


Lampiran 1 Surat Permohonan Data

 KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
Alamat Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 25571 Fax. (0362) 25571
Laman <http://ftk.undiksha.ac.id>

Nomor : 18/UN48.11.1/DT/2021
Lampiran : -
Hal : Permohonan Data

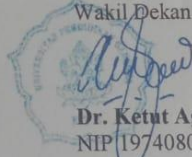
Singaraja, 4 Januari 2022

Yth. Kepala SMA N 1 Tejakula
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi persyaratan penyusunan Skripsi, bersama ini dimohon bantuannya untuk memberikan informasi yang diperlukan terkait data mengenai "RPP dan Silabus", kepada mahasiswa berikut.

Nama : Komang Dian Ary Kristiadi
NIM : 1815051040
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Semester : VII (tujuh)

Demikian surat ini disampaikan, atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan I,

Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
NIP 197408012000032001

Lampiran 2 Hasil Wawancara Guru

**Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Sumber Belajar Pada Pengembangan
Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning* untuk Mata
Pelajaran Bahasa Jepang Materi *Jiko Shoukai* dan *Gakkou No Seikatsu* di SMA
Negeri 1 Tejakula**

(Guru)

Nama : Putu Devi Ayu Andari, S.Pd, M.Hum.

NIP : -

1. Bagaimana situasi kondisi dalam kegiatan belajar mengajar saat ini?
 Pembelajaran masih menggunakan buku paket dengan judul "Nihongo kira kira 1" terkadang menggunakan PPT.
2. Berapa jumlah tenaga pendidik atau guru yang mengajar mata pelajaran Bahasa Jepang?
 1 orang
3. Model pembelajaran apa yang Anda terapkan dalam proses pembelajaran saat ini?
 Inquiry Terbimbing
4. Sumber belajar / media pembelajaran apa yang digunakan dalam proses pembelajaran?
 Buku paket / PPT

5. Sarana dan prasarana apa saja yang tersedia di sekolah untuk mendukung proses pembelajaran?

LCD , Gadget pribadi

6. Bagaimana respon siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran?

Bagi siswa yang memiliki minat belajar , akan aktif ,
Sedangkan yang tidak , akan pasif .

7. Kesulitan atau hambatan yang didapatkan dalam proses pembelajaran?

- Meningkatkan minat dan antusias siswa serta
membuat siswa fokus pada pembelajaran .

- Keterbatasan media pembelajaran yang mampu
menarik minat siswa .

8. Menurut Anda, apakah perlu dikembangkan suatu media pembelajaran interaktif untuk membantu proses pembelajaran Bahasa Jepang?

Perlu

9. Fitur/Informasi apa saja yang diharapkan dari adanya media pembelajaran interaktif untuk membantu proses pembelajaran Bahasa Jepang?

Informasi yang relevan dengan materi / tema

10. Bagaimana respon Anda terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif sebagai satu referensi guru dalam mendukung proses pembelajaran Bahasa Jepang?

Sangat baik, terlebih untuk membuat siswa lebih semangat dan antusias mengikuti pembelajaran di kelas.

Tejakula, 20 April 2022

Guru Pengampu Mata Pelajaran



Putu Devi Ayu Andari S.pd., M.Hum.

NIP. -

Lampiran 3 Kisi – kisi Angket Peserta Didik

Kisi – Kisi Angket Peserta Didik

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Karakteristik Peserta Didik	a. Pemahaman siswa terhadap pembelajaran	2,3
		b. Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran	1,4,5,6,7,9,10,11
		c. Motivasi siswa terhadap pembelajaran	8,12
2	Karakteristik Pembelajaran	a. Materi pembelajaran	13,17,18
		b. Media pembelajaran	14,15,16
		c. Sarana pembelajaran	19,20



Lampiran 4 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PESERTA DIDIK

Nama :

No. Absen :

Kelas :

I. Petunjuk

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat!
2. Isilah pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapat Anda sendiri!
3. Jawaban Anda tidak akan mempengaruhi prestasi belajar Anda di kelas!
4. Pilihlah salah satu jawaban sesuai dengan pendapat Anda dengan cara memberikan tanda (√) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut:

SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 KS = Kurang Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju

II. Daftar Pertanyaan

No.	Pertanyaan	Alternatif				
		SS	S	KS	TS	STS
Karakteristik Peserta Didik						
1	Saya senang belajar materi <i>Jiko Shoukaidan Gakkou No Seikatsu</i> .					
2	Saya mudah memahami materi <i>Jiko Shoukaidan Gakkou No Seikatsu</i> .					
3	Saya memahami setiap penjelasan materi <i>Jiko Shoukaidan Gakkou No Seikatsu</i> yang disampaikan guru dengan baik.					
4	Saya mencari materi tambahan di internet untuk menambah wawasan saya.					
5	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru.					
6	Saya senang apabila terdapat gambar/video/animasi yang dapat menjelaskan materi <i>Jiko Shoukai dan Gakkou No Seikatsu</i> .					

7	Saya senang apabila terdapat gambar/video/animasi pada materi <i>Jiko Shoukaidan Gakkou No Seikatsu</i> agar lebih mudah dipahami.					
8	Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi.					
9	Saya senang apabila media pembelajaran disajikan lebih menarik dan interaktif.					
10	Saya senang dan tertarik apabila materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> dapat diakses menggunakan Komputer / Laptop / <i>Smartphone</i> .					
11	Saya senang dan tertarik apabila pembelajaran pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> menggunakan media pembelajaran interaktif.					
12	Menurut saya, pembelajaran pada materi <i>Jiko Shoukaidan Gakkou No Seikatsu</i> dengan menggunakan media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar saya.					
Karakteristik Pembelajaran						
13	Materi <i>Jiko Shoukaidan Gakkou No Seikatsu</i> diberikan dengan bantuan buku pegangan siswa.					
14	Guru menggunakan <i>Google Classroom</i> dalam memberikan materi.					
15	Guru menggunakan <i>powerpoint</i> yang menarik dalam memberikan materi.					
16	Guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.					
17	Materi <i>Jiko Shoukaidan Gakkou No Seikatsu</i> lebih sulit dipahami jika hanya dengan bantuan buku pegangan siswa.					
18	Materi <i>Jiko Shoukaidan Gakkou No Seikatsu</i> lebih mudah dipahami apabila menggunakan media yang lebih bervariasi dengan ditambahkan <i>audio</i> .					
19	Saya memiliki Komputer / Laptop / <i>Handphone</i> .					

20	Menurut saya materi <i>Jiko Shoukaidan Gakkou No Seikatsu</i> dengan menggunakan media pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik.					
----	--	--	--	--	--	--

Tejakula,.....

Siswa



Lampiran 5 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Peserta Didik



No.	Soal	Responden																																				Total SS (5)	Total S (4)	Total KS (3)	Total TS (2)	Total STS (1)		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36							
1	Saya senang belajar materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> .	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	3	4	4	5	5	4	5	60	92	3	0	0		
2	Saya mudah memahami materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> .	4	5	5	4	4	4	4	4	5	3	4	4	3	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	2	4	3	4	4	3	5	4	4	25	96	15	2	1	
3	Saya memahami setiap penjelasan materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> yang disampaikan guru dengan baik.	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	5	4	4	4	3	5	4	4	40	100	9	0	0	
4	Saya mencari materi tambahan di internet untuk menambah wawasan saya.	5	5	4	3	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	2	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	55	92	3	2	0
5	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru.	3	1	2	4	1	4	4	3	4	4	2	4	2	5	4	3	4	2	4	4	3	3	3	4	2	5	2	5	4	3	4	4	4	5	5	4	2	25	60	21	14	2	
6	Saya mengetahui apa itu media pembelajaran interaktif dan pernah menggunakannya.	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	2	4	4	5	5	4	5	70	84	0	2	0		
7	Saya senang apabila terdapat gambar/video/animasi pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> agar lebih mudah dipahami.	4	5	4	3	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	3	4	4	5	5	4	5	75	76	6	0	0		
8	Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi.	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	65	92	0	0	0		
9	Saya senang apabila media pembelajaran disajikan lebih menarik dan interaktif.	3	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	2	4	4	5	5	4	4	70	80	3	2	0		
10	Saya senang dan tertarik apabila materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> dapat diakses menggunakan Komputer/Laptop/Smartphone.	4	5	4	2	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	45	104	0	2	0	
11	Saya senang dan tertarik apabila pembelajaran pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> menggunakan media pembelajaran interaktif.	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	2	4	4	5	5	4	5	65	88	0	2	0		
12	Menurut saya, pembelajaran pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> dengan menggunakan media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar saya.	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	3	4	4	5	5	4	5	70	80	6	0	0		
13	Materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> diberikan dengan bantuan buku pegangan siswa.	4	5	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	5	4	5	25	116	3	2	0		
14	Guru menggunakan Google Classroom dalam memberikan materi.	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	1	1	3	5	4	4	4	3	5	4	5	45	84	12	0	2	
15	Guru menggunakan powerpoint yang menarik dalam memberikan materi.	3	5	3	3	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	3	5	4	5	45	84	18	0	0	
16	Guru tidak pernah menggunakan pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.	3	1	3	2	1	3	4	3	3	4	1	4	1	5	4	1	4	4	3	2	3	4	3	4	3	4	4	5	4	3	4	3	5	5	4	2	20	52	33	6	5		
17	Materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> lebih sulit dipahami jika hanya dengan bantuan buku pegangan siswa.	4	1	3	5	4	3	4	4	4	4	4	4	3	5	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	35	92	12	2	1		
18	Materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> lebih mudah dipahami apabila menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi dengan ditambahkan audio.	4	5	3	2	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	1	5	4	2	3	4	5	5	4	5	55	76	9	4	1		
19	Saya memiliki Komputer / Laptop / Handphone.	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	5	4	4	35	108	3	0	1			
20	Menurut saya materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> dengan menggunakan media pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik.	4	5	4	3	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	3	4	4	5	5	4	4	65	84	6	0	0		

Keterangan:

Jumlah SS = 5 X total jumlah responden yang memilih

Jumlah S = 4 X total jumlah responden yang memilih

Jumlah KS = 3 X total jumlah responden yang memilih

Jumlah TS = 2 X total jumlah responden yang memilih

Jumlah STS = 1 X total jumlah responden yang memilih

Kriteria:

5 = SS

4 = S

3 = KS

2 = TS

1 = STS



Lampiran 4 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Peserta Didik

No.	Soal	Skala Likert					Total Skor	Indeks	Keputusan
		SS	S	KS	TS	STS			
1	Saya senang belajar materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> .	60	92	3	0	0	155	86%	Sangat Setuju
2	Saya mudah memahami materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> .	25	96	15	2	1	139	77%	Setuju
3	Saya memahami setiap penjelasan materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> yang disampaikan guru dengan baik.	40	100	9	0	0	149	83%	Sangat Setuju
4	Saya mencari materi tambahan di internet untuk menambah wawasan saya.	55	92	3	2	0	152	84%	Sangat Setuju
5	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru.	25	60	21	14	2	122	68%	Setuju
6	Saya mengetahui apa itu media pembelajaran interaktif dan pernah menggunakannya.	70	84	0	2	0	156	87%	Sangat Setuju
7	Saya senang apabila terdapat gambar/video/animasi pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> agar lebih mudah dipahami.	75	76	6	0	0	157	87%	Sangat Setuju
8	Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi.	65	92	0	0	0	157	87%	Sangat Setuju
9	Saya senang apabila media pembelajaran disajikan lebih menarik dan interaktif.	70	80	3	2	0	155	86%	Sangat Setuju
10	Saya senang dan tertarik apabila materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> dapat diakses menggunakan Komputer/Laptop/Smartphone.	45	104	0	2	0	151	84%	Sangat Setuju
11	Saya senang dan tertarik apabila pembelajaran pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> menggunakan media pembelajaran interaktif.	65	88	0	2	0	155	86%	Sangat Setuju
12	Menurut saya, pembelajaran pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> dengan menggunakan konten interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar saya.	70	80	6	0	0	156	87%	Sangat Setuju

No.	Soal	Skala Likert					Total Skor	Indeks	Keputusan
		SS	S	KS	TS	STS			
13	Materi Jiko Shoukai dan Gakkou No Seikatsu diberikan dengan bantuan buku pegangan siswa.	25	116	3	2	0	146	81%	Sangat Setuju
14	Guru menggunakan Google Classroom dalam memberikan materi.	45	84	12	0	2	143	79%	Setuju
15	Guru menggunakan powerpoint yang menarik dalam memberikan materi.	45	84	18	0	0	147	82%	Sangat Setuju
16	Guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.	20	52	33	6	5	116	64%	Setuju
17	Materi Jiko Shoukai dan Gakkou No Seikatsu lebih sulit dipahami jika hanya dengan bantuan buku pegangan siswa.	35	92	12	2	1	142	79%	Setuju
18	Materi Jiko Shoukai dan Gakkou No Seikatsu lebih mudah dipahami apabila menggunakan media yang lebih bervariasi dengan ditambahkan audio.	55	76	9	4	1	145	81%	Sangat Setuju
19	Saya memiliki Komputer / Laptop / Handphone.	35	108	3	0	1	147	82%	Sangat Setuju
20	Menurut saya materi Jiko Shoukai dan Gakkou No Seikatsu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik.	65	84	6	0	0	155	86%	Sangat Setuju

Keterangan:

Jumlah SS = 5 X total jumlah responden yang memilih

Jumlah S = 4 X total jumlah responden yang memilih

Jumlah KS = 3 X total jumlah responden yang memilih

Jumlah TS = 2 X total jumlah responden yang memilih

Jumlah STS = 1 X total jumlah responden yang memilih

Keterangan: Kriteria Interpretasi Skor

Angka 0% - 20% = Sangat Tidak Setuju

Angka 21% - 40% = Tidak Setuju

Angka 41% - 60% = Kurang Setuju

Angka 61% - 80% = Setuju

Angka 81% - 100% = Sangat Setuju

Mencari Total Skor = Total SS + Total S + Total KS + Total TS + Total STS

Mencari Skor Minimum = 36 x 5 (Jumlah Responden x Skor Tertinggi Likert)

Mencari Nilai Indeks = Total Skor / Skor Maximum



Lampiran 4 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Peserta Didik

Indikator	Soal	Persentase Soal	Persentase Komponen	Keputusan
Pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran	Saya mudah memahami materi Jiko Shoukai dan Gakkou No Seikatsu.	77%	80%	Setuju
	Saya memahami setiap penjelasan materi Jiko Shoukai dan Gakkou No Seikatsu yang disampaikan guru dengan baik.	83%		
Ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran	Saya senang belajar materi Jiko Shoukai dan Gakkou No Seikatsu.	86%	84%	Sangat Setuju
	Saya mencari materi tambahan di internet untuk menambah wawasan saya.	84%		
	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru.	68%		
	Saya senang apabila terdapat gambar/video/animasi pada materi Jiko Shoukai dan Gakkou No Seikatsu agar lebih mudah dipahami.	87%		
	Saya senang apabila media pembelajaran disajikan lebih menarik dan interaktif.	86%		
	Saya senang dan tertarik apabila materi Jiko Shoukai dan Gakkou No Seikatsu dapat diakses menggunakan Komputer/Laptop/Smartphone.	84%		
	Saya senang dan tertarik apabila pembelajaran pada materi Jiko Shoukai dan Gakkou No Seikatsu	86%		

Indikator	Soal	Persentase Soal	Persentase Komponen	Keputusan
	menggunakan konten pembelajaran interaktif.			
	Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi.	87%		
Motivasi peserta didik dalam pembelajaran	Menurut saya, pembelajaran pada materi Jiko Shoukai dan Gakkou No Seikatsu dengan menggunakan media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar saya.	86%	83%	Sangat Setuju
	Materi Jiko Shoukai dan Gakkou No Seikatsu lebih sulit dipahami jika hanya dengan bantuan buku pegangan siswa.	79%		
Materi Pembelajaran	Materi Jiko Shoukai dan Gakkou No Seikatsu lebih mudah dipahami apabila menggunakan media yang lebih bervariasi dengan ditambahkan audio.	81%	80%	Setuju
	Guru menggunakan Google Classroom dalam memberikan materi.	79%		
Media Pembelajaran	Guru menggunakan powerpoint yang menarik dalam memberikan materi.	82%	78%	Setuju
	Materi Jiko Shoukai dan Gakkou No Seikatsu diberikan dengan bantuan buku pegangan siswa.	81%		
	Guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.	64%		
	Saya mengetahui apa itu media pembelajaran	87%		

Indikator	Soal	Persentase Soal	Persentase Komponen	Keputusan
	interaktif dan pernah menggunakannya.			
Sarana Pembelajaran	Saya memiliki Komputer / Laptop / Handphone.	82%	84%	Sangat Setuju
	Menurut saya materi Jiko Shoukai dan Gakkou No Seikatsu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik.	86%		

Keterangan:
Persentase Soal Didapatkan Dari Indeks
Mencari persentase Komponen = $(\text{Persentase Soal 1} + \text{Persentase Soal N}) / (\text{Jumlah Soal Tiap Komponen})$

Keterangan: Kriteria Interpretasi Skor

- Angka 0% - 20% = Sangat Tidak Setuju
 Angka 21% - 40% = Tidak Setuju
 Angka 41% - 60% = Kurang Setuju
 Angka 61% - 80% = Setuju
 Angka 81% - 100% = Sangat Setuju

SILABUS BAHASA JEPANG

Tahun Pelajaran 2023-2024

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 1 Tejakula

Kelas : XI (Sebelas)

Kompetensi Inti :

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, 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.

KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya 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.

KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Rincian Materi	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar & Media
<p>3.2 Menunjukkan ungkapan memberi dan meminta informasi terkait perkenalan diri (jiko shoukai) dan identitas diri, serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya</p>	<p>3.2.1 Mengidentifikasi kata/frasa dan atau kalimat tentang diri sendiri sesuai fungsi social, unsur kebahasaan dan struktur teks. 3.2.2 Menentukan ujaran untuk menyatakan, menanyakan dan menjawab terkait memperkenalkan diri sendiri sesuai fungsi social, unsur kebahasaan dan struktur teks 3.2.3 Membedakan ungkapan memperkenalkan diri sendiri sesuai fungsi social, unsur kebahasaan dan struktur teks</p>	<p>Ungkapan Perkenalan Contoh: Hajimemashite, douzo Yoroshiku. Identitas Diri Contoh: Watashi wa Nina desu. Tempat Tinggal Contoh: Cakung ni sundeimasu. No telepon/HP Contoh: Keitai bangou wa 832-354-687 desu. Suku bangsa Contoh: Watashi wa Jawa-jin desu. Status Contoh:</p>	<p>Menyaksikan tayangan yang berkaitan dengan perkenalan diri Mengenal berbagai cara memperkenalkan diri. Meniru ucapan cara memperkenalkan diri. Mencoba menyebutkan cara memperkenalkan diri. Mentionkan jati diri masing-masing.</p>	<p>Tes Tertulis Ulangan Harian Tugas Latihan Menulis Huruf Katakana</p>	<p>5MG X 3JP</p>	<p>Sumber Belajar: Nihongo Kirakira Sakura Nihongo 1 Media: PPT Film/Media yang relevan</p>

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Rincian Materi	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar & Media
<p>4.2 Mengemukakan ungkapan terkait pengenalan diri (jiko shoukai) dan identitas diri, serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan</p>	<p>4.2.1 Menuliskan dialog terkait pembelajaran dengan memperhatikan fungsi social, unsur kebahasaan dan struktur teks secara benar dan sesuai konteks.</p>	<p>Watashi wa SMA 1 no seito desu.</p> <p>Tingkatan kelas Contoh: Watashi wa 10 nensei desu.</p> <p>Kegemaran Contoh: Shumi wa sakkaa desu.</p> <p>Kesukaan Contoh: Gado-gado ga sukidesu.</p>	<p>Presentasi memperkenalkan Jati diri masing-masing.</p>	<p>Presentasi Monolog</p>		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Rincian Materi	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar & Media
memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya	4.2.2 Menginformasikan/mem eragakan terkait topik memperkenalkan diri sendiri dalam bentuk teks.					
3.6 Menganalisis kehidupan sekolah (<i>gakkou no seikatsu</i>) pada teks transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	3.6.1 Mengidentifikasi teks lisan dan tulis tentang kehidupan sekolah (<i>Gakkou no seikatsu</i>) sesuai fungsi sosialnya, unsur kebahasaan dan struktur teks. 3.6.2 Mendeskripsikan teks lisan dan tulis tentang kehidupan sekolah (<i>Gakkou no seikatsu</i>) sesuai fungsi sosialnya, unsur kebahasaan dan struktur teks. 3.6.3 Menentukan teks lisan dan tulis tentang kehidupan sekolah	Ruangan di sekolah Contoh: Kyoushitsu, Toire dll Lantai/ Tingkatan Contoh: Ikkai, Nikai, dst Kondisi Ruangan Contoh: Kirei, Kitanai, dll Jadwal Pelajaran Contoh: Hari: Getsuyoubi, dst Jam ke	Menyebutkan ruangang ada disekolah Menyebutkan keberadaan ruangan disekolah Menyebutkan kondisi tiap ruangan yang ada Disekolah Menyebutkan jenis mata pelajaran disekolah Menyebutkan hari dalam seminggu	Tes Tertulis Ulangan Harian Tugas Latihan Menulis Huruf Katakana	8MG X 3JP	Sumber Belajar: Nihongo Kirakira Sakura Nihongo 1 Media: PPT Film/Media yang relevan

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Rincian Materi	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar & Media
	<p>(Gakkou no seikatsu) sesuai fungsi sosialnya, unsur kebahasaan dan struktur teks.</p> <p>3.6.4 Membandingkan teks lisan dan tulis tentang kehidupan sekolah (Gakkou no seikatsu) sesuai fungsi sosialnya, unsur kebahasaan dan struktur teks.</p>	<p>Contoh: Ichijikanme, dst</p> <p>Nama Pelajaran Contoh: Eigo, Rekishi, dll</p> <p>Kegiatan disekolah Contoh: Chourei, Tesuto, dll</p> <p>Benda – benda dikelas Contoh: Tsukue, Isu, dll</p> <p>Seragam Sekolah Contoh: Indonesia no Seifuku, dll</p> <p>Warna Seragam Contoh: shiro to hairo, dst</p>	<p>Menyebutkan jam pelajaran ke berapa dipelajari</p> <p>Menyebutkan benda-benda yang ada dikelasnya</p> <p>Menyebutkan tempat/ posisi benda-benda tersebut</p> <p>Menyebutkan seragam sekolah yang biasa digunakan ke sekolah</p> <p>Menyebutkan warna seragam sekolah</p> <p>Menyebutkan hari dipakainya seragam sekolah</p>			

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Rincian Materi	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar & Media
<p>4.6 Menghasilkan wacana pendek dan sederhana mengenai nama-nama tempat sekolah, kondisi sekolah, nama hari, nama pelajaran, jadwal pelajaran dan kegiatan – kegiatan di sekolah pada teks transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya</p>	<p>4.6.1 Mengarang teks lisan dan tulis tentang kehidupan sekolah (Gakkou no seikatsu) sesuai fungsi sosialnya, unsur kebahasaan dan struktur teks.</p> <p>4.6.2 Menyimpulkan teks lisan dan tulis tentang kehidupan sekolah (Gakkou no seikatsu) sesuai fungsi sosialnya, unsur kebahasaan dan struktur teks.</p>		<p>Menceritakan seragam sekolah yang digunakan berbagai negara</p>	<p>Poster Himbauan ttg Lingkungan sekolah</p> <p>Poster Jadwal Pelajaran</p> <p>Presentasi ttg Seragam sekolah berbagai Negara.</p>		

Mengetahui,
Kepala SMA Negeri 1 Tejakula

Tejakula, Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

Nyoman Sukrada, S.Pd.
NIP. 196801051991031020

Putu Devi Ayu Andari, S.Pd.,M.Hum.
NIP.



