, dan menganalisis pola kalimat yang terdapat pada percakapan sehingga siswa bisa menjawab pertanyaan yang diberikan mengenai topik percakapan tersebut.

Kolom terakhir yaitu kolom latihan, siswa diberikan kesempatan untuk mencari pasangan dan membuat sebuah percakapan seperti contoh yang telah ditampilkan sebelumnya dan sesuai dengan materi yang telah diajarkan, setelah itu akan di praktikkan di depan kelas. Tujuan diberikannya latihan yaitu untuk melatih siswa dalam berbicara menggunakan bahasa Jepang.

### **Kosakata**

Pada bagian kosakata, akan menampilkan beberapa animasi yang sesuai dengan materi yang akan dibahas disertai dengan kolom pilihan jawaban menggunakan hiragana/katakana dengan tambahan huruf romaji, siswa akan memilih jawaban yang benar dari beberapa pilihan jawaban yang ditampilkan sesuai dengan gambar animasi tersebut, serta diminta untuk mengingat/mencatat kosakata yang sudah ditampilkan.

\*Pada bagian kosakata akan tertera kosakata beserta gambar animasi diantaranya :

- Dokter gigi (Pilihan jawaban : しか Shika, じびか Jibika, がんか Ganka, ひふか Hifuka)
- Dokter THT (Pilihan Jawaban : しか Shika, ひふか Hifuka, じびか Jibika, がんか Ganka)
- Dokter Mata (Pilihan Jawaban : しか Shika, じびか Jibika, がんか Ganka, ひふか Hifuka)
- Dokter Kulit (Pilihan Jawaban : かんごし Kangoshi, ひふか Hifuka, いしゃ Isha, がんか Ganka)
- Perawat (Pilihan Jawaban : じょさんし Josanshi, かんごし Kangoshi, しか Shika, じびか Jibika)
- Bidan (Pilihan Jawaban : せんせい Sensei, かんごし Kangoshi, じょさんし Josanshi, ないか Naika)

### **Soal-soal**

\*Pada bagian soal-soal akan menampilkan beberapa animasi saja setiap slidennya yang tujuannya untuk membuktikan bahwa siswa mengingat terkait kosakata yang telah ditampilkan sebelumnya, siswa akan menjawab kosakata dari soal tersebut, setelah siswa menyebutkan jawaban yang benar, slide tersebut akan menampilkan jawaban yang tepat.

1. Dokter gigi (Shika)
2. Dokter Mata (Ganka)
3. Perawat (Kangoshi)
4. Bidan (Josanshi)
5. Dokter kulit (Hifuka)

### **Percakapan**

\*Pada bagian percakapan akan menampilkan percakapan antara pengunjung rumah sakit dan perawat menggunakan animasi 2D. Dalam percakapan tidak menayangkan kalimat, hanya menampilkan animasi saja.

Latar tempat percakapan adalah di ruang dokter. Ada beberapa perawat sedang berkumpul, dan datang seorang dokter mengajak perawat baru dan

diperkenalkannya perawat tersebut. Perawat yang bernama Aiko pun lalu memperkenalkan dirinya di depan perawat lainnya.

Isha : みんな さん、 おはよう ございます。あたらしい かんごし  
が います。どうぞ じこしょうかい を おねがいます。 Minna san,  
ohayou gozaimasu. Atarashii kangoshi ga imasu. Douzo jikoshoukai o  
onegaishimasu.

Aiko : おはよう ございます。 Ohayou gozaimasu.

Minna (semua perawat) : おはよう ございます。 Ohayou gozaimasu.

Aiko : はじめまして、わたし は あいこ です。バリ からきました。  
わたし は かんごし です。 どうぞ よろしく おねがいます。

Hajimemashite, watashi wa Aiko desu. Bali karakimashita. Watashi wa kangoshi  
desu, douzo yoroshiku onegaishimasu.

Minna : はい、どうぞ よろしく おねがいます。 Hai, douzo yoroshiku  
onegaishimasu.