Lampiran 7 Draft RPP Materi Perkenalan Diri

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah	: SMA N 1 Tejakula	Topik/Materi	: Jiko Shoukai
Mata Pelajaran	: Bahasa Jepang	Alokasi Waktu	: 2x45 menit
Kelas/Semester	: XI IBB / Ganjil	Tahun Pelajaran	: 2023/2024

KD 3.2

Menunjukkan ungkapan memberi dan meminta informasi terkait perkenalan diri (jiko shoukai) dan identitas diri pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya.

KD 4.2

Mengemukakan ungkapan terkait perkenalan diri (jiko shoukai) dan identitas diri pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya.

A. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

1. Mengidentifikasi kata/frasa dan atau kalimat tentang diri sendiri sesuai fungsi social, unsur kebahasaan dan struktur teks.
2. Menentukan ujaran untuk menyatakan, menanyakan dan menjawab terkait memperkenalkan diri sendiri sesuai fungsi social, unsur kebahasaan dan struktur teks.
3. Membedakan ungkapan memperkenalkan diri sendiri lain sesuai fungsi social, unsur kebahasaan dan struktur teks.
4. Menanyakan informasi umum terkait tema pembelajaran sesuai fungsi social, unsur kebahasaan dan struktur teks.
5. Menginformasikan/memeragakan terkait topik memperkenalkan diri sendiri dalam bentuk teks.

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran berstrategi *Discovery Learning*, peserta didik diharapkan dapat menunjukkan ungkapan memberi dan meminta informasi terkait perkenalan diri (*jikou shoukai*) dan identitas diri, serta meresponnya dengan




memiliki sikap santun responsif (berpikir kritis), bekerja sama dengan baik dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, unsur budaya, dan unsur kebahasaan secara benar dan sesuai konteks.

C. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan	
Guru membuka pelajaran dengan memberikan salam dan mengajak berdoa sebelum memulai pelajaran.	
Guru melakukan presensi siswa dengan memanggil namanya satu persatu.	
Guru menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan & manfaat) dengan mempelajari materi serta mengajak siswa untuk fokus pada pelajaran	
Guru memberikan pertanyaan pemantik untuk menghantarkan peserta didik pada materi dan diskusi.	
Kegiatan Inti	
Stimulation	a. Guru memberikan pertanyaan pemantik “Apakah kalian pernah memperkenalkan diri dalam bahasa Jepang?” , “Apa saja yang kita disebutkan saat memperkenalkan diri?” b. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengakses materi Jiko Shoukai melalui <u>media pembelajaran interaktif</u>
Problem Statement	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dengan mengamati materi melalui <u>media pembelajaran interaktif</u>
Data Collection	Peserta didik mengumpulkan informasi mengenai materi Jiko Shoukai.
Data Processing	Peserta didik mengolah informasi dan saling bertukar informasi mengenai materi Jiko Shoukai.
Verification	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan hasil yang diperoleh dengan jujur, teliti, dan percaya diri melalui kuis dalam <u>media pembelajaran interaktif</u>
Generalization	a. Guru meminta perwakilan dari peserta didik untuk

	<p>mempresentasikan (memperkenalkan diri) di depan kelas dan dikonfirmasi pelafalannya (<i>Hatsuon</i>) oleh guru.</p> <p>b. Guru dan peserta didik bersama-sama membuat kesimpulan tentang hal-hal yang sudah dipelajari kali ini.</p>
Kegiatan Penutup	
Guru memberikan penguatan, apresiasi, mengevaluasi, merefleksi kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan	
Guru membimbing peserta didik tentang pemahaman bermakna dari pelajaran hari ini	
Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam dan doa.	

D. Penilaian Hasil Pembelajaran

 Sikap: Observasi
  Pengetahuan: Tes Tulis
  Keterampilan: Tes Lisan

Mengetahui,

Tejakula, Juli 2023

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran,

Nyoman Sukrada, S.Pd.

Putu Devi Ayu Andari, S.Pd..M.Hum.

NIP. 19680105 199103 1 020

NIP. -



Lampiran 8 Draft RPP Materi Perkenalan Lingkungan Sekolah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah	: SMA N 1 Tejakula	Topik/Materi	: Gakkou no seikatsu
Mata Pelajaran	: Bahasa Jepang	Alokasi Waktu	: 2x45 menit
Kelas/Semester	: XI IBB/Ganjil	Tahun Pelajaran	: 2023/2024

KD 3.6

Menganalisis kehidupan sekolah (gakkou no seikatsu) pada teks transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya

KD 4.6

Mengemukakan nama-nama tempat sekolah, kondisi sekolah, nama hari, nama pelajaran, jadwal pelajaran dan kegiatan –kegiatan di sekolah pada teks transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya.

A. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

1. Mengidentifikasi teks lisan dan tulis tentang kehidupan sekolah (Gakkou no seikatsu) sesuai fungsi sosialnya, unsur kebahasaan dan struktur teks.
2. Mendeskripsikan teks lisan dan tulis tentang kehidupan sekolah (Gakkou no seikatsu) sesuai fungsi sosialnya, unsur kebahasaan dan struktur teks.
3. Menentukan teks lisan dan tulis tentang kehidupan sekolah (Gakkou no seikatsu) sesuai fungsi sosialnya, unsur kebahasaan dan struktur teks.
4. Membandingkan teks lisan dan tulis tentang kehidupan sekolah (Gakkou no seikatsu) sesuai fungsi sosialnya, unsur kebahasaan dan struktur teks.
5. Mengarang teks lisan dan tulis tentang kehidupan sekolah (Gakkou no seikatsu) sesuai fungsi sosialnya, unsur kebahasaan dan struktur teks.

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran berstrategi *Discovery Learning*, peserta didik diharapkan dapat menganalisis kehidupan sekolah (gakkou no seikatsu) dengan memiliki sikap santun responsif (berpikir kritis), bekerjasama dengan baik

dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, unsur budaya, dan unsur kebahasaan secara benar dan sesuai konteks.

C. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan	
Guru membuka pelajaran dengan memberikan salam dan mengajak berdoa sebelum memulai pelajaran.	
Guru melakukan presensi siswa dengan memanggil namanya satu persatu.	
Guru menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan & manfaat) dengan mempelajari materi serta mengajak siswa untuk fokus pada pelajaran	
Guru memberikan pertanyaan pemantik untuk menghantarkan peserta didik pada materi dan diskusi.	
Kegiatan Inti	
Stimulation	<p>a. Guru memberikan pertanyaan pemantik “Apa yang kamu mengetahui cara menyebutkan ruangan – ruangan yang ada di SMA Negeri 1 Tejakula dengan menggunakan bahasa Jepang?” dan “Apakah kalian mengetahui cara memberikan informasi terkait letak atau posisi ruangan / barang dalam bahasa Jepang?”</p> <p>b. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengakses materi Gakkou No Seikatsu melalui <u>media pembelajaran interaktif</u></p>
Problem Statement	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dengan mengamati materi melalui <u>media pembelajaran interaktif</u>
Data Collection	Peserta didik mengumpulkan informasi mengenai materi Gakkou No Seikatsu
Data Processing	Peserta didik mengolah informasi dan saling bertukar informasi mengenai materi Gakkou No Seikatsu.
Verification	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan hasil yang diperoleh dengan jujur, teliti, dan percaya diri melalui kuis dalam <u>media pembelajaran interaktif</u>

Generalization	<p>a. Guru meminta perwakilan dari peserta didik untuk mempresentasikan (menyampaikan sebuah ruangan yang ada di sekolah beserta kondisi dan letaknya) di depan kelas dan dikonfirmasi pelafalannya (<i>Hatsuon</i>) oleh guru.</p> <p>b. Guru dan peserta didik bersama-sama membuat kesimpulan tentang hal-hal yang sudah dipelajari kali ini.</p>
Kegiatan Penutup	
Guru memberikan penguatan, apresiasi, mengevaluasi, merefleksikan kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan	
Guru membimbing peserta didik tentang pemahaman bermakna dari pelajaran hari ini	
Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam dan doa.	

D. Penilaian Hasil Pembelajaran

■ Sikap: Observasi
■ Pengetahuan: Tes Tulis
■ Keterampilan: Tes Lisan

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Tejakula, Juli 2023
Guru Mata Pelajaran,

Nyoman Sukrada, S.Pd.

Putu Devi Ayu Andari, S.Pd.,M.Hum.

NIP. 19680105 199103 1 020

NIP. -


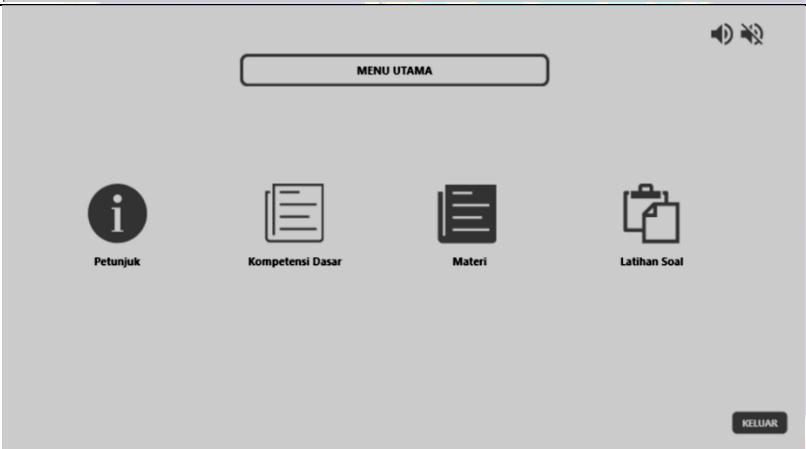
Lampiran 9 Pemetaan Materi Media Pembelajaran Interaktif

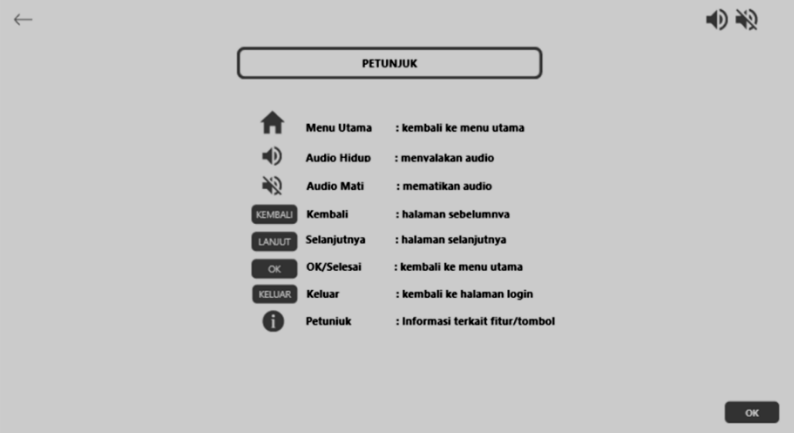
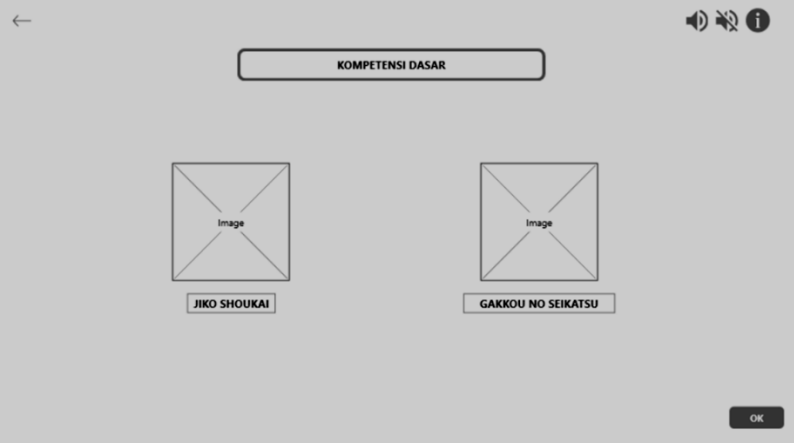
No	Materi Pokok	Kompetensi Dasar	Rincian Materi	Media Pembelajaran Interaktif
1	<p>Pengenalan Diri atau <i>Jiko Shoukai</i> (<i>じこしょうかい</i>).</p>	<p>Menunjukkan ungkapan memberi dan meminta informasi terkait perkenalan diri (<i>jiko shoukai</i>) dan identitas diri, serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ungkapan Perkenalan Contoh: <i>Hajimemashite, douzo Yoroshiku.</i> - Identitas Diri Contoh: <i>Watashi wa Nina desu.</i> - Tempat Tinggal, Contoh: <i>Cakung ni sundeimasu.</i> - No telepon/HP Contoh: <i>Keitai bangou wa 832-354-687 desu.</i> - Suku bangsa Contoh: <i>Watashi wa Jawa-jin desu.</i> - Status, Contoh: <i>Watashi wa SMA 1 no seito desu.</i> - Tingkatan Kelas Contoh: <i>Watashi wa 10 nensei desu.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Pada halaman materi terdapat 2 pilihan materi yang bisa dilihat yaitu materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu.</i> - Ketika pengguna memilih materi <i>Jiko Shoukai</i> maka halaman selanjutnya akan menampilkan menu pembahasan bagian materi <i>Jiko Shoukai</i> yaitu ucapan salam, angka & tingkatan kelas, kegemaran, kesukaan, pola kalimat dan animasi. Kemudian pengguna bebas memilih pembahasan yang diinginkan. Pada tiap pembahasan akan disediakan <i>audio</i>. - Tampilan pada halaman yang membahas pola kalimat yang digunakan (ditambah <i>audio</i>) interaktif.

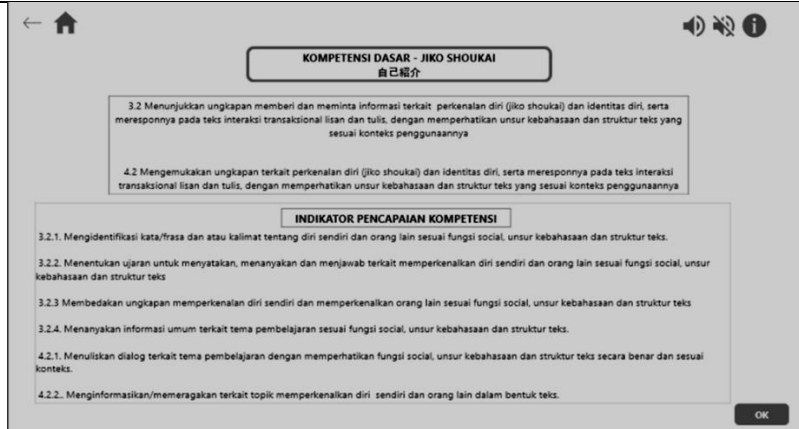
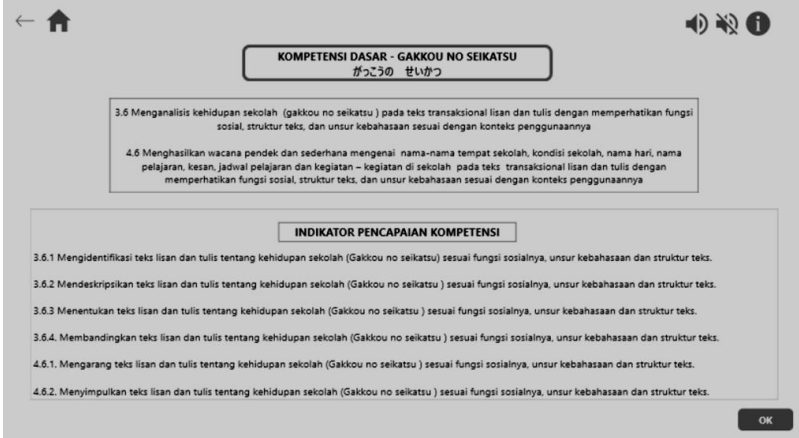
			<ul style="list-style-type: none"> - Kegemaran Contoh: <i>Shumi wa sakkaa desu.</i> - Kesukaan Contoh: <i>Gado – gado wa suki desu.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Video perkenalan berupa animasi sebagai contoh penggunaan pola kalimat perkenalan diri (<i>jiko shoukai</i>).
2	<p>Pengenalan Lingkungan Sekolah atau <i>Gakkou No Seikatsu</i> (がっこうのせいかつ).</p>	<p>Menganalisis kehidupan sekolah (<i>gakkou no seikatsu</i>) pada teks transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang di sekolah Contoh: <i>Kyoushitsu, Toire</i>, dll - Lantai/ Tingkatan Contoh: <i>Ikkai, Nikai</i>, dst - Kondisi Ruang Contoh: <i>Kirei, Kitanai</i>, dll - Benda – benda di kelas Contoh: <i>Tsukue, Isu</i>, dll - Nama Pelajaran Contoh: <i>Nihongo, Eigo, Indonesiago</i>, dll. - Jam Pelajaran (Keterangan Waktu) Contoh: <i>8-ji han</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Ketika pengguna meng”klik” materi <i>Gakkou No Seikatsu</i>, maka pengguna akan diarahkan pada halaman ini dimana terdapat pilihan pembahasan pada materi <i>Gakkou No Seikatsu</i> yang dapat dipilih oleh pengguna. - Untuk pembahasan materi ruangan – ruangan di sekolah dan benda – benda yang ada di dalamnya akan ditampilkan gambar denah sekolah interaktif. Dimana, apabila pengguna meng”klik” salah satu ruangan, maka pengguna akan di arahkan ke ruangan 3D tersebut dan pengguna dapat meng”klik” barang-barang