Setelah siswa menyimak percakapan yang sudah ditayangkan, akan ada *slide* yang menampilkan animasi perawat dengan memberikan pertanyaan dari percakapan tersebut. Lalu siswa diminta untuk menjawab pertanyaan tersebut dengan benar.

\*Pertanyaan

1. あいこ さん の しごとは なん です か ? Aiko san no  
shigoto wa nan desu ka ?

2. あいこ さん は どこ からきました か ? Aiko san wa doko  
karakimashita ka ?

### **Renshuu**

Buatlah sebuah kalimat dalam memperkenalkan diri diantaranya :

1. Nama lengkap
2. Asal
3. Profesi
4. Kalimat tersebut dibuat dalam bahasa Jepang
5. Praktekkan di depan kelas.

Materi 8. どんな ひと です か ? Donna hito desu ka ?

### **1. Pembukaan**

Pada *slide* pertama akan menampilkan judul dalam bahasa Jepang dan *background* berupa gambar yang sesuai dengan tema yang akan diajarkan, dan pada bagian bawah animasi menampilkan beberapa kolom pilihan antara lain kotoba (kosakata), mondai (soal-soal), kaiwa (percakapan) dan renshuu (latihan). Tampilan akan diisi animasi yang sesuai dengan jurusan keperawatan.

## 2. Isi

Isi dari *power point* tersebut guru akan menayangkan melalui LCD, guru akan menampilkan *slide* utama *power point* dengan judul materi *Donna hito desu ka?* dan terdapat kolom pilihan antara lain kosakata, percakapan, soal-soal, dan latihan pada layar utama tersebut pada *slide* utama tersebut terdapat *background* yang menyesuaikan dengan tema yang akan diajarkan. Yang akan dibahas pertama oleh guru adalah kotoba (kosakata), maka guru akan meng-klik 'kotoba' pada layar. Setelah meng-klik kolom 'kotoba' pada layar, maka akan ada intruksi sebelum menjawab kosakata tersebut, setelah intruksi selesai maka tertera beberapa kosakata yang sesuai dengan materi bahasa Jepang yang berhubungan dengan jurusan Keperawatan dengan dilengkapi animasi 2D, serta ada beberapa pilihan jawaban bahasa Jepang, siswa diminta untuk memilih jawaban kosakata yang sesuai dengan animasi tersebut. Tujuan menampilkan kosakata yaitu untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam mengenal kosakata baru dengan diberikan pilihan jawaban supaya siswa bisa mengetahui bahasa Jepang dalam bahasa Jepang dan memilih jawaban yang tepat sesuai dengan animasi yang ditampilkan.

Setelah membahas kosakata, selanjutnya yang akan dibahas adalah mondai (soal-soal). Guru akan meng-klik kolom 'mondai', pada kolom tersebut akan menampilkan kembali kosakata yang sebelumnya sudah ditayangkan, namun hanya menampilkan gambar saja dan siswa diminta untuk aktif menjawab kosakata yang benar, sebelum menampilkan beberapa soal mengenai kosakata sebelumnya, maka akan ada *slide* untuk intruksi sebelum menjawab soal tersebut, setelah intruksi selesai, maka siswa diberikan kesempatan untuk menjawab soal tersebut. Tujuan diberikannya mondai adalah untuk mengukur daya ingat siswa terhadap kosakata yang sebelumnya sudah ditampilkan.

Setelah menjawab soal-soal yang diberikan, guru akan mengklik kolom "kaiwa". Sebelum menampilkan sebuah percakapan menggunakan animasi 2D, akan ada intruksi yaitu siswa harus menyimak dan menjawab pertanyaan dari percakapan tersebut, setelah intruksi selesai maka akan tayang sebuah percakapan yang sesuai dengan tema yang diajarkan. Tujuan diberikannya kaiwa adalah untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam menyimak sebuah percakapan, dan menganalisis pola kalimat yang terdapat pada percakapan sehingga siswa bisa menjawab pertanyaan yang diberikan mengenai topik percakapan tersebut.