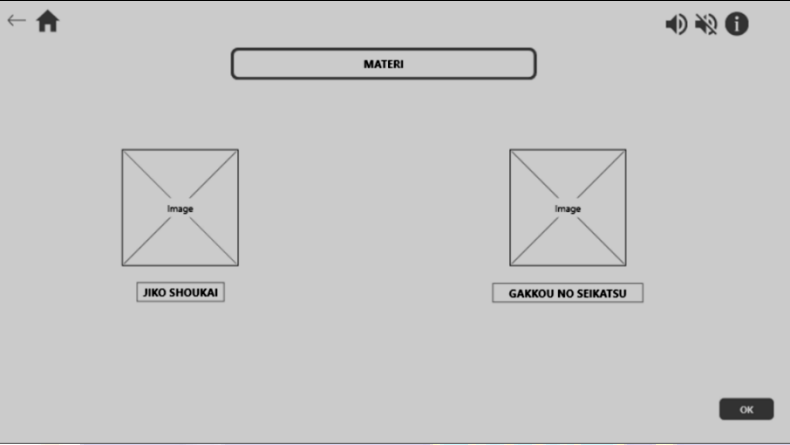
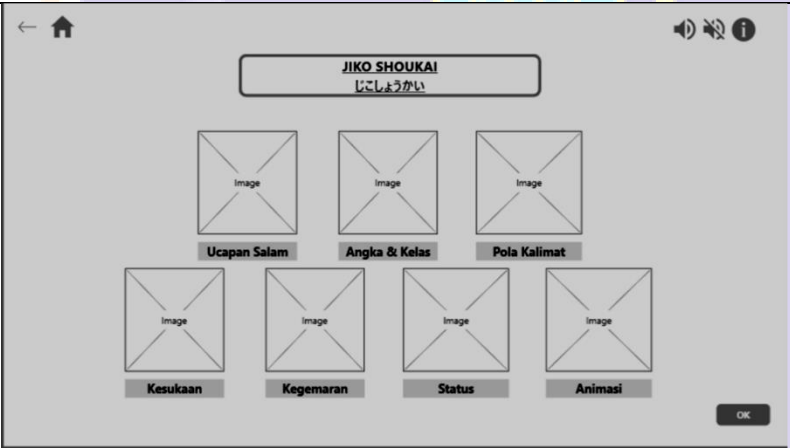
		<ul style="list-style-type: none"> - Jadwal Pelajaran Contoh: <i>Nihongo wa kayoubi desu.</i> - Kesan Pelajaran Contoh: <i>Nihongo wa kantan desu.</i> - Kegiatan Sekolah Contoh: <i>Toshoshitsu wa Nihongo o yomimasu.</i> - Seragam sekolah Contoh: <i>Indonesia no seifuku, dll</i> - Warna seragam Contoh: <i>Shiro to hairo dst</i> 	<p>yang ada di dalam ruangan tersebut yang dimana ketika di”klik” maka akan menampilkan tulisan hiragana dan latin serta audio.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Halaman yang terdapat gambar macam – macam buku mata pelajaran, pembahasan mengenai pukul/jam, hari, kesan, kegiatan sekolah, seragam sekolah dan warna seragam akan terdapat audio. - Kemudian pada bagian latihan soal kedua materi, akan ada soal melengkapi kalimat dan “<i>drag & drop</i>”.
--	--	---	---

Lampiran 10 Rancangan Storyboard Media Pembelajaran Interaktif

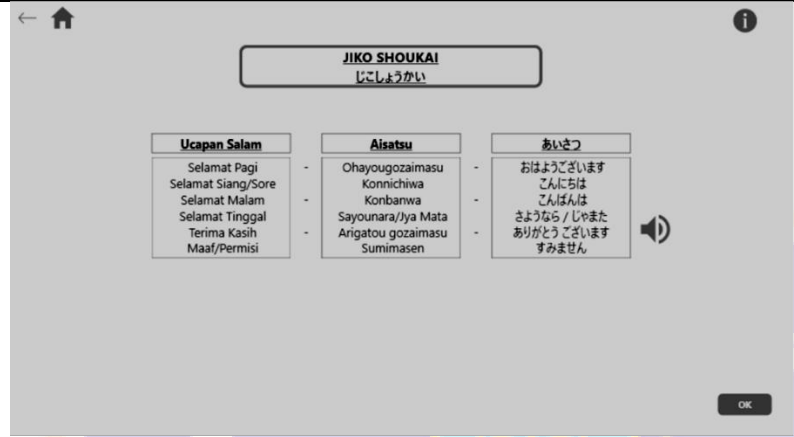
Scene	Tampilan	Deskripsi Interaktif
Halaman <i>Login</i>		<p>Pada halaman login ini pengguna diminta untuk memasukkan nama lengkap dan nomor absen sebelum masuk ke halaman berikutnya.</p>
Halaman Menu Utama		<p>Pada halaman menu utama ini terdapat 4 menu yang dapat dipilih oleh pengguna, diantaranya menu petunjuk, indikator kompetensi, materi dan juga latihan soal. Terdapat tombol “keluar” yang berfungsi untuk kembali ke halaman login</p>

<p>Halaman Petunjuk</p>		<p>Pada halaman petunjuk terdapat informasi mengenai beberapa fitur yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif beserta sedikit penjelasannya. Tombol “OK” berfungsi untuk kembali ke halaman menu utama</p>
<p>Halaman Kompetensi Dasar</p>		<p>Pada halaman kompetensi dasar terdapat 2 pilihan kompetensi dasar materi yang bisa dilihat yaitu materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i>. Tombol “OK” berfungsi untuk kembali ke halaman menu utama</p>

<p>Halaman Kompetensi Dasar Materi Jiko Shoukai</p>		<p>Pada halaman Kompetensi Dasar Materi Jiko Shoukai terdapat kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi materi <i>Jiko Shoukai</i>.</p>
<p>Halaman Kompetensi Dasar Materi Gakkou No Seikatsu</p>		<p>Pada halaman Kompetensi Dasar Materi Gakkou No Seikatsu terdapat kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi materi <i>Gakkou No Seikatsu</i>.</p>

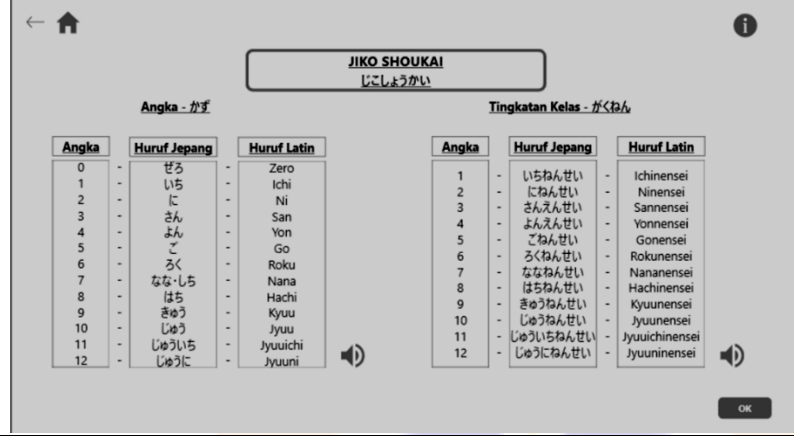
<p>Halaman Materi</p>		<p>Pada halaman materi terdapat 2 pilihan materi yang bisa dilihat yaitu materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i>.</p>
<p>Halaman Materi Jiko Shoukai</p>		<p>Ketika pengguna memilih materi <i>Jiko Shoukai</i> maka halaman selanjutnya akan menampilkan menu pembahasan bagian materi <i>Jiko Shoukai</i> yaitu ucapan salam, angka & kelas, kegemaran, kesukaan pola kalimat dan animasi. Kemudian pengguna bebas memilih pembahasan yang diinginkan.</p>

Halaman
**Materi Jiko Shoukai –
 Pembahasan
 Ucapan Salam**



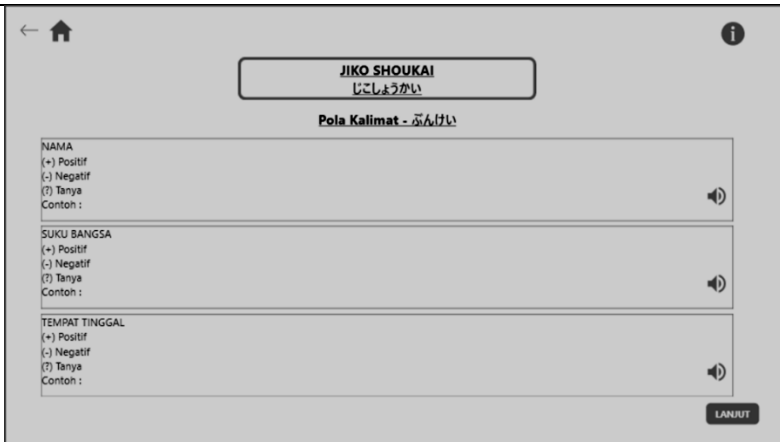
Pada halaman ini akan ditampilkan apabila pengguna memilih pembahasan ucapan salam pada materi *Jiko Shoukai* dimana terdapat ungkapan **ucapan salam** sederhana yang perlu diketahui sebelum memperkenalkan diri. Ucapan salam yang ditampilkan menggunakan **bahasa Indonesia, bahasa Jepang, dan juga Huruf Hiragana**. Terdapat fitur “**audio hidup**” yang dapat mengeluarkan suara dalam bahasa Jepang agar pengguna mengetahui pelafalan ucapan tersebut.

Halaman
**Materi Jiko Shoukai –
 Pembahasan
 Angka dan
 Tingkatan
 Kelas**



Pada halaman ini terdapat pembahasan mengenai **angka dan tingkatan kelas**. Terdapat fitur “**audio hidup**” yang dapat mengeluarkan suara dalam bahasa Jepang agar pengguna mengetahui pelafalan ucapan tersebut.

Halaman
**Materi Jiko Shoukai –
 Pembahasan Pola Kalimat**



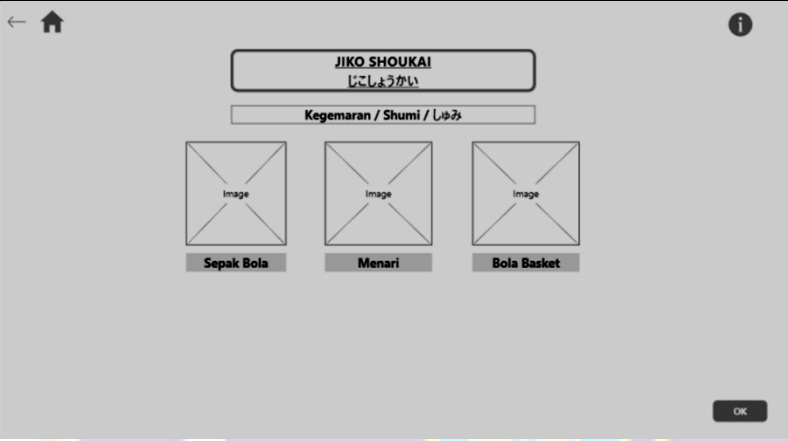
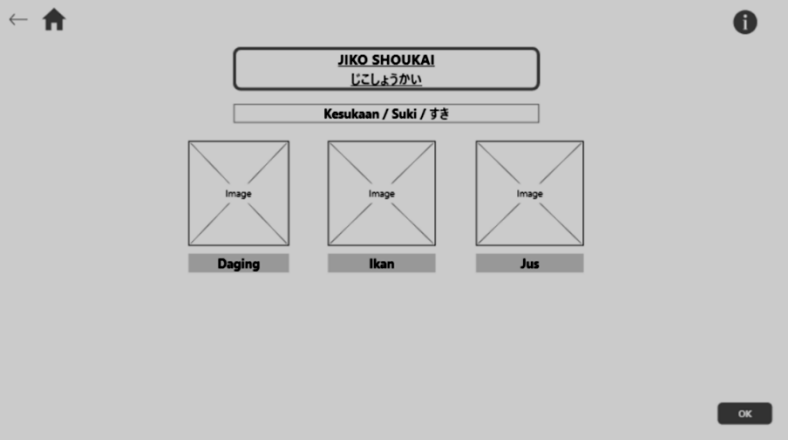
Pada halaman ini terdapat pola kalimat yang digunakan untuk memperkenalkan diri sendiri yaitu pola kalimat memperkenalkan **nama, suku bangsa, nomor telepon, tempat tinggal, status, tingkatan kelas, dan kesukaan**. Terdapat fitur “**audio hidup**” yang dapat mengeluarkan suara dalam bahasa Jepang agar pengguna mengetahui pelafalan ucapan tersebut.

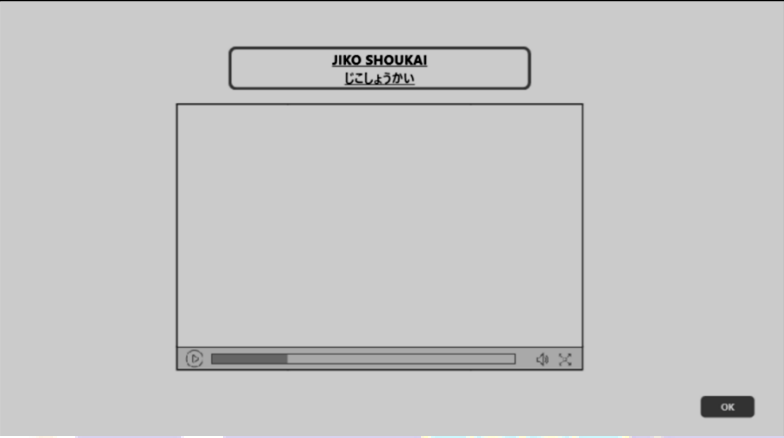
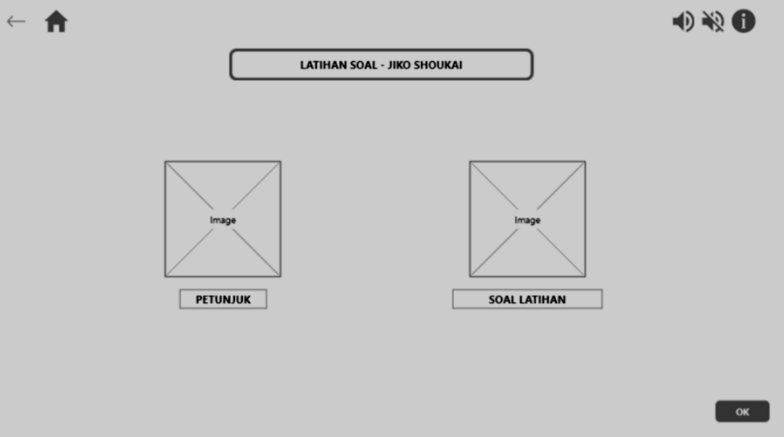
Halaman
**Materi Jiko Shoukai –
 Pembahasan Status**

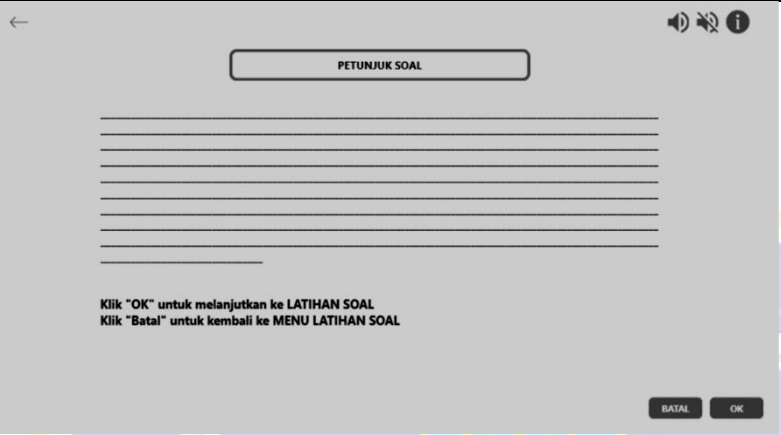
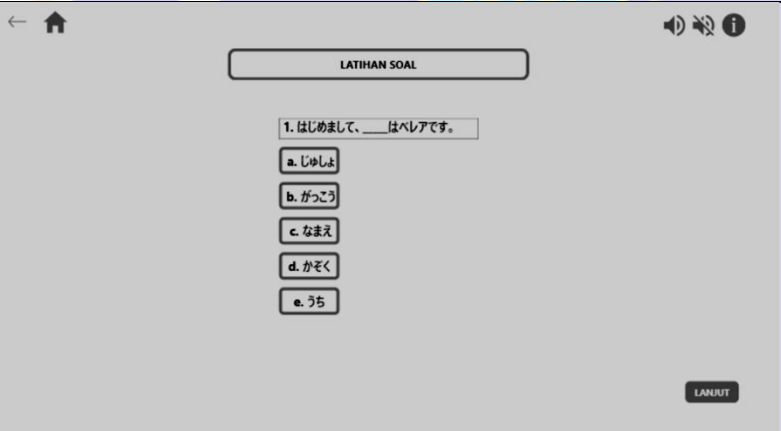


Pada halaman ini terdapat pembahasan mengenai **status**. Terdapat fitur “**audio hidup**” yang dapat mengeluarkan suara dalam bahasa Jepang agar pengguna mengetahui pelafalan ucapan tersebut.



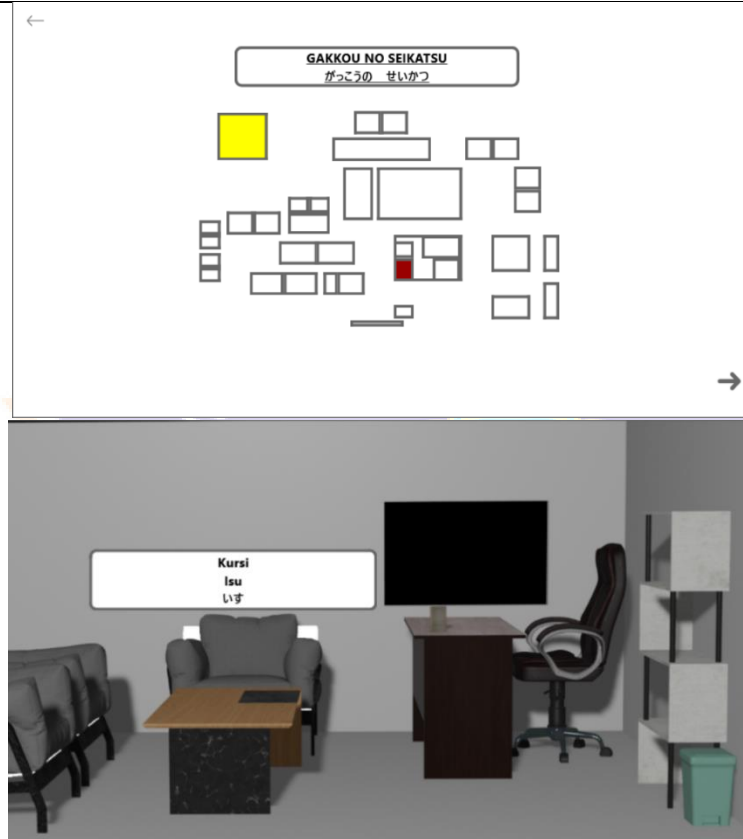
<p>Halaman <i>Materi Jiko Shoukai – Pembahasan Kegemaran</i></p>		<p>Pada halaman ini terdapat pembahasan mengenai kegemaran atau hobi. Ketika pengguna meng”klik” salah satu gambar maka akan ada audio beserta tulisan dalam bahasa Jepang</p>
<p>Halaman <i>Materi Jiko Shoukai – Pembahasan Kesukaan</i></p>		<p>Pada halaman ini terdapat pembahasan mengenai kesukaan. Ketika pengguna meng”klik” salah satu gambar maka akan ada audio beserta tulisan dalam bahasa Jepang</p>

<p>Halaman <i>Materi Jiko Shoukai</i> – Contoh Animasi</p>		<p>Halaman ini berisi animasi 2D contoh perkenalan diri sendiri (<i>jiko shoukai</i>) sesuai dengan materi yang sudah dibahas. Terdapat tombol “ok” di kanan bawah yang berfungsi menyelesaikan pembahasan materi.</p>
<p>Halaman Latihan Soal – Jiko Shoukai</p>		<p>Halaman ini berisi menu petunjuk pengerjaan soal dan juga soal latihan itu sendiri.</p>

<p>Halaman Petunjuk Latihan Soal <i>Jiko Shoukai</i></p>	 <p>←</p> <p>PETUNJUK SOAL</p> <p>Klik "OK" untuk melanjutkan ke LATIHAN SOAL Klik "Batal" untuk kembali ke MENU LATIHAN SOAL</p> <p>BATAL OK</p>	<p>Halaman ini berisi petunjuk pengerjaan latihan soal materi yang sudah dibahas.</p>
<p>Halaman Latihan Soal – <i>Jiko Shoukai</i></p>	 <p>←</p> <p>LATIHAN SOAL</p> <p>1. はじめまして、____はベレアです。</p> <p>a. じゅしよ</p> <p>b. がっこう</p> <p>c. なまえ</p> <p>d. かぞく</p> <p>e. うち</p> <p>LANJUT</p>	<p>Halaman ini akan menampilkan latihan soal objektif. Terdapat tombol "lanjut" di kanan bawah yang berfungsi untuk melanjutkan pengguna ke latihan soal selanjutnya. Setelah menyelesaikan latihan soal maka pengguna akan dapat melihat hasil latihan soal/skor.</p>

<p>Halaman Media Interaktif Materi <i>Gakkou No Seikatsu</i></p>		<p>Ketika pengguna meng”klik” materi <i>Gakkou No Seikatsu</i>, maka pengguna akan diarahkan pada halaman ini dimana terdapat pilihan pembahasan pada materi <i>Gakkou No Seikatsu</i> yang dapat dipilih oleh pengguna.</p>

Halaman
Media
Interaktif
Materi
*Gakkou No
Seikatsu* –
Pembahasan
Denah

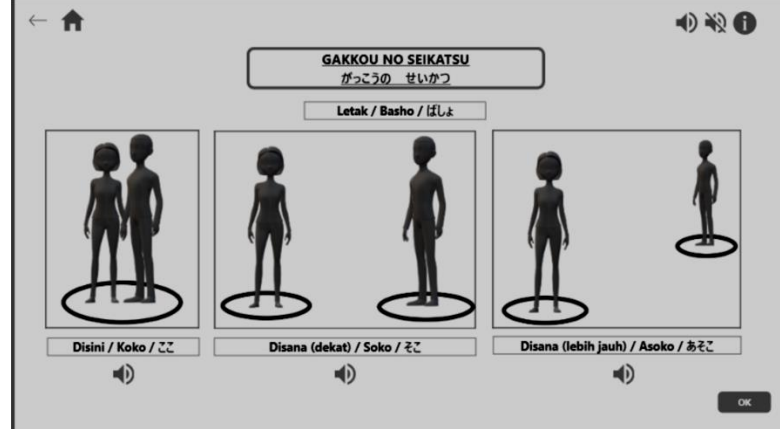
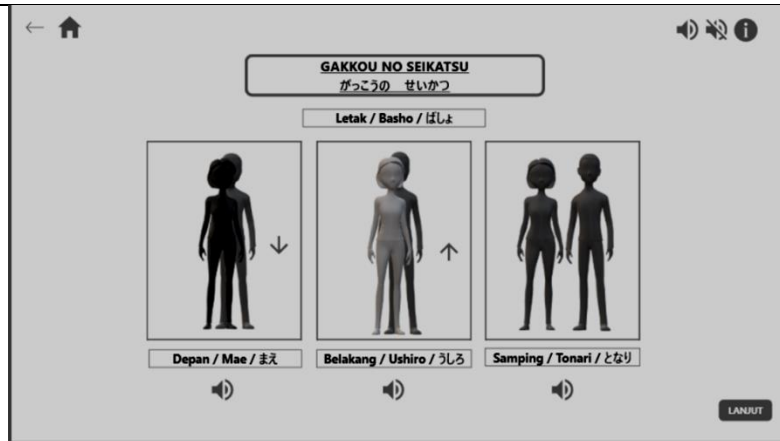


Halaman ini akan menampilkan denah sekolah interaktif dimana ketika pengguna meng”klik” salah satu ruangan, maka ruangan tersebut akan menampilkan teks nama ruangan dalam bahasa Indonesia dan bahasa Jepang beserta audionya dan pengguna akan ditujukan ke ruangan tersebut.

Setelah pengguna masuk ke dalam ruangan tersebut, pengguna dapat meng”klik” beberapa benda yang ada di ruangan dan akan ditampilkan teks sesuai dengan benda yang dipilih dalam bahasa Indonesia dan juga bahasa Jepang. Selain itu, audio akan langsung *on*.

UNDIKSHA

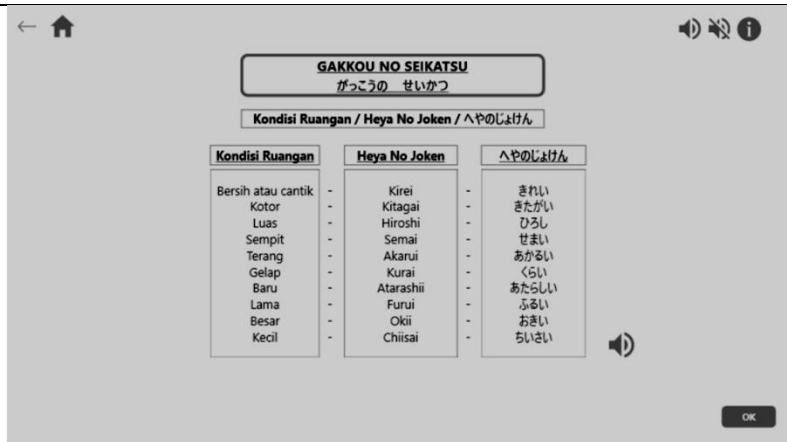
Halaman
Media
Interaktif
Materi
*Gakkou No
Seikatsu* –
Pembahasan
Letak & Posisi



Halaman ini berisikan penjelasan mengenai letak dan posisi. Terdapat fitur “**audio hidup**” yang dapat mengeluarkan suara dalam bahasa Jepang agar pengguna mengetahui pelafalan ucapan tersebut.

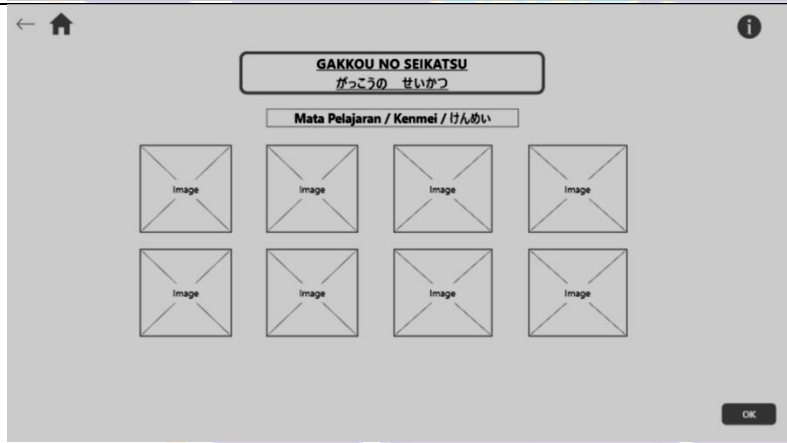
UNDIKSHA

Halaman Media Interaktif Materi *Gakkou No Seikatsu* – Pembahasan Kondisi Ruangan



Halaman ini berisikan penjelasan mengenai kondisi ruangan. Terdapat fitur “**audio hidup**” yang dapat mengeluarkan suara dalam bahasa Jepang agar pengguna mengetahui pelafalan ucapan tersebut.

Halaman Media Interaktif Materi *Gakkou No Seikatsu* – Pembahasan Mata Pelajaran



Halaman ini berisikan penjelasan mengenai mata pelajaran. Terdapat fitur “**audio hidup**” yang dapat mengeluarkan suara dalam bahasa Jepang agar pengguna mengetahui pelafalan ucapan tersebut.

Halaman Media Interaktif Materi *Gakkou No Seikatsu* – Pembahasan Nama Hari

The screenshot shows the 'GAKKOU NO SEIKATSU' app interface. At the top, it says 'GAKKOU NO SEIKATSU' and 'がっこうの せいかつ'. Below that, it says 'Nama Hari / Youbi Na / ようびな'. There are three columns: 'Nama Hari', 'Youbi Na', and 'ようびな'. The rows list the days of the week from Sunday to Saturday with their respective Japanese names and readings. A speaker icon and an 'OK' button are visible at the bottom right.

Nama Hari	Youbi Na	ようびな
Minggu	Nichiyobi	にちようび
Senin	Getsuyōbi	げつようび
Selasa	Kayōbi	かようび
Rabu	Suiyōbi	すいようび
Kamis	Mokuyōbi	もくようび
Jumat	Kinyōbi	きんようび
Sabtu	Doyōbi	どようび

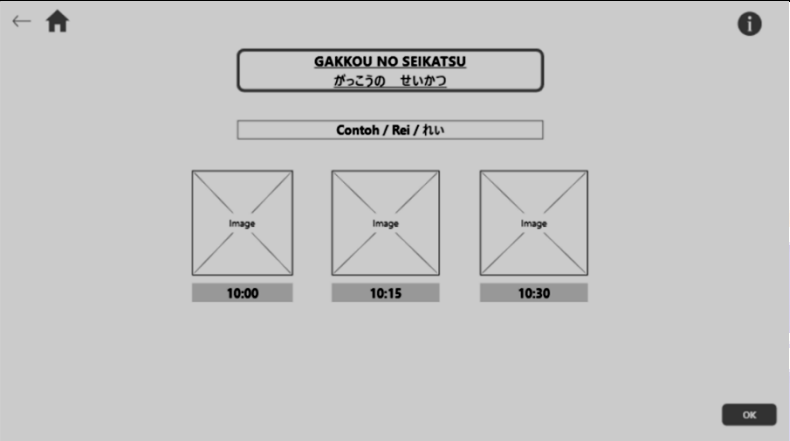

Halaman ini berisikan penjelasan mengenai nama hari. Terdapat fitur “**audio hidup**” yang dapat mengeluarkan suara dalam bahasa Jepang agar pengguna mengetahui pelafalan ucapan tersebut.

Halaman Media Interaktif Materi *Gakkou No Seikatsu* – Pembahasan Jam & Menit

The screenshot shows the 'GAKKOU NO SEIKATSU' app interface for hours and minutes. At the top, it says 'GAKKOU NO SEIKATSU' and 'がっこうの せいかつ'. Below that, it says 'PUKUL / JAM' and 'MENIT'. There are two main sections: 'PUKUL / JAM' and 'MENIT'. Each section has a table with columns for the number, the Japanese name, and the reading. A speaker icon and an 'OK' button are visible at the bottom right.

PUKUL / JAM			MENIT		
Pukul	Jikan	じかん	Menit	Fun / Pun	ぶん
1	Ichi-ji	いちじ	5	Go-fun	ごぶん
2	Ni-ji	にじ	10	Jup-pun	じゅぶん
3	San-ji	さんじ	15	Jyuu go-fun	じゅうごぶん
4	Yo-ji	よじ	20	Ni-jup-pun	にじゅぶん
5	Go-ji	ごじ	25	Ni-jyuu go-fun	にじゅうごぶん
6	Roku-ji	ろくじ	30	San-jup-pun / han	さんじゅぶん / はん
7	Shichi-ji	しちじ	35	San-jyuu go-fun	さんじゅうごぶん
8	Hachi-ji	はちじ	40	Yon-jup-pun	よんじゅぶん
9	Ku-ji	くじ	45	Yon-jyuu go-fun	よんじゅうごぶん
10	Jyuu-ji	じゅうじ	50	Go-jup-pun	ごじゅぶん
11	Jyuu Ichi-ji	じゅういちじ	55	Go-jyuu go-fun	ごじゅうごぶん
12	Jyuu Ni-ji	じゅうにじ			

Halaman ini berisikan penjelasan mengenai jam dan menit. Terdapat fitur “**audio hidup**” yang dapat mengeluarkan suara dalam bahasa Jepang agar pengguna mengetahui pelafalan ucapan tersebut.

																																
<p>Halaman Media Interaktif Materi <i>Gakkou No Seikatsu</i> – Pembahasan Kegiatan Sekolah</p>	 <table border="1" data-bbox="772 898 1169 1085"> <thead> <tr> <th>Kegiatan Sekolah</th> <th>Gakkou Katsudo</th> <th>がっこうの活動</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pelajaran di kelas</td> <td>Jugyou</td> <td>じゅぎょう</td> </tr> <tr> <td>Festival Budaya</td> <td>Bunkasai</td> <td>ぶんかさい</td> </tr> <tr> <td>Upacara Bendera</td> <td>Kokki Juyo Shiki</td> <td>こっけいじゅよしき</td> </tr> <tr> <td>Istirahat Makan Siang</td> <td>Hiruyasumi</td> <td>ひるやすみ</td> </tr> <tr> <td>Perlombaan</td> <td>Kyosou</td> <td>きょうそう</td> </tr> <tr> <td>Membaca</td> <td>Yomimasu</td> <td>よみます</td> </tr> <tr> <td>Menulis</td> <td>Kakimasu</td> <td>かきます</td> </tr> <tr> <td>Mendengarkan</td> <td>Kikimasu</td> <td>ききます</td> </tr> <tr> <td>Melihat / Menonton</td> <td>Mimasu</td> <td>みます</td> </tr> </tbody> </table>	Kegiatan Sekolah	Gakkou Katsudo	がっこうの活動	Pelajaran di kelas	Jugyou	じゅぎょう	Festival Budaya	Bunkasai	ぶんかさい	Upacara Bendera	Kokki Juyo Shiki	こっけいじゅよしき	Istirahat Makan Siang	Hiruyasumi	ひるやすみ	Perlombaan	Kyosou	きょうそう	Membaca	Yomimasu	よみます	Menulis	Kakimasu	かきます	Mendengarkan	Kikimasu	ききます	Melihat / Menonton	Mimasu	みます	<p>Halaman ini berisikan penjelasan mengenai kegiatan sekolah. Terdapat fitur “audio hidup” yang dapat mengeluarkan suara dalam bahasa Jepang agar pengguna mengetahui pelafalan ucapan tersebut.</p>
Kegiatan Sekolah	Gakkou Katsudo	がっこうの活動																														
Pelajaran di kelas	Jugyou	じゅぎょう																														
Festival Budaya	Bunkasai	ぶんかさい																														
Upacara Bendera	Kokki Juyo Shiki	こっけいじゅよしき																														
Istirahat Makan Siang	Hiruyasumi	ひるやすみ																														
Perlombaan	Kyosou	きょうそう																														
Membaca	Yomimasu	よみます																														
Menulis	Kakimasu	かきます																														
Mendengarkan	Kikimasu	ききます																														
Melihat / Menonton	Mimasu	みます																														

Halaman Media Interaktif Materi *Gakkou No Seikatsu* – Pembahasan Seragam & Aesoris

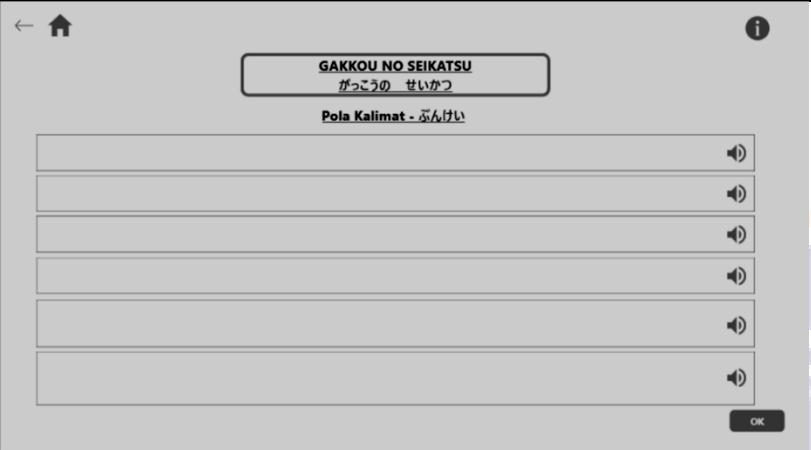
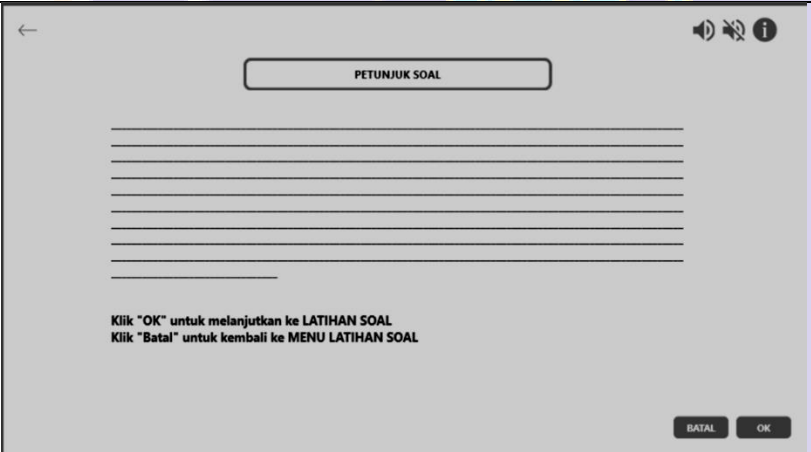


Halaman ini berisikan penjelasan mengenai seragam dan asesoris. Terdapat fitur “**audio hidup**” yang dapat mengeluarkan suara dalam bahasa Jepang agar pengguna mengetahui pelafalan ucapan tersebut.

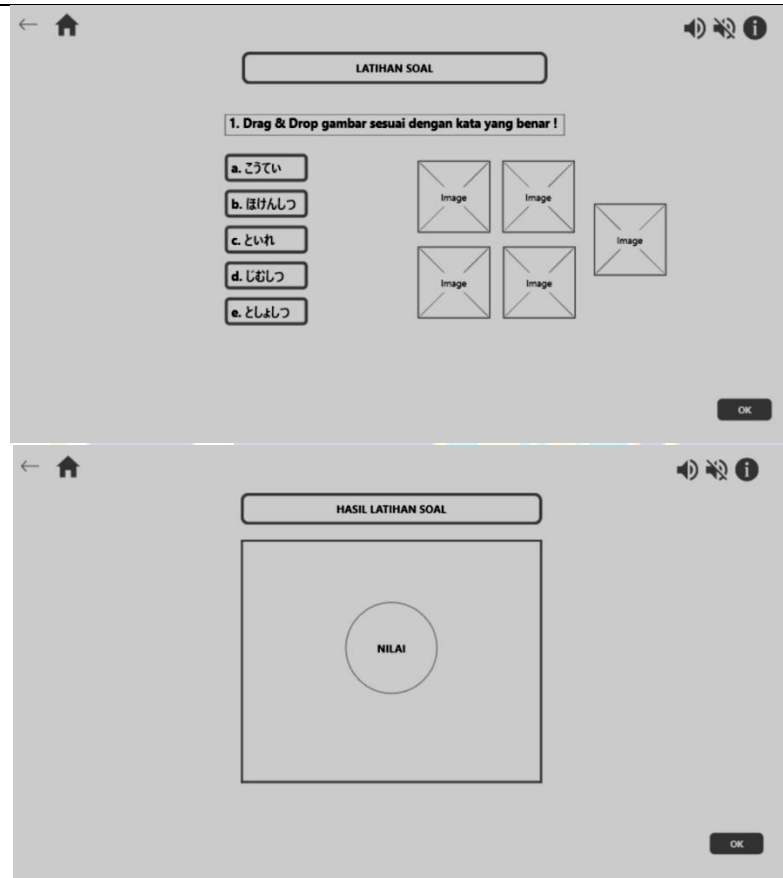
Halaman Media Interaktif Materi *Gakkou No Seikatsu* – Pembahasan Warna



Pada halaman ini terdapat pembahasan mengenai warna. Ketika pengguna meng”klik” salah satu gambar maka akan ada audio beserta tulisan dalam bahasa Jepang.

<p>Halaman Media Interaktif Materi <i>Gakkou No Seikatsu</i> – Pembahasan Pola Kalimat</p>	 <p>The screenshot shows a mobile application interface. At the top, there is a title bar with a home icon and an information icon. Below the title bar, the text 'GAKKOU NO SEIKATSU' is displayed in a rounded rectangle, followed by its Japanese characters 'がっこうの せいかつ'. Below this, the text 'Pola Kalimat - ぶんげい' is shown. The main content area contains a list of six horizontal bars, each with a speaker icon on the right, representing audio clips. At the bottom right, there is an 'OK' button.</p>	<p>Halaman ini berisikan penjelasan mengenai pola kalimat yang digunakan (positif, negatif, atau tanya). Terdapat fitur “audio hidup” yang dapat mengeluarkan suara dalam bahasa Jepang agar pengguna mengetahui pelafalan ucapan tersebut.</p>
<p>Halaman Petunjuk Latihan Soal <i>Gakkou No Seikatsu</i></p>	 <p>The screenshot shows a mobile application interface. At the top, there is a title bar with a back icon and an information icon. Below the title bar, the text 'PETUNJUK SOAL' is displayed in a rounded rectangle. The main content area contains several horizontal lines, likely representing text or instructions. At the bottom, there are two buttons: 'BATAL' and 'OK'. Below the buttons, there is a small text block: 'Klik "OK" untuk melanjutkan ke LATIHAN SOAL. Klik "Batal" untuk kembali ke MENU LATIHAN SOAL.'</p>	<p>Halaman ini berisi petunjuk pengerjaan latihan soal materi yang sudah dibahas.</p>

Halaman
Latihan Soal
Gakkou No
Seikatsu



Latihan soal pada materi *Gakkou No Seikatsu* yaitu *drag and drop* dimana pengguna diminta untuk memasangkan gambar dengan pilihan kata yang ada. Setelah menyelesaikan latihan soal maka pengguna akan dapat melihat hasil latihan soal/skor.

Lampiran 11 Kisi Kisi Angket Uji Ahli Isi

KISI – KISI ANGKET AHLI ISI

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui kualitas isi materi pembelajaran pada media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat dan digunakan oleh ahli materi akan ditinjau dari beberapa aspek yaitu (1) kelayakan isi, (2) kebahasaan, dan (3) sajian. Kisi – kisi instrument yang akan digunakan dalam uji kelayakan oleh ahli isi ditunjukkan pada table berikut.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Kelayakan Isi	Kesesuaian dengan Kompetensi Isi, Kompetensi Dasar, dan Kompetensi Pencapaian Kompetensi	1
		Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	2,3
		Kemudahan memahami materi	4
		Kelengkapan referensi	5
2	Kebahasaan	Keterbacaan	7
		Kejelasan informasi	8
		Bahasa	9,10
3	Penyajian	Kejelasan materi	11
		Kesesuaian gambar, animasi dan kuis	12,13,14,15

Lampiran 12 Angket Uji Ahli Isi

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERSTRATEGI *DISCOVERY LEARNING* PADA MATA PELAJARAN
BAHASA JEPANG MATERI *JIKO SHOUKAI* DAN *GAKKOU NO*
***SEIKATSU* DI SMA NEGERI 1 TEJAKULA**

Hari/Tanggal :

Validator :

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda berikut.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
16.	Kesesuaian dengan Kompetensi Isi, Kompetensi Dasar, dan Kompetensi Pencapaian Kompetensi		
17.	Kesesuaian materi dalam media pembelajaran interaktif dengan rincian materi pada silabus		
18.	Kesesuaian isi materi terhadap kebutuhan peserta didik		
19.	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada media pembelajaran interaktif		
20.	Kemudahan memahami materi pada media pembelajaran interaktif		
21.	Referensi materi yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif sudah sesuai dengan bidang ilmu yang dibahas		
B. Kebahasan			
22.	Tulisan dalam media pembelajaran interaktif dapat terbaca dengan baik		
23.	Kejelasan informasi yang disampaikan dalam media interaktif pembelajaran interaktif		
24.	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami dalam media interaktif		
25.	Penggunaan bahasa Indonesia dengan baik dan benar		
C. Penyajian			

26.	Penyajian materi pada media pembelajaran interaktif sudah jelas		
27.	Kesesuain gambar yang digunakan terhadap media pembelajaran interaktif		
28.	Kesesuain objek 3 dimensi yang digunakan terhadap media pembelajaran interaktif		
29.	Kesesuain animasi yang digunakan terhadap media pembelajaran interaktif		
30.	Kesesuain kuis yang digunakan terhadap media pembelajaran interaktif		

Kesimpulan :

Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan* :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan :

.....