Kolom terakhir yaitu kolom latihan, siswa diberikan kesempatan untuk mencari pasangan dan membuat sebuah percakapan seperti contoh yang telah ditampilkan sebelumnya dan sesuai dengan materi yang telah diajarkan, setelah itu akan di praktikkan di depan kelas. Tujuan diberikannya latihan yaitu untuk melatih siswa dalam berbicara menggunakan bahasa Jepang.

### Kosakata

Pada bagian kosakata, akan menampilkan beberapa animasi yang sesuai dengan materi yang akan dibahas disertai dengan kolom pilihan jawaban menggunakan hiragana/katakana dengan tambahan huruf romaji, siswa akan memilih jawaban yang benar dari beberapa pilihan jawaban yang ditampilkan sesuai dengan gambar animasi tersebut, serta diminta untuk mengingat/mencatat kosakata yang sudah ditampilkan.

\*Pada bagian kosakata akan tertera kosakata beserta gambar animasi diantaranya :

- Tampan (Pilihan jawaban : はんさむ **Hansamu**, きれい Kirei, かわいい Kawaii, **せ が たかい Se ga takai**)

- Cantik (Pilihan jawaban : はんさむ Hansamu, きれい **Kirei**, かわいい Kawaii, **せ が たかい Se ga takai**)

- Lucu (Pilihan jawaban : かわいい **Kawaii**, はんさむ Hansamu, きれい Kirei , **せ が ひくい Se ga hikui**)

- Tinggi (Pilihan Jawaban : **せ が たかい Se ga takai**, **せ が ひくい Se ga hikui**, **かみ が ながい Kami ga nagai**, **かみ が みじかい Kami ga mijikai**)

- Pendek (Pilihan Jawaban : **かみ が ながい Kami ga nagai**, **かみ が みじかい Kami ga mijikai**, **せ が ひくい Se ga hikui**, **せ が たかい Se ga takai**)

- Gemuk (Pilihan Jawaban : やせて います Yasete imasu, ふとって います **Futotte imasu**, **かみ が みじかい Kami ga mijikai**, **かみ が ながい Kami ga nagai**)

- Kurus (Pilihan Jawaban : やせて います **Yasete imasu**, **かみ が みじかい Kami ga mijikai**, ふとって います Futotte imasu, **かみ が ながい Kami ga nagai**)



- Rambut Panjang (Pilihan Jawaban : かがながい Kami ga nagai, かがみじかい Kami ga mijikai, せがたかい Se ga takai, やせています Yasete imasu

)

- Rambut pendek (Pilihan Jawaban : せがたかい Se ga takai, せがひくい Se ga hikui, かがながい Kami ga nagai, かがみじかい Kami ga mijikai)

### Soal-soal

\*Pada bagian soal-soal akan menampilkan beberapa animasi saja yang tujuannya untuk membuktikan bahwa siswa mengingat terkait kosakata yang telah ditampilkan sebelumnya, siswa akan menjawab kosakata dari soal tersebut.

1. Cantik (kirei)
2. Pendek (Se ga hikui)
3. Gemuk (Futotte imasu)
4. Rambut Panjang (Kami ga nagai)
5. Lucu (Kawaii)

### Percakapan

\*Pada bagian percakapan akan menampilkan percakapan menggunakan animasi. Dalam percakapan tidak menayangkan kalimat, hanya menampilkan animasi saja.

Latar tempat dari percakapan ini yaitu sebuah rumah sakit. Ada seorang perawat yang bernama Sachiko sedang merekap data pasien, namun Sachiko (kangoshi) tidak ingat pasien yang bernama Sakura, lalu ia bertanya kepada temannya yaitu Yuki (kangoshi), Yuki (kangoshi) pun menjawab bahwa pasien yang bernama Sakura orangnya cantik, memiliki rambut pendek, dan orangnya kurus. Setelah dijelaskan, akhirnya Sachiko (kangoshi) mengingat pasien tersebut.

Sachiko (Kangoshi) : こんにちは。Konnichiwa

Yuki (Kangoshi) : こんにちは。Konnichiwa

Sachiko (Kangoshi) : ゆきさん、もっとききたいですが。Yuki san, cotto kikitai desu ga.