.....

.....

.....

.....

Tejakula,

Penilai

.....

NIP.-

Lampiran 13 Hasil Angket Uji Ahli Isi - Guru Tahap 1

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERSTRATEGI
DISCOVERY LEARNING PADA MATA PELAJARAN BAHASA JEPANG MATERI
JIKO SHOUKAI DAN GAKKOU NO SEIKATSU DI SMA NEGERI 1 TEJAKULA

Hari/Tanggal : 14 Juni 2023

Validator : Putu Devi Ayu Andari, S.Pd.,M.Hum.

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda berikut.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
A. Kelayakan Isi				
1.	Kesesuaian dengan Kompetensi Isi, Kompetensi Dasar, dan Kompetensi Pencapaian Kompetensi	√		
2.	Kesesuaian materi dalam media pembelajaran interaktif dengan rincian materi pada silabus	√		
3.	Kesesuaian isi materi terhadap kebutuhan peserta didik	√		
4.	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada media pembelajaran interaktif	√		
5.	Kemudahan memahami materi pada media pembelajaran interaktif	√		
6.	Referensi materi yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif sudah sesuai dengan bidang ilmu yang dibahas	√		
B. Kebahasaan				
7.	Tulisan dalam media pembelajaran interaktif dapat terbaca dengan baik	√		
8.	Kejelasan informasi yang disampaikan dalam media interaktif pembelajaran interaktif		√	
9.	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami dalam media interaktif	√		
10.	Penggunaan bahasa Indonesia dengan baik dan benar	√		
C. Penyajian				

11.	Penyajian materi pada media pembelajaran interaktif sudah jelas	√		
12.	Kesesuaian gambar yang digunakan terhadap media pembelajaran interaktif	√		
13.	Kesesuaian objek 3 dimensi yang digunakan terhadap media pembelajaran interaktif	√		
14.	Kesesuaian animasi yang digunakan terhadap media pembelajaran interaktif	√		
15.	Kesesuaian kuis yang digunakan terhadap media pembelajaran interaktif	√		

Kesimpulan :

Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan* :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ② 2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

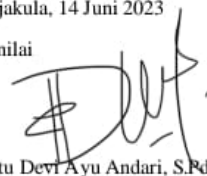
*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan :

Media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran bahasa Jepang ini sudah bagus dan membantu proses pengajaran. Dengan tampilan yg menarik membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Saran untuk diperbaiki beberapa kalimat yang menggunakan huruf hiragana katakana agar diperhatikan kesesuaiannya dan bagian latihan soal agar ditambahkan menu back ke bagian home. Karena setelah muncul hasil skor tombol continue tidak berfungsi dan tidak ada tombol tambahan back atau kembali ke home.

Tejakula, 14 Juni 2023

Penilai



Putu Devi Ayu Andari, S.Pd., M.Hum.

NIP.-

Lampiran 14 Hasil Angket Uji Ahli Isi - Guru Tahap 2

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERSTRATEGI
DISCOVERY LEARNING PADA MATA PELAJARAN BAHASA JEPANG MATERI
JIKO SHOUKAI DAN GAKKOU NO SEIKATSU DI SMA NEGERI 1 TEJAKULA

Hari/Tanggal : 16 Juni 2023

Validator : Putu Devi Ayu Andari, S.Pd.,M.Hum.

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda berikut.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
A. Kelayakan Isi				
1.	Kesesuaian dengan Kompetensi Isi, Kompetensi Dasar, dan Kompetensi Pencapaian Kompetensi	✓		
2.	Kesesuaian materi dalam media pembelajaran interaktif dengan rincian materi pada silabus	✓		
3.	Kesesuaian isi materi terhadap kebutuhan peserta didik	✓		
4.	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada media pembelajaran interaktif	✓		
5.	Kemudahan memahami materi pada media pembelajaran interaktif	✓		
6.	Referensi materi yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif sudah sesuai dengan bidang ilmu yang dibahas	✓		
B. Kebahasaan				
7.	Tulisan dalam media pembelajaran interaktif dapat terbaca dengan baik	✓		
8.	Kejelasan informasi yang disampaikan dalam media interaktif pembelajaran interaktif	✓		
9.	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami dalam media interaktif	✓		
10.	Penggunaan bahasa Indonesia dengan baik dan benar	✓		
C. Penyajian				

11.	Penyajian materi pada media pembelajaran interaktif sudah jelas	√		
12.	Kesesuaian gambar yang digunakan terhadap media pembelajaran interaktif	√		
13.	Kesesuaian objek 3 dimensi yang digunakan terhadap media pembelajaran interaktif	√		
14.	Kesesuaian animasi yang digunakan terhadap media pembelajaran interaktif	√		
15.	Kesesuaian kuis yang digunakan terhadap media pembelajaran interaktif	√		

Kesimpulan :

Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan* :

- ① Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

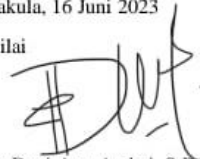
*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan :

Secara keseluruhan kelayakan isi, kebahasaan dan penyajian sudah sesuai dengan materi dan kebutuhan terhadap siswa.

Tejakula, 16 Juni 2023

Penilai



Putu Devi Ayu Andari, S.Pd., M.Hum.

NIP.-

Lampiran 15 Hasil Angket Uji Ahli Isi - Dosen Tahap 1

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERSTRATEGI
DISCOVERY LEARNING PADA MATA PELAJARAN BAHASA JEPANG MATERI
JIKO SHOUKAI DAN GAKKOU NO SEIKATSU DI SMA NEGERI 1 TEJAKULA

Hari/Tanggal : Selasa / 20 Juni 2023

Validator : Irvina Festu Handayani, S.Pd., M.Pd

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda berikut.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
A. Kelayakan Isi				
1.	Kesesuaian dengan Kompetensi Isi, Kompetensi Dasar, dan Kompetensi Pencapaian Kompetensi	√		
2.	Kesesuaian materi dalam media pembelajaran interaktif dengan rincian materi pada silabus	√		
3.	Kesesuaian isi materi terhadap kebutuhan peserta didik	√		
4.	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada media pembelajaran interaktif	√		
5.	Kemudahan memahami materi pada media pembelajaran interaktif	√		
6.	Referensi materi yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif sudah sesuai dengan bidang ilmu yang dibahas	√		
B. Kebahasaan				
7.	Tulisan dalam media pembelajaran interaktif dapat terbaca dengan baik	√		
8.	Kejelasan informasi yang disampaikan dalam media interaktif pembelajaran interaktif		√	
9.	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami dalam media interaktif	√		
10.	Penggunaan bahasa Indonesia dengan baik dan benar	√		
C. Penyajian				

11.	Penyajian materi pada media pembelajaran interaktif sudah jelas		✓	
12.	Kesesuain gambar yang digunakan terhadap media pembelajaran interaktif	✓		
13.	Kesesuain objek 3 dimensi yang digunakan terhadap media pembelajaran interaktif	✓		
14.	Kesesuain animasi yang digunakan terhadap media pembelajaran interaktif	✓		
15.	Kesesuain kuis yang digunakan terhadap media pembelajaran interaktif		✓	

Kesimpulan :

Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan* :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ② Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan :

Perbaiki kembali materi dengan tulisan hiragana / katakana

Perbaiki kembali informasi yang ada pada media

Perbaiki kembali latihan soal.

Singaraja, 20 Juni 2023

Penilai

Irvika Pesisir Handayani
Irvika Pesisir Handayani, S.Pd., M.Pd

NIP.-1993 09112020122018

Lampiran 16 Hasil Angket Uji Ahli Isi – Dosen Tahap 2

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERSTRATEGI
DISCOVERY LEARNING PADA MATA PELAJARAN BAHASA JEPANG MATERI
JIKO SHOUKAI DAN GAKKOU NO SEIKATSU DI SMA NEGERI 1 TEJAKULA**

Hari/Tanggal : Selasa / 4 Juli 2023

Validator : Irvina Pestu Handayani, S.Pd., M.Pd

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda berikut.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
A. Kelayakan Isi				
1.	Kesesuaian dengan Kompetensi Isi, Kompetensi Dasar, dan Kompetensi Pencapaian Kompetensi	√		
2.	Kesesuaian materi dalam media pembelajaran interaktif dengan rincian materi pada silabus	√		
3.	Kesesuaian isi materi terhadap kebutuhan peserta didik	√		
4.	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada media pembelajaran interaktif	√		
5.	Kemudahan memahami materi pada media pembelajaran interaktif	√		
6.	Referensi materi yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif sudah sesuai dengan bidang ilmu yang dibahas	√		
B. Kebahasaan				
7.	Tulisan dalam media pembelajaran interaktif dapat terbaca dengan baik	√		
8.	Kejelasan informasi yang disampaikan dalam media interaktif pembelajaran interaktif	√		
9.	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami dalam media interaktif	√		
10.	Penggunaan bahasa Indonesia dengan baik dan benar	√		
C. Penyajian				

11.	Penyajian materi pada media pembelajaran interaktif sudah jelas	√		
12.	Kesesuain gambar yang digunakan terhadap media pembelajaran interaktif	√		
13.	Kesesuain objek 3 dimensi yang digunakan terhadap media pembelajaran interaktif	√		
14.	Kesesuain animasi yang digunakan terhadap media pembelajaran interaktif	√		
15.	Kesesuain kuis yang digunakan terhadap media pembelajaran interaktif	√		

Kesimpulan :

Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan* :

- ① Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan :

.....

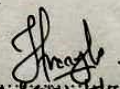
.....

.....

.....

Singaraja, 4 Juli 2023

Penilai


Irvina Feseti Mandayaw, S.Pd., M.Pd.
NIP.- 19930911202022018

Lampiran 17 Kisi Kisi Angket Uji Ahli Desain dan Media

KISI – KISI ANGKET UJI AHLI DESAIN DAN MEDIA

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui kualitas isi materi pembelajaran pada media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Angket uji yang dibuat dan digunakan oleh ahli media akan ditinjau dari beberapa aspek yaitu (1) tampilan media pembelajaran interaktif, (2) interaktivitas, dan (3) evaluasi. Kisi – kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji kelayakan oleh ahli isi ditunjukkan pada tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Tampilan Media Pembelajaran Interaktif	Kesesuaian penggunaan teks	1,2,5,6
		Kesesuaian penggunaan warna	3,4
		Kesesuaian grafis	7,8,9,10,11,12
2	Interaktivitas	Kemudahan penggunaan	13,14
		Kelengkapan fitur	15
		Jenjang pendidikan pengguna	16
3	Evaluasi	Kesesuaian soal	17,18

Lampiran 18 Angket Uji Ahli Desain dan Media

ANGKET VALIDITAS MEDIA-DESAIN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERSTRATEGI *DISCOVERY LEARNING* PADA MATA PELAJARAN
BAHASA JEPANG MATERI *JIKO SHOUKAI* DAN *GAKKOU NO*
***SEIKATSU* DI SMA NEGERI 1 TEJAKULA**

Hari/Tanggal :

Validator :

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda berikut.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
Tampilan Media Pembelajaran Interaktif			
10.	Ketepatan penggunaan <i>font</i> dalam media pembelajaran interaktif		
11.	Ketepatan penggunaan ukuran <i>font</i> dalam media pembelajaran interaktif		
12.	Ketepatan penggunaan warna <i>font</i> dalam media pembelajaran interaktif		
13.	Keselarasan warna <i>font</i> dengan <i>background</i> dalam media pembelajaran interaktif		
14.	Ketepatan pengetikan materi pada media pembelajaran interaktif		
15.	Ketepatan penggunaan spasi materi pada media pembelajaran interaktif		
16.	Kerapian <i>interface</i> media pembelajaran interaktif		
17.	Kenyamanan tampilan media pembelajaran interaktif ketika digunakan		
18.	Keselarasan antar komponen pada <i>interface</i> media pembelajaran interaktif		
10.	Ketepatan tata letak <i>icon</i> pada media pembelajaran interaktif		
11.	Kualitas video dalam media pembelajaran interaktif		

12.	Kualitas audio dalam media pembelajaran interaktif		
Interaktivitas			
13.	Kemudahan pengoperasian dan mengakses fitur pada media pembelajaran interaktif		
14.	Media pembelajaran interaktif dapat digunakan mandiri		
15.	Fungsi tombol pada media pembelajaran interaktif sudah berjalan dengan baik		
16.	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan jejang pendidikan pengguna		
Evaluasi			
17.	Kesesuaian antara soal pada kuis terhadap tujuan media interaktif		
18.	Kesuaian antara jenis soal pada setiap kuis terhadap media pembelajaran interaktif		

Kesimpulan :

Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan* :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan :

.....

Tejakula,

Penilai

.....

NIP.-

Lampiran 19 Hasil Angket Uji Ahli Desain & Media - Dosen 1 Tahap 1

ANGKET VALIDITAS MEDIA-DESAIN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERSTRATEGI
DISCOVERY LEARNING PADA MATA PELAJARAN BAHASA JEPANG MATERI
JIKO SHOUKAI DAN GAKKOU NO SEIKATSU DI SMA NEGERI 1 TEJAKULA**

Hari/Tanggal : Senin / 10 Juli 2023

Validator : Luh Putu Eka Damayanti

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda berikut.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
Tampilan Media Pembelajaran Interaktif				
1.	Ketepatan penggunaan <i>font</i> dalam media pembelajaran interaktif	✓		
2.	Ketepatan penggunaan ukuran <i>font</i> dalam media pembelajaran interaktif		✓	
3.	Ketepatan penggunaan warna <i>font</i> dalam media pembelajaran interaktif	✓		
4.	Keselarasan warna <i>font</i> dengan <i>background</i> dalam media pembelajaran interaktif	✓		
5.	Ketepatan pengetikan materi pada media pembelajaran interaktif	✓		
6.	Ketepatan penggunaan spasi materi pada media pembelajaran interaktif	✓		
7.	Kerapian <i>interface</i> media pembelajaran interaktif	✓		
8.	Kenyamanan tampilan media pembelajaran interaktif ketika digunakan	✓		
9.	Keselarasan antar komponen pada <i>interface</i> media pembelajaran interaktif	✓		
10.	Ketepatan tata letak <i>icon</i> pada media pembelajaran interaktif	✓		
11.	Kualitas video dalam media pembelajaran interaktif	✓		

12.	Kualitas audio dalam media pembelajaran interaktif	✓		
Interaktivitas				
13.	Kemudahan pengoperasian dan mengakses fitur pada media pembelajaran interaktif	✓		
14.	Media pembelajaran interaktif dapat digunakan mandiri	✓		
15.	Fungsi tombol pada media pembelajaran interaktif sudah berjalan dengan baik	✓		
16.	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan jejang pendidikan pengguna	/		
Evaluasi				
17.	Kesesuaian antara soal pada kuis terhadap tujuan media interaktif	✓		
18.	Kesuaian antara jenis soal pada setiap kuis terhadap media pembelajaran interaktif	✓		

Kesimpulan :

Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan* :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)
Kritikan dan masukan :

1. Soal dinamis
2. Angka → bisa disertai dengan batasan / berlaku
3. Model discovery learning diharapkan supaya dimunculkan di media.
4. Angka 0 ?
5. Simulasi (20) → $2 + 10 = \dots$

Singaraja, 17 Juli 2023

Penilai

Luh Puji Eko Damayanti
NIP.-

Lampiran 20 Hasil Angket Uji Ahli Desan & Media - Dosen 1 Tahap 2

ANGKET VALIDITAS MEDIA-DESAIN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERSTRATEGI
DISCOVERY LEARNING PADA MATA PELAJARAN BAHASA JEPANG MATERI
JIKO SHOUKAI DAN GAKKOU NO SEIKATSU DI SMA NEGERI 1 TEJAKULA**

Hari/Tanggal : *Senin / 10 Juli 2023*

Validator : *Luh Putu Eka Damayanti, S.Pd., M.Pd.*

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda berikut.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
Tampilan Media Pembelajaran Interaktif				
1.	Ketepatan penggunaan <i>font</i> dalam media pembelajaran interaktif	✓		
2.	Ketepatan penggunaan ukuran <i>font</i> dalam media pembelajaran interaktif	✓		
3.	Ketepatan penggunaan warna <i>font</i> dalam media pembelajaran interaktif	✓		
4.	Keselarasn warna <i>font</i> dengan <i>background</i> dalam media pembelajaran interaktif	✓		
5.	Ketepatan penyetikan materi pada media pembelajaran interaktif	✓		
6.	Ketepatan penggunaan spasi materi pada media pembelajaran interaktif	✓		
7.	Kerapian <i>interface</i> media pembelajaran interaktif	✓		
8.	Kenyamanan tampilan media pembelajaran interaktif ketika digunakan	✓		
9.	Keselarasn antar komponen pada <i>interface</i> media pembelajaran interaktif	✓		
10.	Ketepatan tata letak <i>icon</i> pada media pembelajaran interaktif	✓		
11.	Kualitas video dalam media pembelajaran interaktif	✓		

CS Dipindai dengan CamScanner

12.	Kualitas audio dalam media pembelajaran interaktif	✓		
Interaktivitas				
13.	Kemudahan pengoperasian dan mengakses fitur pada media pembelajaran interaktif	✓		
14.	Media pembelajaran interaktif dapat digunakan mandiri	✓		
15.	Fungsi tombol pada media pembelajaran interaktif sudah berjalan dengan baik	✓		
16.	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan jejang pendidikan pengguna	✓		
Evaluasi				
17.	Kesesuaian antara soal pada kuis terhadap tujuan media interaktif	✓		
18.	Kesuaian antara jenis soal pada setiap kuis terhadap media pembelajaran interaktif	✓		

Kesimpulan :

Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan* :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan :

.....

Singaraja, 10 Juli 2023

Penilai

Luh Putu Elen Damayanti, S.Pd, M.Pd

NIP.-

Lampiran 21 Hasil Uji Ahli Desain & Media - Dosen 2 Tahap 1

ANGKET VALIDITAS MEDIA-DESAIN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERSTRATEGI
 DISCOVERY LEARNING PADA MATA PELAJARAN BAHASA JEPANG MATERI
 JIKO SHOUKAI DAN GAKKOU NO SEIKATSU DI SMA NEGERI 1 TEJAKULA

Hari/Tanggal : Senin / 10 Juni 2023

Validator : I Ketut Andika Pradnyana, S.pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda berikut.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
Tampilan Media Pembelajaran Interaktif				
1.	Ketepatan penggunaan <i>font</i> dalam media pembelajaran interaktif		√	
2.	Ketepatan penggunaan ukuran <i>font</i> dalam media pembelajaran interaktif	√		
3.	Ketepatan penggunaan warna <i>font</i> dalam media pembelajaran interaktif	√		
4.	Keselarasan warna <i>font</i> dengan <i>background</i> dalam media pembelajaran interaktif	√		
5.	Ketepatan pengetikan materi pada media pembelajaran interaktif		√	
6.	Ketepatan penggunaan spasi materi pada media pembelajaran interaktif	√		
7.	Kerapian <i>interface</i> media pembelajaran interaktif		√	
8.	Kenyamanan tampilan media pembelajaran interaktif ketika digunakan	√		
9.	Keselarasan antar komponen pada <i>interface</i> media pembelajaran interaktif	√		
10.	Ketepatan tata letak <i>icon</i> pada media pembelajaran interaktif		√	
11.	Kualitas video dalam media pembelajaran interaktif	√		

12.	Kualitas audio dalam media pembelajaran interaktif	✓		
Interaktivitas				
13.	Kemudahan pengoperasian dan mengakses fitur pada media pembelajaran interaktif		✓	
14.	Media pembelajaran interaktif dapat digunakan mandiri	✓		
15.	Fungsi tombol pada media pembelajaran interaktif sudah berjalan dengan baik		✓	
16.	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan jejang pendidikan pengguna	✓		
Evaluasi				
17.	Kesesuaian antara soal pada kuis terhadap tujuan media interaktif	✓		
18.	Kesuaian antara jenis soal pada setiap kuis terhadap media pembelajaran interaktif	✓		

Kesimpulan :

Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan* :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ② Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)
Kritikan dan masukan :

- Perbaiki sesuai saran

Singaraja, 19 Juni 2023

Penilai

Andika Pradnyana
Ketut Andika Pradnyana, S.Pd., M.Pd.

NIP.-

Lampiran 22 Hasil Uji Ahli Desain & Media - Dosen 2 Tahap 2

ANGKET VALIDITAS MEDIA-DESAIN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERSTRATEGI
DISCOVERY LEARNING PADA MATA PELAJARAN BAHASA JEPANG MATERI
JIKO SHOUKAI DAN GAKKOU NO SEIKATSU DI SMA NEGERI 1 TEJAKULA**

Hari/Tanggal : Rabu/5 Juli 2023

Validator : I Ketut Andika Pradnyana, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda berikut.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
Tampilan Media Pembelajaran Interaktif				
1.	Ketepatan penggunaan <i>font</i> dalam media pembelajaran interaktif	√		
2.	Ketepatan penggunaan ukuran <i>font</i> dalam media pembelajaran interaktif	√		
3.	Ketepatan penggunaan warna <i>font</i> dalam media pembelajaran interaktif	√		
4.	Keselarasan warna <i>font</i> dengan <i>background</i> dalam media pembelajaran interaktif	√		
5.	Ketepatan pengetikan materi pada media pembelajaran interaktif	√		
6.	Ketepatan penggunaan spasi materi pada media pembelajaran interaktif	√		
7.	Kerapian <i>interface</i> media pembelajaran interaktif	√		
8.	Kenyamanan tampilan media pembelajaran interaktif ketika digunakan	√		
9.	Keselarasan antar komponen pada <i>interface</i> media pembelajaran interaktif	√		
10.	Ketepatan tata letak <i>icon</i> pada media pembelajaran interaktif	√		
11.	Kualitas video dalam media pembelajaran interaktif	√		

12.	Kualitas audio dalam media pembelajaran interaktif	✓		
Interaktivitas				
13.	Kemudahan pengoperasian dan mengakses fitur pada media pembelajaran interaktif	✓		
14.	Media pembelajaran interaktif dapat digunakan mandiri	✓		
15.	Fungsi tombol pada media pembelajaran interaktif sudah berjalan dengan baik	✓		
16.	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan jejang pendidikan pengguna	✓		
Evaluasi				
17.	Kesesuaian antara soal pada kuis terhadap tujuan media interaktif	✓		
18.	Kesuaian antara jenis soal pada setiap kuis terhadap media pembelajaran interaktif	✓		

Kesimpulan :

Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan* :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan :

.....

.....

.....

Singaraja, 5 Juli 2023

Penilai

Amu
I Ketut Andika Pradnyana, s.pd., M.Pd

NIP.-

Lampiran 23 Kisi Kisi Angket Uji Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan

KISI – KISI ANGKET UJI PERORANGAN, KELOMPOK KECIL DAN LAPANGAN

Uji perorangan dilakukan untuk mendapatkan masukan tentang kesalahan – kesalahan yang terdapat dalam produk yang dikembangkan dan memperoleh petunjuk awal tentang daya guna media pembelajaran interaktif. Sedangkan uji kelompok kecil dilakukan dengan mengujicobakan produk terhadap kelompok kecil calon pengguna. Kemudian untuk uji lapangan dilakukan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan saat uji lapangan. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji perorangan, kelompok kecil dan lapangan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

No	Penilaian Aspek	Indikator	No Soal
1	Penyajian Materi	Urutan sajian	2
		Pemberian informasi	16
		Kelengkapan informasi	6
2	Interaktivitas	<i>Usability</i> /Kemudahan pengguna	4,8
		Fitur	7,14
3	Tampilan	Ilustrasi, gambar	1,5
4	Pembelajaran	Manfaat	9,15,17,18
		Motivasi	3,11,13,19,20
		Ketertarikan penggunaan media pembelajaran interaktif	10,12

Lampiran 24 Angket Uji Coba Perorangan

ANGKET UJI COBA PERORANGAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERSTRATEGI *DISCOVERY LEARNING* PADA MATA PELAJARAN
BAHASA JEPANG MATERI *JIKO SHOUKAI* DAN *GAKKOU NO*
***SEIKATSU* DI SMA NEGERI 1 TEJAKULA**

1. Materi yang tidak jelas dan memerlukan penjelasan tambahan

No	Judul Materi	Halaman	Baris	Materi Tidak Jelas
	-			

2. Kesalahan Ketik

No	Judul Materi	Halaman	Baris	Kesalahan Ketik
	-			

3. Kesalahan ketik pada *subtitle* dalam video

No	Judul Materi	Judul Video	Kesalahan ketik
	-		

4. *Dubbing* dalam video kurang jelas

No	Judul Materi	Judul Video	Kesalahan Dubbing
	-		

5. Kata – kata yang sulit dipahami

No	Judul Materi	Halaman	Baris	Kata yang sulit

6. Penggunaan huruf kapital dan huruf kecil yang salah

No	Judul Materi	Halaman	Baris	Penggunaan Huruf

7. Kesalahan penggunaan tanda baca

No	Judul Materi	Halaman	Baris	Kesalahan Tanda Baca

Hal - hal yang perlu diperbaiki

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



ANGKET UJI COBA PERORANGAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERSTRATEGI *DISCOVERY LEARNING* PADA MATA PELAJARAN
BAHASA JEPANG MATERI *JIKO SHOUKAI* DAN *GAKKOU NO*
***SEIKATSU* DI SMA NEGERI 1 TEJAKULA**

Pengantar

Pernyataan – pernyataan berikut menggambarkan respons peserta didik untuk uji coba perorangan terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berstrategi *discovery learning* pada mata pelajaran bahasa Jepang materi *jiko shoukai* dan *gakkou no seikatsu* di SMA Negeri 1 Tejakula pada kelas X IBB 2.

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

Identitas Peserta Didik

Nama Lengkap :
 No. Absen :
 Kelas :

Petunjuk pengisian

1. Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Anda!
2. Berikan nilai:
 - 5 = Sangat Setuju
 - 4 = Setuju
 - 3 = Kurang Setuju
 - 2 = Tidak Setuju
 - 1 = Sangat Tidak Setuju

Daftar Pernyataan Respons Peserta Didik

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> memiliki tampilan yang menarik					
2.	Penyajian materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> pada media pembelajaran interaktif terstruktur sehingga mudah dipahami					
3.	Materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar					
4.	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif					
5.	Contoh – contoh yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i>					
6.	Isi materi pada media pembelajaran interaktif sangat lengkap					
7.	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> sangat membantu peserta didik					
8.	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> dengan menggunakan media pembelajaran interaktif					
9.	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya					
10.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> saat pembelajaran berlangsung					
11.	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> dapat meningkatkan motivasi belajar					
12.	Materi pada media pembelajaran interaktif menjadi sangat membosankan sehingga saya lebih senang belajar dengan berbantuan buku pegangan siswa dan juga <i>powerpoint</i>					
13.	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> meningkatkan semangat belajar saya					

14.	Saya dapat melihat perolehan nilai dengan adanya media pembelajaran interaktif					
15.	Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membuat saya belajar mandiri ataupun berkelompok					
16.	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i>					
17.	Media pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i>					
18.	Media pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i>					
19.	Tahap kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif selama proses pembelajaran					
20.	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> mampu meningkatkan kreativitas saya dalam belajar					

Saran / Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

Tejakula,

Responden

.....

Lampiran 25 Hasil Uji Coba Perorangan

ANGKET UJI COBA PERORANGAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERSTRATEGI
***DISCOVERY LEARNING* PADA MATA PELAJARAN BAHASA JEPANG MATERI**
***JIKO SHOUKAI* DAN *GAKKOU NO SEIKATSU* DI SMA NEGERI 1 TEJAKULA**

Pengantar

Pernyataan – pernyataan berikut menggambarkan respons peserta didik untuk uji coba perorangan terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berstrategi *discovery learning* pada mata pelajaran bahasa Jepang materi *jiko shoukai* dan *gakkou no seikatsu* di SMA Negeri 1 Tejakula.

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

Identitas Peserta Didik

Nama Lengkap : Komang Suhimawan
No. Absen : 20
Kelas : XII IPS 1

Petunjuk pengisian

1. Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Anda!
2. Berikan nilai:
5 = Sangat Setuju
4 = Setuju
3 = Kurang Setuju
2 = Tidak Setuju
1 = Sangat Tidak Setuju

Daftar Pernyataan Respons Peserta Didik

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> memiliki tampilan yang menarik	✓				
2.	Penyajian materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> pada media pembelajaran interaktif terstruktur sehingga mudah dipahami		✓			
3.	Materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	✓				
4.	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif	✓				
5.	Contoh – contoh yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i>		✓			
6.	Isi materi pada media pembelajaran interaktif sangat lengkap	✓				
7.	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> sangat membantu peserta didik		✓			
8.	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> dengan menggunakan media pembelajaran interaktif					✓
9.	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya	✓				
10.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> saat pembelajaran berlangsung	✓				
11.	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> dapat meningkatkan motivasi belajar		✓			
12.	Materi pada media pembelajaran interaktif menjadi sangat membosankan sehingga saya lebih senang belajar dengan berbantuan buku pegangan siswa dan juga <i>powerpoint</i>				✓	
13.	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> meningkatkan semangat belajar saya	✓				
14.	Saya dapat melihat perolehan nilai dengan adanya media pembelajaran interaktif		✓			
15.	Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membuat saya belajar mandiri ataupun berkelompok	✓				
16.	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i>				✓	

17.	Media pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran pada materi <i>Jiko Shoukai dan Gakkou No Seikatsu</i>					✓
18.	Media pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran pada materi <i>Jiko Shoukai dan Gakkou No Seikatsu</i>					✓
19.	Tahap kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif selama proses pembelajaran		✓			
20.	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai dan Gakkou No Seikatsu</i> mampu meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	✓				

Saran / Komentar

.....

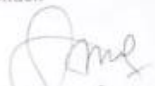
.....

.....

.....

Tejakula, 3 Feb 2023

Responden


Komang Suhmanas

Lampiran 26 Hasil Analisis Uji Coba Perorangan

No	Pernyataan	Skor		
		1	2	3
1.	Media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> memiliki tampilan yang menarik	5	5	4
2.	Penyajian materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> pada media pembelajaran interaktif terstruktur sehingga mudah dipahami	4	4	5
3.	Materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	5	4	4
4.	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif	5	5	4
5.	Contoh – contoh yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i>	4	5	5
6.	Isi materi pada media pembelajaran interaktif sangat lengkap	5	5	5
7.	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> sangat membantu peserta didik	4	5	4
8. (-)	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> dengan menggunakan media pembelajaran interaktif	5	5	5
9.	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya	5	4	4
10.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> saat pembelajaran berlangsung	5	4	5
11.	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> dapat meningkatkan motivasi belajar	4	5	4
12. (-)	Materi pada media pembelajaran interaktif menjadi sangat membosankan sehingga saya lebih senang belajar dengan berbantuan buku pegangan siswa dan juga <i>powerpoint</i>	4	5	4
13.	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> meningkatkan semangat belajar saya	5	4	5

No	Pernyataan	Skor		
		1	2	3
14.	Saya dapat melihat perolehan nilai dengan adanya media pembelajaran interaktif	4	4	5
15.	Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membuat saya belajar mandiri ataupun berkelompok	5	4	4
16. (-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i>	4	5	5
17. (-)	Media pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i>	5	5	4
18. (-)	Media pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i>	5	5	5
19.	Tahap kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif selama proses pembelajaran	4	5	4
20.	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> mampu meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	5	4	5
Jumlah Skor Per-Responden		92	92	90
Jmlh Seluruh Item Angket x Bobot Tertinggi		100		
Jmlh Seluruh Item Angket x Bobot Terendah		20		
Persentase Per-Subjek		92%	92%	90%
Persentase Keseluruhan Subjek		91%		
Kriteria Keseluruhan		Sangat Baik		

Lampiran 27 Angket Uji Coba Kelompok Kecil

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERSTRATEGI *DISCOVERY LEARNING* PADA MATA PELAJARAN
BAHASA JEPANG MATERI *JIKO SHOUKAI* DAN *GAKKOU NO*
***SEIKATSU* DI SMA NEGERI 1 TEJAKULA**

Pengantar

Pernyataan – pernyataan berikut menggambarkan respons peserta didik untuk uji coba kelompok kecil terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berstrategi *discovery learning* pada mata pelajaran bahasa Jepang materi *jiko shoukai* dan *gakkou no seikatsu* di SMA Negeri 1 Tejakula pada kelas X1 IBB 3.

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

Identitas Peserta Didik

Nama Lengkap :
 No. Absen :
 Kelas :

Petunjuk pengisian

1. Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Anda!
2. Berikan nilai:
 - 5 = Sangat Setuju
 - 4 = Setuju
 - 3 = Kurang Setuju
 - 2 = Tidak Setuju
 - 1 = Sangat Tidak Setuju

Daftar Pernyataan Respons Peserta Didik

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> memiliki tampilan yang menarik					
2.	Penyajian materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> pada media pembelajaran interaktif terstruktur sehingga mudah dipahami					
3.	Materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar					
4.	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif					
5.	Contoh – contoh yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i>					
6.	Isi materi pada media pembelajaran interaktif sangat lengkap					
7.	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> sangat membantu peserta didik					
8.	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> dengan menggunakan media pembelajaran interaktif					
9.	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya					
10.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> saat pembelajaran berlangsung					
11.	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> dapat meningkatkan motivasi belajar					
12.	Materi pada media pembelajaran interaktif menjadi sangat membosankan sehingga saya lebih senang belajar dengan berbantuan buku pegangan siswa dan juga <i>powerpoint</i>					
13.	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> meningkatkan semangat belajar saya					

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
14.	Saya dapat melihat perolehan nilai dengan adanya media pembelajaran interaktif					
15.	Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membuat saya belajar mandiri ataupun berkelompok					
16.	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i>					
17.	Media pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i>					
18.	Media pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i>					
19.	Tahap kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif selama proses pembelajaran					
20.	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> mampu meningkatkan kreativitas saya dalam belajar					

Saran / Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

Tejakula,

Responden

.....

Lampiran 28 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERSTRATEGI
DISCOVERY LEARNING PADA MATA PELAJARAN BAHASA JEPANG MATERI
JIKO SHOUKAI DAN GAKKOU NO SEIKATSU DI SMA NEGERI 1 TEJAKULA

Pengantar

Pernyataan – pernyataan berikut menggambarkan respons peserta didik untuk uji coba kelompok kecil terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berstrategi *discovery learning* pada mata pelajaran bahasa Jepang materi *jiko shoukai* dan *gakkou no seikatsu* di SMA Negeri 1 Tejakula.

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

Identitas Peserta Didik

Nama Lengkap : Kadet Ayu Praselia Putri Utami
No. Absen : 9
Kelas : XII (BB) 1

Petunjuk pengisian

1. Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Anda!
2. Berikan nilai:
 - 5 = Sangat Setuju
 - 4 = Setuju
 - 3 = Kurang Setuju
 - 2 = Tidak Setuju
 - 1 = Sangat Tidak Setuju

Daftar Pernyataan Respons Peserta Didik

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> memiliki tampilan yang menarik		✓			
2.	Penyajian materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> pada media pembelajaran interaktif terstruktur sehingga mudah dipahami		✓			
3.	Materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	✓				
4.	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif		✓			
5.	Contoh – contoh yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i>	✓				
6.	Isi materi pada media pembelajaran interaktif sangat lengkap	✓				
7.	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> sangat membantu peserta didik	✓				
8.	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> dengan menggunakan media pembelajaran interaktif			✓		
9.	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya	✓				
10.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> saat pembelajaran berlangsung	✓				
11.	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> dapat meningkatkan motivasi belajar	✓				
12.	Materi pada media pembelajaran interaktif menjadi sangat membosankan sehingga saya lebih senang belajar dengan berbantuan buku pegangan siswa dan juga <i>powerpoint</i>		✓			
13.	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> meningkatkan semangat belajar saya	✓				
14.	Saya dapat melihat perolehan nilai dengan adanya media pembelajaran interaktif	✓				
15.	Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membuat saya belajar mandiri ataupun berkelompok	✓				

16.	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i>			✓		
17.	Media pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i>				✓	
18.	Media pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i>					✓
19.	Tahap kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif selama proses pembelajaran	✓				
20.	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> mampu meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	✓				

Saran / Komentar

.....

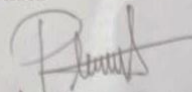
.....

.....

.....

Tejakula,

Responden


Teles Ayu Prasita Putri Utami

Lampiran 29 Hasil Analisis Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Skor Responden									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> memiliki tampilan yang menarik	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5
2	Penyajian materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> pada media pembelajaran interaktif terstruktur sehingga mudah dipahami	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4
3	Materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5
5	Contoh – contoh yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i>	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5
6	Isi materi pada media pembelajaran interaktif sangat lengkap	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4
7	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> sangat membantu peserta didik	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5
8. (-)	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> dengan menggunakan media pembelajaran interaktif	4	3	5	5	4	5	4	4	5	4
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5
10	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> saat pembelajaran berlangsung	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
11	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> dapat meningkatkan motivasi belajar	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4

No	Pernyataan	Skor Responden									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
12. (-)	Materi pada media pembelajaran interaktif menjadi sangat membosankan sehingga saya lebih senang belajar dengan berbantuan buku pegangan siswa dan juga <i>powerpoint</i>	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4
13	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> meningkatkan semangat belajar saya	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5
14	Saya dapat melihat perolehan nilai dengan adanya media pembelajaran interaktif	3	5	4	5	4	5	4	4	4	4
15	Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membuat saya belajar mandiri ataupun berkelompok	2	5	4	5	4	5	4	5	4	5
16. (-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i>	5	3	4	5	4	5	4	5	5	4
17. (-)	Media pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i>	5	4	4	4	5	4	5	4	5	3
18. (-)	Media pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i>	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5
19	Tahap kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif selama proses pembelajaran	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4
20	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> mampu meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5
Jumlah Skor per-Responden		86	91	85	93	91	94	90	93	92	90
Jmlh Seluruh Item Angket x Bobot Tertinggi		100									
Jmlh Seluruh Item Angket x Bobot Terendah		20									
Persentase Per-Subjek		86%	91%	85%	93%	91%	94%	90%	93%	92%	90%
Persentase Keseluruhan Subjek		91%									
Kriteria Keseluruhan		Sangat Baik									

Lampiran 30 Angket Uji Coba Lapangan

ANGKET UJI COBA LAPANGAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERSTRATEGI *DISCOVERY LEARNING* PADA MATA PELAJARAN
BAHASA JEPANG MATERI *JIKO SHOUKAI* DAN *GAKKOU NO*
***SEIKATSU* DI SMA NEGERI 1 TEJAKULA**

Pengantar

Pernyataan – pernyataan berikut menggambarkan respons peserta didik untuk uji coba lapangan terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berstrategi *discovery learning* pada mata pelajaran bahasa Jepang materi *jiko shoukai* dan *gakkou no seikatsu* di SMA Negeri 1 Tejakula pada kelas X IBB 2.

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

Identitas Peserta Didik

Nama Lengkap :
 No. Absen :
 Kelas :

Petunjuk pengisian

1. Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Anda !
2. Berikan nilai :
 - 5 = Sangat Setuju
 - 4 = Setuju
 - 3 = Kurang Setuju
 - 2 = Tidak Setuju
 - 1 = Sangat Tidak Setuju

Daftar Pernyataan Respons Peserta Didik

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> memiliki tampilan yang menarik					
2.	Penyajian materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> pada media pembelajaran interaktif terstruktur sehingga mudah dipahami					
3.	Materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar					
4.	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif					
5.	Contoh – contoh yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i>					
6.	Isi materi pada media pembelajaran interaktif sangat lengkap					
7.	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> sangat membantu peserta didik					
8.	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> dengan menggunakan media pembelajaran interaktif					
9.	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya					
10.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> saat pembelajaran berlangsung					
11.	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> dapat meningkatkan motivasi belajar					
12.	Materi pada media pembelajaran interaktif menjadi sangat membosankan sehingga saya lebih senang belajar dengan berbantuan buku pegangan siswa dan juga <i>powerpoint</i>					
13.	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran materi <i>Jiko Shoukai</i> dan					

	<i>Gakkou No Seikatsu</i> meningkatkan semangat belajar saya					
14.	Saya dapat melihat perolehan nilai dengan adanya media pembelajaran interaktif					
15.	Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membuat saya belajar mandiri ataupun berkelompok					
16.	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i>					
17.	Media pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i>					
18.	Media pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i>					
19.	Tahap kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif selama proses pembelajaran					
20.	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> mampu meningkatkan kreativitas saya dalam belajar					

Saran / Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

Tejakula,

Responden

.....