Yuki (Kangoshi) : はい、なんですか？ Hai, nan desu ka ?

Sachiko (Kangoshi) : かんじゃ の さくら さん を しって います か ? Kanja no sakura san o shitte imasu ka ?

Yuki (Kangoshi) : はい、しています。 Hai, shitteimasu

Sachiko (Kangoshi) : さくら さん は どんな ひと です か ?

Sakura san wa donna hito desu ka ?

Yuki (Kangoshi) : さくら さん は かみ が みじかくて、やせて います。 Sakura san wa kami ga mijikakute, yasete imasu.

Sachiko (perawat) : ああ、 わかりました。ありがとう ございます。 Aa, wakarimashita. Arigatou gozaimasu.

Setelah siswa menyimak percakapan yang sudah ditayangkan, akan ada *slide* yang menampilkan animasi perawat dengan memberikan pertanyaan dari percakapan tersebut. Lalu siswa diminta untuk menjawab pertanyaan tersebut dengan benar.

\*Pertanyaan :

1. さくら さん は どんな ひと です か ? Sakura san wa donna hito desu ka ?

2. さくら さん は やせて います か ? Sakura san wa yasete imasu ka ?

### 3. Renshuu

\*Menampilkan gambar laki-laki tampan

1. Percakapan dilakukan bersama teman sebangku
2. Salah satu menanyakan fisik dari salah satu pasien, lalu jelaskan sesuai dengan gambar yang ditampilkan.
3. Percakapan dibuat dalam bahasa Jepang.
4. Praktekkan di depan kelas.

Materi 9. ひま な とき Hima na toki

### 1. Pembukaan

Pada *slide* pertama akan menampilkan judul dalam bahasa Jepang dan *background* berupa gambar yang sesuai dengan tema yang akan diajarkan, dan pada bagian bawah animasi menampilkan beberapa kolom pilihan antara lain kotoba (kosakata), mondai (soal-soal), kaiwa (percakapan) dan renshuu (latihan). Tampilan akan diisi animasi yang sesuai dengan jurusan keperawatan.

## 2. Isi

Isi dari *power point* tersebut guru akan menayangkan melalui LCD, guru akan menampilkan *slide* utama *power point* dengan judul materi *Hima na toki* dan terdapat kolom pilihan antara lain kosakata, percakapan, soal-soal, dan latihan pada layar utama tersebut pada *slide* utama tersebut terdapat *background* yang menyesuaikan dengan tema yang akan diajarkan. Yang akan dibahas pertama oleh guru adalah kotoba (kosakata), maka guru akan meng-klik 'kotoba' pada layar. Setelah meng-klik kolom 'kotoba' pada layar, maka akan ada intruksi sebelum menjawab kosakata tersebut, setelah intruksi selesai maka tertera beberapa kosakata yang sesuai dengan materi bahasa Jepang yang berhubungan dengan jurusan Keperawatan dengan dilengkapi animasi 2D, serta ada beberapa pilihan jawaban bahasa Jepang, siswa diminta untuk memilih jawaban kosakata yang sesuai dengan animasi tersebut. Tujuan menampilkan kosakata yaitu untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam mengenal kosakata baru dengan diberikan pilihan jawaban supaya siswa bisa mengetahui bahasa Jepang dalam bahasa Jepang dan memilih jawaban yang tepat sesuai dengan animasi yang ditampilkan.

Setelah membahas kosakata, selanjutnya yang akan dibahas adalah mondai (soal-soal). Guru akan meng-klik kolom 'mondai', pada kolom tersebut akan menampilkan kembali kosakata yang sebelumnya sudah ditayangkan, namun hanya menampilkan gambar saja dan siswa diminta untuk aktif menjawab kosakata yang benar, sebelum menampilkan beberapa soal mengenai kosakata sebelumnya, maka akan ada *slide* untuk intruksi sebelum menjawab soal tersebut, setelah intruksi selesai, maka siswa diberikan kesempatan untuk menjawab soal tersebut. Tujuan diberikannya mondai adalah untuk mengukur daya ingat siswa terhadap kosakata yang sebelumnya sudah ditampilkan.

Setelah menjawab soal-soal yang diberikan, guru akan mengklik kolom "kaiwa". Sebelum menampilkan sebuah percakapan menggunakan animasi 2D, akan ada intruksi yaitu siswa harus menyimak dan menjawab pertanyaan dari percakapan tersebut, setelah intruksi selesai maka akan tayang sebuah percakapan yang sesuai dengan tema yang diajarkan. Tujuan diberikannya kaiwa adalah untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam menyimak sebuah percakapan, dan menganalisis pola kalimat yang terdapat pada percakapan sehingga siswa bisa menjawab pertanyaan yang diberikan mengenai topik percakapan tersebut.

Kolom terakhir yaitu kolom latihan, siswa diberikan kesempatan untuk mencari pasangan dan membuat sebuah percakapan seperti contoh yang telah ditampilkan sebelumnya dan sesuai dengan materi yang telah diajarkan, setelah itu akan di praktikkan di depan kelas. Tujuan diberikannya latihan yaitu untuk melatih siswa dalam berbicara menggunakan bahasa Jepang.

### Kosakata

Pada bagian kosakata, akan menampilkan beberapa animasi yang sesuai dengan materi yang akan dibahas disertai dengan kolom pilihan jawaban menggunakan hiragana/katakana dengan tambahan huruf romaji, siswa akan memilih jawaban yang benar dari beberapa pilihan jawaban yang ditampilkan sesuai dengan gambar animasi tersebut, serta diminta untuk mengingat/mencatat kosakata yang sudah ditampilkan.

\*Pada bagian kosakata akan tertera kosakata beserta gambar animasi diantaranya :

- Shopping (Pilihan Jawaban : ショッピング **Shopinggu**, えいが を みます Eiga o mimasu, しゃんぽ します Shanpo simasu, おいのり を します Oinori o shimasu)
- Menonton film (Pilihan Jawaban : ショッピング **Shopinggu**, すぽつ します Supotsu shimasu, おいのり を します Oinori o shimasu, えいが を みます **Eiga wo mimasu**)
- Jalan-jalan (Pilihan Jawaban : すぽつ します Supotsu shimasu, おいのり を します Oinori o shimasu, しゃんぽ します **Shanpo shimasu**, シャワー を あびます Shawa o abimasu)
- Berolah raga (Pilihan Jawaban : すぽつ します **Supotsu shimasu**, ショッピング **Shopinggu**, かんご の べんきょう を します Kango no benkyou o shimasu, おいのり を します Oinori o shimasu)
- Membaca buku panduan keperawatan (Pilihan Jawaban : てんてき を こうかん します Tenteki o koukan shimasu, かんご の べんきょう を します **Kango no benkyou o shimasu**, たいじゅう を はかります Taijuu o hakarimasu, かんじゃ の ベッド を かたづけます Kanja no beddo o katazuketemasu)
- Menyuntik pasien : かんご の べんきょう を します Kango no benkyou o shimasu, かんじゃ に ちゅうしゃ します **Kanja ni chuusha shimasu**, て



んてき を こうかん します Tenteki wo koukan shimasu, たいじゅう を はかります Taijuu o hakarimasu

- Mengukur berat badan (Pilihan Jawaban : かんご の べんきょう を します Kango no benkyou o shimasu, かんじゃ に ちゅうしゃ を します Kanja ni chuusha o shimasu, てんてき を こうかん します Tenteki o koukan shimasu, たいじゅう を はかります **Taijuu o hakarimasu**)

- Membersihkan tempat tidur pasien (Pilihan Jawaban : てんてき を こうかん します Tenteki wo koukan shimasu, かんじゃ に ちゅうしゃ を します Kanja ni chuusha o shimasu, かんじゃ の ベッド を かたづけます **Kanja no beddo o katazukemasu**, たいじゅう を はかります **Taijuu o hakarimasu**)

- Mengganti infus (Pilihan Jawaban : てんてき を こうかん します **Tenteki o koukan shimasu**, たいじゅう を はかります **Taijuu o hakarimasu**, かんじゃ に ちゅうしゃ を します Kanja ni chuusha o shimasu, かんご の べんきょう を します Kango no benkyou o shimasu)

### **Soal-soal**

\*Pada bagian soal-soal akan menampilkan beberapa animasi saja yang tujuannya untuk membuktikan bahwa siswa mengingat terkait kosakata yang telah ditampilkan sebelumnya, siswa akan menjawab kosakata dari soal tersebut.