Lampiran 31 Hasil Uji Coba Lapangan

Responden Media Pembelajaran Interaktif - Jiko Shoukai & Gakkou No Seikatsu

1. Media pembelajaran interaktif pada materi *Jiko Shoukai* dan *Gakkou No Seikatsu* memiliki tampilan yang menarik. *

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

2. Penyajian materi *Jiko Shoukai* dan *Gakkou No Seikatsu* pada media pembelajaran interaktif terstruktur sehingga mudah dipahami *

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

3. Materi *Jiko Shoukai* dan *Gakkou No Seikatsu* dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar *

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

4. Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif *

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

5. Contoh – contoh yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi *Jiko Shoukai* dan *Gakkou No Seikatsu* *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

6. Isi materi pada media pembelajaran interaktif sangat lengkap *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

7. Fitur yang digunakan pada media pembelajaran interaktif pada materi *Jiko Shoukai* dan *Gakkou No Seikatsu* sangat membantu peserta didik *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

8. Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran materi *Jiko Shoukai* dan *Gakkou No Seikatsu* dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

9. Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

10. Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi *Jiko Shoukai* dan *Gakkou No Seikatsu* saat pembelajaran berlangsung *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

11. Penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi *Jiko Shoukai* dan *Gakkou No Seikatsu* dapat meningkatkan motivasi belajar *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

12. Materi pada media pembelajaran interaktif menjadi sangat membosankan sehingga saya lebih senang belajar dengan berbantuan buku pegangan siswa dan juga *powerpoint* *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

13. Penggunaan media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran materi *Jiko Shoukai* dan *Gakkou No Seikatsu* meningkatkan semangat belajar saya *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

14. Saya dapat melihat perolehan nilai dengan adanya media pembelajaran interaktif *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

15. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membuat saya belajar mandiri ataupun berkelompok *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

16. Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif pada materi *Jiko Shoukai* dan *Gakkou No Seikatsu* *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

17. Media pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran pada materi *Jiko Shoukai* dan *Gakkou No Seikatsu* *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

18. Media pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran pada materi *Jiko Shoukai* dan *Gakkou No Seikatsu* *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

19. Tahap kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif selama proses pembelajaran *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

20. Penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi *Jiko Shoukai* dan *Gakkou No Seikatsu* mampu meningkatkan kreativitas saya dalam belajar *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Lampiran 32 Hasil Analisis Uji Lapangan

No.	Pertanyaan	RESPONDEN UJI COBA LAPANGAN																																					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36		
1	Media pembelajaran interaktif pada materi Jiko	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	
2	Penyajian materi Jiko Shoukai dan Gakkou No	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	3	5	4	4	4	5	4	4	4	4	3	5	4	5	5	
3	Materi Jiko Shoukai dan Gakkou No Seikatsu	5	4	4	5	5	4	4	3	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	3	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5		
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	2	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	
5	Contoh - contoh yang diberikan pada media	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	
6	Isi materi pada media pembelajaran interaktif	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	3	5	4	4	4	3	4	4	4	4	3	5	4	4	4	
7	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran	5	5	4	5	5	4	4	3	4	3	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4
8 (-)	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran	5	3	4	4	5	4	4	3	3	4	4	4	2	3	3	3	4	1	4	4	5	4	2	4	3	4	4	5	4	4	5	4	3	4	3	3		
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	2	5	4	4	4		
10	Saya merasa senang menggunakan media	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	3	4	2	5	4	4	4	5	4	4	5	3	5	4	5	4		
11	Penggunaan media pembelajaran interaktif	5	5	4	4	5	4	4	4	4	3	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	3	5	4	5	4	4	5	3	5	4	4	5		
12 (-)	Materi pada media pembelajaran interaktif	5	1	4	5	5	5	4	2	2	1	4	3	5	4	1	2	1	2	4	5	1	4	2	4	3	5	3	1	4	4	5	5	4	3	3	4		
13	Penggunaan media pembelajaran interaktif	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	3	4	4	4	4	4	5	3	5	4	5	5		
14	Saya dapat melihat perolehan nilai dengan	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	3	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4		
15	Penggunaan media pembelajaran interaktif	4	5	4	5	2	4	4	3	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	5	5	4	4	4	4		
16 (-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru	5	3	4	2	5	5	4	3	4	1	4	3	4	4	3	5	4	3	4	4	3	4	2	4	3	5	4	1	4	5	5	5	5	4	5	5		
17 (-)	Media pembelajaran interaktif kurang efektif	5	3	4	5	4	4	4	3	4	2	5	3	3	4	4	3	3	4	4	5	5	4	5	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4		
18 (-)	Media pembelajaran interaktif kurang efisien	4	3	4	5	5	3	4	3	4	2	5	3	5	4	5	4	4	3	4	4	5	4	5	4	3	4	4	3	4	5	4	2	3	4	5	4		
19	Tahap kegiatan pembelajaran dalam	5	3	4	5	5	4	4	4	4	5	4	3	5	4	4	4	3	2	5	4	4	4	5	5	3	4	4	3	4	4	5	3	5	4	5	5		
20	Penggunaan media pembelajaran interaktif	5	3	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	3	5	5	5	4	3	5	4	4	4	3	4	4	5	4	5	4	4	4	5	
Jumlah Jawaban X Bobot		94	82	81	90	95	84	80	72	77	74	87	80	85	89	83	84	78	77	95	91	84	80	69	95	72	86	79	78	80	82	93	74	90	79	89	87		
Jumlah Seluruh Item Angkat		100																																					
Persentase Persubjek		94%	82%	81%	90%	95%	84%	80%	72%	77%	74%	87%	80%	85%	89%	83%	84%	78%	77%	95%	91%	84%	80%	69%	95%	72%	86%	79%	78%	80%	82%	93%	74%	90%	79%	89%	87%		
Persentase Keseluruhan		83%																																					
Kualifikasi Keseluruhan		Baik																																					



Lampiran 33 Kisi Kisi Angket Respon Guru

KISI – KISI ANGKET UJI RESPON GURU

Angket yang dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui respon pendidik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat ditinjau dari beberapa aspek yaitu aspek manfaat. Kisi – kisi angket uji respon pendidik dapat dilihat pada tabel berikut ini.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Manfaat	Kemudahan menggunakan media pembelajaran interaktif	1,2,4,6
		Antusias peserta didik	3,7,10
		Pengajaran menggunakan media pembelajaran interaktif	5,8,9



Lampiran 34 Angket Respon Guru

ANGKET RESPON GURU
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERSTRATEGI *DISCOVERY LEARNING* PADA MATA PELAJARAN
BAHASA JEPANG MATERI *JIKO SHOUKAI* DAN *GAKKOU NO*
***SEIKATSU* DI SMA NEGERI 1 TEJAKULA**

Petunjuk pengisian

1. Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Anda !

2. Berikan nilai :

- 5 = Sangat Setuju
- 4 = Setuju
- 3 = Kurang Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 1 = Sangat Tidak Setuju

Daftar Pernyataan Respon Guru

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> mempermudah saya dalam menyampaikan materi kepada siswa					
2.	Saya lebih tertarik mengajar dengan menggunakan bahan ajar berupa buku pegangan siswa pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif					
3.	Penggunaan media pembelajaran interaktif membantu peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i>					
4.	Media pembelajaran interaktif belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan					
5.	Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik					

6.	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif					
7.	Penggunaan media pembelajaran interaktif membantu peserta didik untuk belajar mandiri pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i>					
8.	Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat mengontrol perkembangan peserta didik pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i>					
9.	Media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i>					
10.	Adanya media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik dalam pembelajaran					

Saran / Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

Tejakula,

Penilai

UNDIKSHA

.....

NIP.-

Lampiran 35 Hasil Angket Uji Respon Guru

ANGKET RESPON GURU
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERSTRATEGI
DISCOVERY LEARNING PADA MATA PELAJARAN BAHASA JEPANG MATERI
JIKO SHOUKAI DAN GAKKOU NO SEIKATSU DI SMA NEGERI 1 TEJAKULA

Petunjuk pengisian

1. Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Anda !
2. Berikan nilai :
 - 5 = Sangat Setuju
 - 4 = Setuju
 - 3 = Kurang Setuju
 - 2 = Tidak Setuju
 - 1 = Sangat Tidak Setuju

Daftar Pernyataan Respon Guru

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> mempermudah saya dalam menyampaikan materi kepada siswa		√			
2.	Saya lebih tertarik mengajar dengan menggunakan bahan ajar berupa buku pegangan siswa pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif			√		
3.	Penggunaan media pembelajaran interaktif membantu peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i>	√				
4.	Media pembelajaran interaktif belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan			√		
5.	Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik		√			
6.	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif			√		
7.	Penggunaan media pembelajaran interaktif membantu peserta didik untuk belajar mandiri pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i>		√			
8.	Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat mengontrol perkembangan peserta didik pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i>		√			
9.	Media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i>		√			
10.	Adanya media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik dalam pembelajaran	√				

Saran / Komentar

Media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran bahasa Jepang ini sudah bagus dan membantu proses pengajaran. Dengan tampilan yg menarik membuat siswa lebih tertarik untuk belajar.

Tejakula, 16 Juni 2023

Penilai



Putu Devi Ayu Andari, S.Pd.,M.Hum.

NIP.-

Lampiran 36 Kisi Kisi Angket Uji Respon Peserta Didik

KISI – KISI ANGKET UJI RESPON PESERTA DIDIK

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat ditinjau dari beberapa aspek yaitu (1) tampilan, (2) manfaat, dan (3) sistematis. Kisi – kisi angket uji respon peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Tampilan	Kemenarikan tampilan	1,2
2	Manfaat	Kemudahan menggunakan media pembelajaran interaktif	3,4,7,8,9,10,11,12
		Motivasi terhadap peserta didik	13,14,15
3	Sistematis	Isi media	5,6



Lampiran 37 Angket Respon Peserta Didik

ANGKET RESPONS PESERTA DIDIK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERSTRATEGI *DISCOVERY LEARNING* PADA MATA PELAJARAN
BAHASA JEPANG MATERI *JIKO SHOUKAI* DAN *GAKKOU NO*
***SEIKATSU* DI SMA NEGERI 1 TEJAKULA**

Identitas Peserta Didik

Nama Lengkap :

No Absen :

Kelas :

Petunjuk pengisian

1. Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Anda!

2. Berikan nilai :

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Kurang Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

Daftar Pernyataan Respons Peserta Didik

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Tampilan media pembelajaran interaktif materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> sangat menarik					
2.	Materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> dalam media pembelajaran interaktif sangat mudah dipahami					
3.	Terdapat kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i>					
4.	Tahap pembelajaran pada media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan					

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
	<i>Gakkou No Seikatsu</i> membuat saya lebih aktif dalam proses pembelajaran					
5.	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> membuat saya belajar mandiri					
6.	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> membuat saya lebih malas dalam mengikuti proses pembelajaran					
7.	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar					
8.	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> menambah motivasi saya dalam belajar karena materi yang disajikan lebih bervariasi					
9.	Soal evaluasi yang terdapat pada media pembelajaran interaktif tidak berkaitan dengan materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i>					
10.	Saya senang menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> karena dapat dilakukan dimana saja					
11.	Saya tidak nyaman dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> karena pemaparan materi tidak terorganisir					
12.	Media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> sangat membantu saya dalam proses pembelajaran					
13.	Latihan yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> mengurangi motivasi saya dalam belajar					
14.	Saya merasa kurang senang dalam pembelajaran materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i> karena membaca materi pada media pembelajaran interaktif					
15.	Saya tertarik menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi <i>Jiko Shoukai</i> dan <i>Gakkou No Seikatsu</i>					

Saran / Komentar

.....
.....
.....
.....
.....

Tejakula,

Responden

.....



Lampiran 38 Hasil Uji Respon Peserta Didik

Respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif

1. Tampilan media pembelajaran interaktif materi *Jiko Shoukai* dan *Gakkou No Seikatsu* sangat menarik *

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

2. Materi *Jiko Shoukai* dan *Gakkou No Seikatsu* dalam media pembelajaran interaktif sangat mudah dipahami *

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

3. Terdapat kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi *Jiko Shoukai* dan *Gakkou No Seikatsu* *

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

4. Tahap pembelajaran pada media pembelajaran interaktif pada materi *Jiko Shoukai* dan *Gakkou No Seikatsu* membuat saya lebih aktif dalam proses pembelajaran *

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

5. Penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi *Jiko Shoukai* dan *Gakkou No Seikatsu* *
membuat saya belajar mandiri

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

6. Penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi *Jiko Shoukai* dan *Gakkou No Seikatsu* *
membuat saya lebih malas dalam mengikuti proses pembelajaran

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

7. Penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi *Jiko Shoukai* dan *Gakkou No Seikatsu* *
membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

8. Penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi *Jiko Shoukai* dan *Gakkou No Seikatsu* *
menambah motivasi saya dalam belajar karena materi yang disajikan lebih bervariasi

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

9. Soal evaluasi yang terdapat pada media pembelajaran interaktif tidak berkaitan dengan materi *Jiko Shoukai* dan *Gakkou No Seikatsu* *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

10. Saya senang menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi *Jiko Shoukai* dan *Gakkou No Seikatsu* karena dapat dilakukan dimana saja *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

11. Saya tidak nyaman dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi *Jiko Shoukai* dan *Gakkou No Seikatsu* karena pemaparan materi tidak terorganisir *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

12. Media pembelajaran interaktif pada materi *Jiko Shoukai* dan *Gakkou No Seikatsu* sangat membantu saya dalam proses pembelajaran *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

13. Latihan yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif pada materi *Jiko Shoukai* dan *Gakkou No Seikatsu* mengurangi motivasi saya dalam belajar *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

14. Saya merasa kurang senang dalam pembelajaran materi *Jiko Shoukai* dan *Gakkou No Seikatsu* karena membaca materi pada media pembelajaran interaktif *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

15. Saya tertarik menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi *Jiko Shoukai* dan *Gakkou No Seikatsu* *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Lampiran 39 Hasil Analisis Uji Respon Peserta Didik

No.	Pernyataan	Responden																																					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36		
1	Tampilan media pembelajaran interaktif materi Jiko Shoukai dan Gakkou No Seikatsu sangat menarik	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5		
2	Materi Jiko Shoukai dan Gakkou No Seikatsu dalam media pembelajaran interaktif sangat mudah dipahami	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	
3	Terdapat kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi Jiko Shoukai dan Gakkou No Seikatsu	4	4	3	5	4	4	5	5	4	3	3	4	4	4	4	5	4	5	5	3	4	4	3	3	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	3
4	Tahap pembelajaran pada media pembelajaran interaktif pada materi Jiko Shoukai dan Gakkou No Seikatsu membuat saya lebih aktif dalam proses pembelajaran	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	
5	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi Jiko Shoukai dan Gakkou No Seikatsu membuat saya belajar mandiri	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4
6	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi Jiko Shoukai dan Gakkou No Seikatsu membuat saya lebih malas	5	4	5	3	4	4	3	4	4	3	3	5	5	4	5	4	4	5	5	3	3	4	4	3	4	4	4	4	5	3	4	4	3	3	5	5	4	

No.	Pernyataan	Responden																																								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36					
	dalam mengikuti proses pembelajaran																																									
7	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi Jiko Shoukai dan Gakkou No Seikatsu membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5			
8	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi Jiko Shoukai dan Gakkou No Seikatsu menambah motivasi saya dalam belajar karena materi yang disajikan lebih bervariasi	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4			
9	Soal evaluasi yang terdapat pada media pembelajaran interaktif tidak berkaitan dengan materi Jiko Shoukai dan Gakkou No Seikatsu	5	5	4	5	5	4	5	5	3	5	5	5	5	3	5	4	5	4	4	5	4	5	4	3	4	4	4	3	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5			
10	Saya senang menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi Jiko Shoukai dan Gakkou No Seikatsu karena dapat dilakukan dimana saja	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4
11	Saya tidak nyaman dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi Jiko Shoukai dan Gakkou No Seikatsu karena	5	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	5	4	3	3	5	4	4	4		

No.	Pernyataan	Responden																																					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36		
	pemaparan materi tidak terorganisir																																						
12	Media pembelajaran interaktif pada materi Jiko Shoukai dan Gakkou No Seikatsu sangat membantu saya dalam proses pembelajaran	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	
13	Latihan yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif pada materi Jiko Shoukai dan Gakkou No Seikatsu mengurangi motivasi saya dalam belajar	5	5	4	4	4	5	3	4	4	5	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	5	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4
14	Saya merasa kurang senang dalam pembelajaran materi Jiko Shoukai dan Gakkou No Seikatsu karena membaca materi pada media pembelajaran interaktif	5	5	4	5	4	5	5	3	4	5	3	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	3	4	4	3	4	5	5	4
15	Saya tertarik menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi Jiko Shoukai dan Gakkou No Seikatsu	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	
Jumlah Skor Per-Responden		74	69	67	67	67	65	66	67	65	67	64	67	68	65	67	69	68	70	67	66	66	67	64	63	66	65	69	66	63	67	64	67	63	69	69	65		
Jumlah Skor Keseluruhan		2398																																					
Jumlah Skor Tertinggi x Jumlah Butir		75																																					
Jumlah Skor Terendah Ideal		15																																					
<i>Mi</i>		45																																					
<i>Sdi</i>		10																																					
<i>X</i>		67																																					
Kriteria		Sangat Praktis																																					

Lampiran 40 Soal *Pretest - Posttest*

Bagian 2 dari 2

Pretest - Media Pembelajaran Interaktif

Petunjuk :
 Soal no. 1 - 10 pilihan ganda (3 poin)
 Soal no. 11 - 15 pilihan ganda (4 poin)
 Soal no. 16 - 20 adalah esai (10 poin)

1. Kata yang diucapkan saat ingin memperkenalkan diri adalah ... *

A. おはようございます

B. どうぞよろしく

C. みなさん

D. こんばんは

E. はじめまして

2. Kata yang diucapkan setelah selesai memperkenalkan diri adalah ... *

A. おはようございます

B. どうぞよろしく

C. はじめまして

D. ひるやすみ

E. ありがとうございます

3. Bahasa Jepang yang sesuai dengan kalimat berikut "Saya siswa kelas X di SMA Negeri 1 Tejakula" adalah ... *

A. おはようございますいち こうりつ こうこうのじゅう ねんせいです。

B. わたしはいち こうりつ こうこうのじゅう ねんせいです。

C. わたしはテジャクラいち こうりつ こうこうのじゅう ねんせいです。

D. わたしのてんわばんごうはいち こうりつ こうこうのじゅう ねんせいです。

E. わたしのてんわばんごうわ 081 123 456 789 です。

4. Bahasa Jepang yang sesuai dengan kalimat berikut "Nomor telepon saya 081 123 456 789" *
adalah ...

- A. わたしはてじゃくらわ 081 123 456 789 です。
- B. わたしの てんわばんごうの 081 123 456 789 です。
- C. わたしはいちこうりつこうこうのじゅうねんせいです。
- D. わたしの てんわばんごうは 081 123 456 789 です。
- E. わたしはいちこうりつこうこうの 081 123 456 789 です。

5. はじめまして、_____はやまだです。 *

- A. じゅしょ
- B. がっこう
- C. なまえ
- D. かぞく
- E. うち

6. A : "なまえはなんですか。" *
B : "_____ やまだです。"

- A. わたしは
- B. でんわばんごうわ
- C. わたしはがくせい
- D. わたしはにくが
- E. しゅみはなんですか

7. A : "これはかばんですか。" *
B : "_____ はかばんではありません。"

- A. これ
- B. あれ
- C. それ
- D. うえ
- E. なか

8. ここは_です。*



- A. じむしつ
- B. きょうしつ
- C. こうてい
- D. こうちょうしつ
- E. ほけんしつ

9. ここは_です。*



- A. ほけんしつ
- B. ろうか
- C. トイレ
- D. しょくどう
- E. じむしつ

10. ここは__です。*



- A. しょくどう
- B. きょうしつ
- C. じむしつ
- D. こうちょうしつ
- E. こうてい

11. Pilihlah salah satu kalimat yang cocok dengan kata "にく"!*

- A. わたしは _____ に すんでいます。
- B. でんわばんごうわ _____ です。
- C. わたしは _____ が すき です。
- D. わたしは _____ じんです。
- E. はじめまして、 _____ は やまだ です。

12. Pilihlah salah satu kalimat yang cocok dengan kata "バリ"!*

- A. わたしは _____ に すんでいます。
- B. でんわばんごうわ _____ です。
- C. わたしは _____ が すき です。
- D. わたしは _____ じんです。
- E. はじめまして、 _____ は やまだ です。

13. Pilihlah salah satu kalimat yang cocok dengan kata "081789456125"! *

- A. わたしは _____ に すんでいます。
- B. でんわばんごうわ _____ です。
- C. わたしは _____ が すき です。
- D. わたしは _____ じんです。
- E. はじめまして、 _____ はやまだです。

14. Pilihlah salah satu kalimat yang cocok dengan kata "インドネシア"! *

- A. わたしは _____ に すんでいます。
- B. でんわばんごうわ _____ です。
- C. わたしは _____ が すき です。
- D. わたしは _____ じんです。
- E. はじめまして、 _____ はやまだです。

15. Pilihlah salah satu kalimat yang cocok dengan kata "なまえ"! *

- A. わたしは _____ に すんでいます。
- B. でんわばんごうわ _____ です。
- C. わたしは _____ が すき です。
- D. わたしは _____ じんです。
- E. はじめまして、 _____ はやまだです。

16. Tuliskan bahasa Jepang dari kata berikut ini ! (Contoh : Karenda) *
- Penghapus Papan Tulis

Teks jawaban singkat
.....

17. Tuliskan bahasa Jepang dari kalimat berikut ini ! *

- Ada pensil di bawah kursi

Teks jawaban singkat

18. Tuliskan bahasa Jepang dari kalimat berikut ini ! *

- Tidak ada buku di atas meja

Teks jawaban singkat

19. Tuliskan bahasa Jepang latin (Nihongo) dari kalimat berikut ini ! (ichi ni san) *

- 0812 9754 6381

Teks jawaban singkat

20. Tuliskan perkenalan diri berikut dengan menggunakan Bahasa Jepang ! *

- Selamat pagi, perkenalkan nama saya Yamada. Saya siswa kelas XI. Saya suka telur. Saya gemar bermain sepak bola. Terima kasih.