1. Menonton film (Eiga o mimasu)
2. Membaca buku panduan keperawatan (Kango no benkyou o shimasu)
3. Mengukur berat badan (Taijuu o hakarimasu)
4. Membersihkan tempat tidur pasien (Kanja no beddo o katadzukemasu)
5. Mengganti infus pasien (Tenteki o koukan shimasu)

### **Percakapan**

\*Pada bagian percakapan akan menampilkan percakapan menggunakan animasi. Dalam percakapan tidak menayangkan kalimat, hanya menampilkan animasi saja.

Latar tempat dari percakapan ini adalah di ruang administrasi rumah sakit, terdapat 2 orang perawat yang sedang bertugas dan berbincang-bincang. 2 orang perawat tersebut bernama Natsumi dan Chisako. Natsumi bertanya kepada Chisako yang merupakan seniornya tentang apa yang dilakukan jika ada waktu luang pada



saat kerja, Chisako pun menjawab pertanyaan dari Natsumi dan bertanya kembali kepada Natsumi dengan pertanyaan yang serupa, lalu Natsumi menjawab pertanyaan dari Chisako tersebut.

Natsumi (Kangoshi) : ちさこ さん、 ひま な とき、 よく なに を  
します か？ Chisako san, hima na toki, yoku nani o shimasu ka ?

Chisako (Kangoshi) : わたし は ショッピング を します。 Watashi wa  
shoppingu o shimas. なつみ さん は どうです か ？ Natsumi san wa  
dou desu ka ?

Natsumi (Kangoshi) : わたし は かんご の べんきょう を します。  
Watashi wa kango no benkyou o shimasu.

Chisako (Kangoshi) : ああ、まじめ ですね。 Aa, Majime desu ne.

Natsumi (Kangoshi) : いいえ、 そう でも ありません。 Iie, sou demo  
arimasen.

Setelah siswa menyimak percakapan yang sudah ditayangkan, akan ada slide yang menampilkan animasi perawat dengan memberikan pertanyaan dari percakapan tersebut. Lalu siswa diminta untuk menjawab pertanyaan tersebut dengan benar.

\*Pertanyaan :

1. なつみ さん は ひま な とき に なに を します か ？  
Natsumi san wa hima na toki ni nani wo shimasu ka ?

2. ちさこ さん は ひま な とき に なに を します か ？  
Chisako san wa hima na toki ni nani wo shimasu ka ?

### 1. Renshuu

\*Menampilkan gambar sedang menonton film

1. Percakapan dilakukan bersama teman sebangku.
2. Jelaskan waktu luang yang dilakukan sesuai dengan gambar yang ditampilkan.
3. Jelaskan dalam bahasa Jepang.
4. Praktekkan di depan kelas.

## Lampiran 10. Cara Penggunaan Media

### CARA PENGGUNAAN POWER POINT INTERAKTIF

*Powerpoint* interaktif dilengkapi animasi 2D ini terdiri dari *slide* pengenalan kosakata (*kotoba*), soal-soal (*mondai*), percakapan (*kaiwa*), latihan (*renshuu*). Pada tampilan awal yaitu cover dari materi tersebut. pada bagian *cover* terdapat gambar background yang menyesuaikan dengan materi yang akan dijelaskan, judul materi, serta terdapat 4 kolom antara lain : *kotoba*, *mondai*, *kaiwa*, *renshuu*. Setiap kolom tersebut dapat diklik pada layar agar terlihat *slide* selanjutnya. Adapun cara penggunaan *powerpoint* interaktif ini agar mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sebagai berikut :

1. Pilih *powerpoint* yang akan digunakan dalam pembelajaran (sesuaikan dengan materi yang akan dipelajari)
2. Klik *powerpoint* tersebut, setelah itu akan muncul tampilan awal yaitu *cover* dari media tersebut. lalu klik *slide show* pada pojok kanan bawah.
3. Jika ingin membahas kosakata maka klik kolom '*kotoba*' pada *cover* tersebut, setelah itu akan muncul animasi dan 4 kolom pilihan jawaban. Minta siswa untuk melihat instruksi terlebih dahulu setelah itu, minta siswa untuk memilih jawaban yang benar sesuai dengan gambar animasi yang ditampilkan, lalu guru akan mengklik jawaban yang dipilih oleh siswa. Jika siswa menjawab kosakata yang benar, maka akan terdengar suara yang menunjukkan benar dengan tampilan kolom berwarna hijau, sedangkan jika siswa menjawab kosakata salah, maka akan terdengar suara yang menunjukkan salah dengan tampilan kolom berwarna merah. Klik kolom '*selanjutnya*' untuk ke *slide* berikutnya. Setelah membahas kosakata, klik kolom '*menu utama*' untuk kembali pada *cover*.
4. Setelah membahas kosakata, selanjutnya guru mengklik kolom '*mondai*' pada *cover*. Minta siswa untuk melihat instruksi terlebih dahulu, setelah itu minta siswa untuk menebak kembali animasi yang sebelumnya terdapat pada kosakata, akan tetapi dalam tampilan tersebut hanya menampilkan 1

kolom yaitu kolom '*kotae*'. Setelah siswa menebak animasi tersebut, maka guru akan mengklik kolom '*kotae*' untuk melihat jawaban yang benar apakah sesuai dengan jawaban dari siswa. Klik kolom '*selanjutnya*' untuk ke *slide* berikutnya. Setelah selesai membahas '*mondai*', klik kolom '*menu utama*' untuk kembali pada *cover*.

5. Selanjutnya pada saat membahas percakapan, minta siswa untuk melihat instruksi terlebih dahulu, setelah itu minta siswa untuk menyimak video percakapan, guru dapat mengulang kembali video percakapan dengan mengklik tombol play pada video animasi. Setelah video percakapan selesai ditampilkan, maka akan ada beberapa slide pertanyaan, tunjuk salah satu siswa untuk menjawab pertanyaan tersebut. Klik kolom '*selanjutnya*' untuk ke *slide* berikutnya. Setelah selesai membahas '*kaiwa*', klik kolom '*menu utama*' untuk kembali pada *cover*.
6. Setelah proses pembahasa materi selesai diberikan, selanjutnya guru akan mengklik kolom '*renshuu*'. Guru memberikan siswa tugas berupa latihan percakapan sesuai dengan tema yang dipelajari, minta siswa untuk mencari pasangan, dan membuat percakapan sesuai dengan tugas yang diberikan.



## Lampiran 11. Dokumentasi



**Penilaian Media oleh Ahli Media**



**Penilaian Uji Coba dengan Guru**



**Pelaksanaan Uji Coba dengan Siswa Kelas XI**



## RIWAYAT HIDUP



Ni Putu Winda Tya Ariantari lahir di Kaliakah, 02 November 1999. Penulis merupakan anak pertama dari pasangan suami istri I Ketut Sariada dan Dewa Ayu Ketut Dariati. Kini penulis tinggal di Banjar Kaliakah, Desa Kaliakah, Kecamatan Negara, Kabupaten Jembrana, Provinsi Bali.

Penulis menyelesaikan pendidikan sekolah dasar di SD Negeri 1 Kaliakah dan lulus pada tahun 2012. Kemudian, penulis melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 1 Negara dan lulus pada tahun 2015. Kemudian, penulis melanjutkan pendidikan menengah atas di SMA Negeri 2 Negara dan memilih jurusan Bahasa, kemudian lulus pada tahun 2018. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan S1 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang di Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja. Selanjutnya, mulai dari tahun 2018 hingga pada saat ini, penulis tercatat sebagai mahasiswa Program S1 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang di Universitas Pendidikan Ganesha.