Teks jawaban panjang



Lampiran 41 Hasil *Pretest*

Pretest - Media Pembelajaran Interaktif
69 dari 100 poin

Petunjuk :
 Soal no. 1 - 10 pilihan ganda (3 poin)
 Soal no. 11 - 15 pilihan ganda (4 poin)
 Soal no. 16 - 20 adalah esai (10 poin)

✓ 1. Kata yang diucapkan saat ingin memperkenalkan diri adalah ... * 3 / 3

A. おはようございます

B. どうぞよろしく

C. みなさん

D. こんばんは

E. はじめまして ✓

Tambahkan masukan individual

✓ 2. Kata yang diucapkan setelah selesai memperkenalkan diri adalah ... * 3 / 3

✓ 2. Kata yang diucapkan setelah selesai memperkenalkan diri adalah ... * 3 / 3

A. おはようございます

B. どうぞよろしく ✓

C. はじめまして

D. ひるやすみ

E. ありがとうございます

Tambahkan masukan individual

✓ 3. Bahasa Jepang yang sesuai dengan kalimat berikut "Saya siswa kelas X di SMA * Negeri 1 Tejakula" adalah ... 3 / 3

A. おはようございますいち こうりつ こうこう の じゅう ねんせい です。

B. わたし は いち こうりつ こうこう の じゅう ねんせい です。

C. わたし は テジャクラ いち こうりつ こうこう の じゅう ねんせい です。 ✓

D. わたし の てんわばんごう は いち こうりつ こうこう の じゅう ねんせい です。

E. わたし の てんわばんごう わ 081 123 456 789 です。

Tambahkan masukan individual

✓ 4. Bahasa Jepang yang sesuai dengan kalimat berikut "Nomor telepon saya 081 123 456 789" adalah ... * 3 / 3

- A. わたしはてじくらわ 081 123 456 789 です。
- B. わたしのでんわばんごうの 081 123 456 789 です。
- C. わたしはいちこうりつこうこうのじゅうねんせいです。
- D. わたしのでんわばんごうは 081 123 456 789 です。 ✓
- E. わたしはいちこうりつこうこうの 081 123 456 789 です。

Tambahkan masukan individual

✗ 5. はじめまして、____はやまだです。 * 0 / 3

- A. じゅしょ ✗
- B. がっこう
- C. なまえ
- D. かぞく
- E. うち

Jawaban yang benar

- C. なまえ

✓ 6. A : "なまえはなんですか。" * 3 / 3
B : "_____ やまだです。"

- A. わたしは ✓
- B. でんわばんごうわ
- C. わたしはがくせい
- D. わたしはにくが
- E. しゅみはなんですか

Tambahkan masukan individual

✓ 7. A : "これはかばんですか。" * 3 / 3
B : "____ はかばんではありません。"

- A. これ ✓
- B. あれ
- C. それ
- D. うえ
- E. なか

✓ 8. ここは_です。*

3 / 3



- A. じむしつ
- B. きょうしつ
- C. こうてい
- D. こうちょうしつ
- E. ほけんしつ



✓ 9. ここは_です。*

3 / 3



- A. ほけんしつ
- B. ろうか
- C. トイレ
- D. しょくどう
- E. じむしつ



✓ 10. ここは_です。*

3 / 3



- A. しょくどう
- B. きょうしつ
- C. じむしつ
- D. こうちょうしつ
- E. こうてい



Tambahkan masukan individual

✓ 11. Pilihlah salah satu kalimat yang cocok dengan kata "にく"!*

4 / 4

- A. わたしは _____ に すんでいます。
- B. でんわばんごうわ _____ です。
- C. わたしは _____ が すきです。
- D. わたしは _____ じんです。
- E. はじめまして、 _____ は やまだです。



Tambahkan masukan individual

✗ 12. Pilihlah salah satu kalimat yang cocok dengan kata "ぱり"!*

0 / 4

- A. わたしは _____ に すんでいます。
- B. でんわばんごうわ _____ です。
- C. わたしは _____ が すきです。
- D. わたしは _____ じんです。
- E. はじめまして、 _____ は やまだです。



.Jawaban yang benar

✘ 13. Pilihlah salah satu kalimat yang cocok dengan kata "081789456125"! *

0 / 4

- A. わたしは _____ に すんでいます。 ✘
- B. でんわばんごうわ _____ です。
- C. わたしは _____ が すき です。
- D. わたしは _____ じんです。
- E. はじめまして、 _____ はやまだです。

Jawaban yang benar

- B. でんわばんごうわ _____ です。

Tambahkan masukan individual

✔ 14. Pilihlah salah satu kalimat yang cocok dengan kata "インドネシア"! *

4 / 4

- A. わたしは _____ に すんでいます。
- B. でんわばんごうわ _____ です。
- C. わたしは _____ が すき です。
- D. わたしは _____ じんです。 ✔
- E. はじめまして、 _____ はやまだです。

✔ 15. Pilihlah salah satu kalimat yang cocok dengan kata "なまえ"! *

4 / 4

- A. わたしは _____ に すんでいます。
- B. でんわばんごうわ _____ です。
- C. わたしは _____ が すき です。
- D. わたしは _____ じんです。
- E. はじめまして、 _____ はやまだです。 ✔

Tambahkan masukan individual

✔ 16. Tuliskan bahasa Jepang dari kata berikut ini ! (Contoh : Karenda) *
- Penghapus Papan Tulis

10 / 10

Kokubankeshi ✔

Tanggapan

Kokubankeshi

Tambahkan masukan individual

- ✓ 17. Tuliskan bahasa Jepang dari kalimat berikut ini ! *
- Ada pensil di bawah kursi

10 / 10

Enpitsu wa isu no shita ni arimasu ✓

Tanggapan

Enpitsu wa isu no shita ni arimasu

Tambahkan masukan individual

- ✓ 18. Tuliskan bahasa Jepang dari kalimat berikut ini ! *
- Tidak ada buku di atas meja

10 / 10

Hon wa tsukue no ue ni de wa arimasen ✓

Tanggapan

Hon wa tsukue no ue ni de wa arimasen

Tambahkan masukan individual

- ✗ 19. Tuliskan bahasa Jepang latin (Nihongo) dari kalimat berikut ini ! (ichi ni san * / 10
... ..)
- 0812 9754 6381

..... ✗

Jawaban yang benar

Zero hachi ichi ni kyuunana go yon roku san hachi ichi

Tanggapan

Zero hachi ichi ni kyuunana go yon roku san hachi ichi

Tambahkan masukan individual

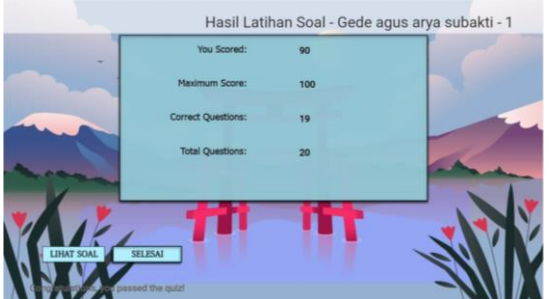
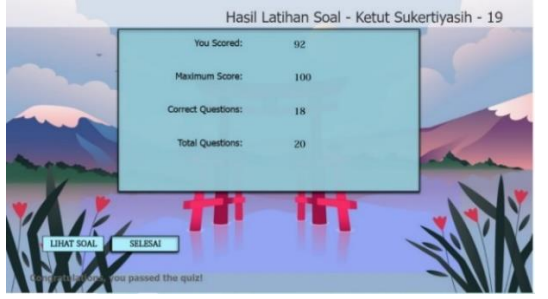



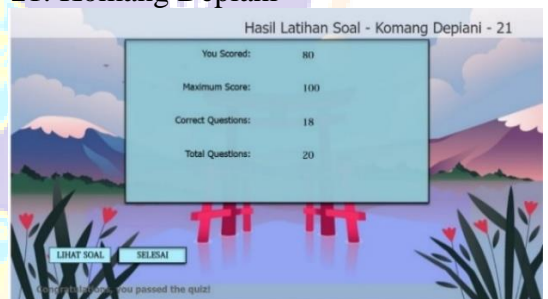



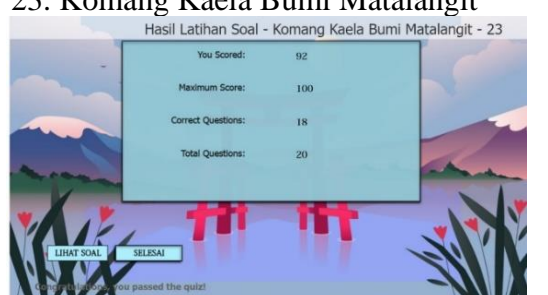
- ✗ 20. Tuliskan perkenalan diri berikut dengan menggunakan Bahasa Jepang ! * / 10
- Selamat pagi, perkenalkan nama saya Yamada. Saya siswa kelas XI. Saya suka telur. Saya gemar bermain sepak bola. Terima kasih.

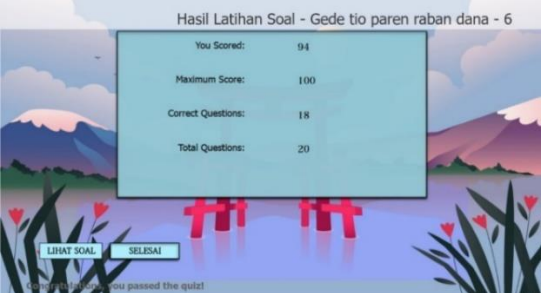
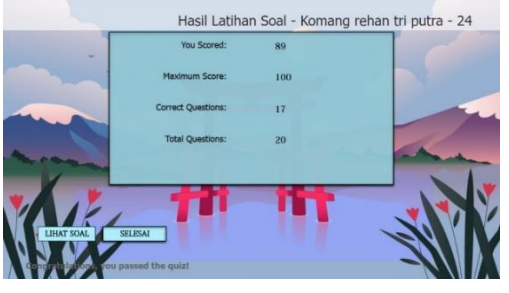

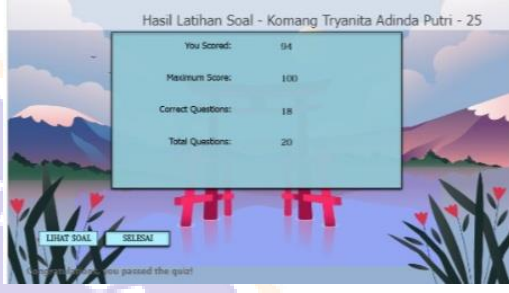




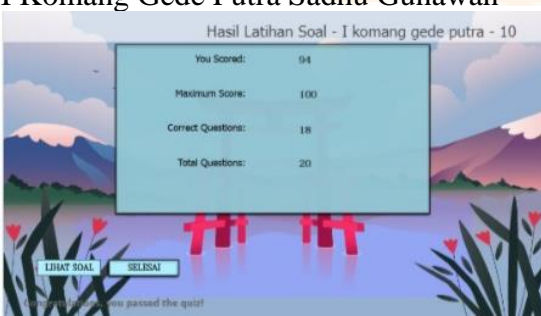
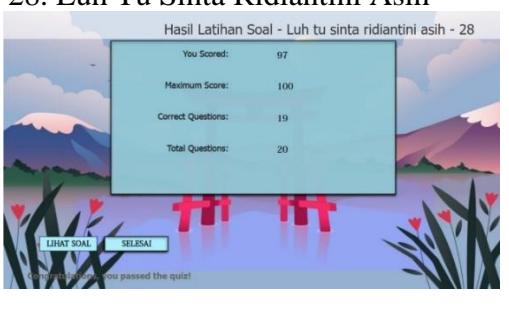
.....

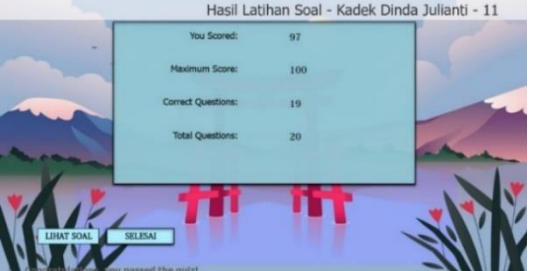







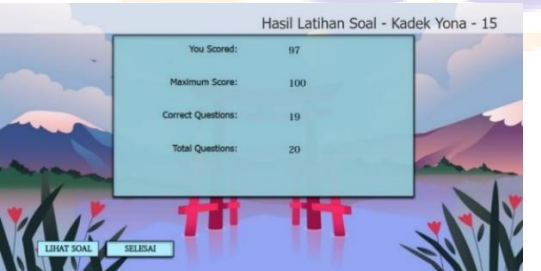
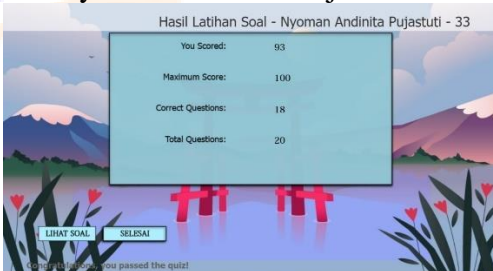

Tanggapan

Ohayougozaimasu, watashi wa yamada desu. jyuuichi nensei desu. watashi wa tamago ga suki desu. watashi no shumi wa sakkaa desu. arigatougozaimasu.

Lampiran 42 Hasil *Posttest*

No.	Hasil <i>Posttest</i>	
1.	<p data-bbox="392 331 719 365">Gede Agus Arya Subakti</p>  <p data-bbox="596 376 906 398">Hasil Latihan Soal - Gede agus aya subakti - 1</p> <p data-bbox="564 405 778 524">You Scored: 90 Maximum Score: 100 Correct Questions: 19 Total Questions: 20</p> <p data-bbox="437 607 571 629">LIHAT SOAL SELESAI</p>	<p data-bbox="967 331 1270 365">19. Ketut Sukertiyasih</p>  <p data-bbox="1187 376 1497 398">Hasil Latihan Soal - Ketut Sukertiyasih - 19</p> <p data-bbox="1139 405 1353 524">You Scored: 92 Maximum Score: 100 Correct Questions: 18 Total Questions: 20</p> <p data-bbox="1011 607 1145 629">LIHAT SOAL SELESAI</p>
2.	<p data-bbox="392 667 552 701">Gede Andre</p>  <p data-bbox="676 712 916 734">Hasil Latihan Soal - Gede Andre - 2</p> <p data-bbox="564 741 778 860">You Scored: 87 Maximum Score: 100 Correct Questions: 18 Total Questions: 20</p> <p data-bbox="437 943 571 965">LIHAT SOAL SELESAI</p>	<p data-bbox="967 667 1334 701">20. Komang Bima Perbawa</p>  <p data-bbox="1171 712 1506 734">Hasil Latihan Soal - Komang bima perbawa - 20</p> <p data-bbox="1139 741 1353 860">You Scored: 94 Maximum Score: 100 Correct Questions: 18 Total Questions: 20</p> <p data-bbox="1011 943 1145 965">LIHAT SOAL SELESAI</p>
3.	<p data-bbox="392 1003 647 1037">Gede Putu Pratama</p>  <p data-bbox="612 1048 916 1070">Hasil Latihan Soal - Gede putu pratama - 3</p> <p data-bbox="564 1077 778 1196">You Scored: 90 Maximum Score: 100 Correct Questions: 19 Total Questions: 20</p> <p data-bbox="437 1279 571 1301">LIHAT SOAL SELESAI</p>	<p data-bbox="967 1003 1254 1037">21. Komang Depiani</p>  <p data-bbox="1203 1048 1506 1070">Hasil Latihan Soal - Komang Depiani - 21</p> <p data-bbox="1139 1077 1353 1196">You Scored: 80 Maximum Score: 100 Correct Questions: 18 Total Questions: 20</p> <p data-bbox="1011 1279 1145 1301">LIHAT SOAL SELESAI</p>
4.	<p data-bbox="392 1339 536 1373">Gede Reva</p>  <p data-bbox="676 1384 916 1406">Hasil Latihan Soal - Gede Reva - 4</p> <p data-bbox="564 1413 778 1532">You Scored: 97 Maximum Score: 100 Correct Questions: 19 Total Questions: 20</p> <p data-bbox="437 1615 571 1637">LIHAT SOAL SELESAI</p>	<p data-bbox="967 1339 1254 1373">22. Komang Juliyanti</p>  <p data-bbox="1187 1384 1490 1406">Hasil Latihan Soal - Komang Juliyanti - 22</p> <p data-bbox="1139 1413 1353 1532">You Scored: 90 Maximum Score: 100 Correct Questions: 19 Total Questions: 20</p> <p data-bbox="1011 1615 1145 1637">LIHAT SOAL SELESAI</p>
5.	<p data-bbox="392 1675 655 1709">Gede Rizky Hartadi</p>  <p data-bbox="596 1720 900 1742">Hasil Latihan Soal - Gede Rizky Hartadi - 5</p> <p data-bbox="549 1749 762 1868">You Scored: 96 Maximum Score: 100 Correct Questions: 19 Total Questions: 20</p> <p data-bbox="421 1951 555 1973">LIHAT SOAL SELESAI</p>	<p data-bbox="967 1675 1453 1709">23. Komang Kaela Bumi Matalangit</p>  <p data-bbox="1107 1720 1474 1742">Hasil Latihan Soal - Komang Kaela Bumi Matalangit - 23</p> <p data-bbox="1139 1749 1353 1868">You Scored: 92 Maximum Score: 100 Correct Questions: 18 Total Questions: 20</p> <p data-bbox="1011 1951 1145 1973">LIHAT SOAL SELESAI</p>

No.	Hasil <i>Posttest</i>	
6.	<p>Gede Tio Paren Raban Dana</p> 	<p>24. Komang Rehan Tri Putra</p> 
7.	<p>Gede Yudik Arinanta</p> 	<p>25. Komang Tryanita Adinda Putri</p> 
8.	<p>Gusti Agus Martha Wijaya</p> 	<p>26. Luh Ari Yunita Dewi</p> 
9.	<p>I Gede Very Febrian Kurniawan</p> 	<p>27. Luh Rintan Niardani</p> 
10.	<p>I Komang Gede Putra Sadhu Gunawan</p> 	<p>28. Luh Tu Sinta Ridiyantini Asih</p> 
11.	<p>Kadek Dinda Julianti</p>	<p>29. Luh Wina Pradnyandari</p>

No.	Hasil Posttest	
	 <p>Hasil Latihan Soal - Kadek Dinda Julianti - 11</p> <p>You Scored: 97 Maximum Score: 100 Correct Questions: 19 Total Questions: 20</p> <p>LIHAT SOAL SELESAI</p> <p>you passed the quiz!</p>	 <p>Hasil Latihan Soal - Luh wina pradnyandari - 29</p> <p>You Scored: 89 Maximum Score: 100 Correct Questions: 17 Total Questions: 20</p> <p>LIHAT SOAL SELESAI</p> <p>you passed the quiz!</p>
12.	 <p>Hasil Latihan Soal - Kadek dwi kurnia abhiseka - 12</p> <p>You Scored: 94 Maximum Score: 100 Correct Questions: 18 Total Questions: 20</p> <p>LIHAT SOAL SELESAI</p> <p>you passed the quiz!</p>	 <p>Hasil Latihan Soal - Ni Kadek Desiana Putri - 30</p> <p>You Scored: 97 Maximum Score: 100 Correct Questions: 19 Total Questions: 20</p> <p>LIHAT SOAL SELESAI</p> <p>you passed the quiz!</p>
13.	 <p>Hasil Latihan Soal - Kadek Exza - 13</p> <p>You Scored: 94 Maximum Score: 100 Correct Questions: 18 Total Questions: 20</p> <p>LIHAT SOAL SELESAI</p> <p>you passed the quiz!</p>	 <p>Hasil Latihan Soal - Ni Ketut Imel Meri Anjani - 31</p> <p>You Scored: 89 Maximum Score: 100 Correct Questions: 17 Total Questions: 20</p> <p>LIHAT SOAL SELESAI</p> <p>you passed the quiz!</p>
14.	 <p>Hasil Latihan Soal - Kadek rama adiwangsa - 14</p> <p>You Scored: 94 Maximum Score: 100 Correct Questions: 18 Total Questions: 20</p> <p>LIHAT SOAL SELESAI</p> <p>you passed the quiz!</p>	 <p>Hasil Latihan Soal - Ni Luh Tu Ari Yani - 32</p> <p>You Scored: 93 Maximum Score: 100 Correct Questions: 18 Total Questions: 20</p> <p>LIHAT SOAL SELESAI</p> <p>you passed the quiz!</p>
15.	 <p>Hasil Latihan Soal - Kadek Yona - 15</p> <p>You Scored: 97 Maximum Score: 100 Correct Questions: 19 Total Questions: 20</p> <p>LIHAT SOAL SELESAI</p> <p>you passed the quiz!</p>	 <p>Hasil Latihan Soal - Nyoman Andinita Pujastuti - 33</p> <p>You Scored: 93 Maximum Score: 100 Correct Questions: 18 Total Questions: 20</p> <p>LIHAT SOAL SELESAI</p> <p>you passed the quiz!</p>
16.	<p>Ketut Amelia Adelina Putri</p>	 <p>Putu Nita Widyastuti</p>

No.	Hasil Posttest	
	<p>Hasil Latihan Soal - Ketut Amelia Adelina Putri - 16</p> <p>You Scored: 93</p> <p>Maximum Score: 100</p> <p>Correct Questions: 18</p> <p>Total Questions: 20</p> <p>LIHAT SOAL SELESAI</p> <p>Congratulations! you passed the quiz!</p>	<p>Hasil Latihan Soal - Putu Nita Widyastuti - 34</p> <p>You Scored: 94</p> <p>Maximum Score: 100</p> <p>Correct Questions: 18</p> <p>Total Questions: 20</p> <p>LIHAT SOAL SELESAI</p> <p>Congratulations! you passed the quiz!</p>
17.	<p>Hasil Latihan Soal - Ketut dava mahayana - 17</p> <p>You Scored: 93</p> <p>Maximum Score: 100</p> <p>Correct Questions: 18</p> <p>Total Questions: 20</p> <p>LIHAT SOAL SELESAI</p> <p>Congratulations! you passed the quiz!</p>	<p>Hasil Latihan Soal - Putu Sukayani - 35</p> <p>You Scored: 96</p> <p>Maximum Score: 100</p> <p>Correct Questions: 19</p> <p>Total Questions: 20</p> <p>LIHAT SOAL SELESAI</p> <p>Congratulations! you passed the quiz!</p>
18.	<p>Hasil Latihan Soal - Ketut Suastini Ari - 18</p> <p>You Scored: 97</p> <p>Maximum Score: 100</p> <p>Correct Questions: 19</p> <p>Total Questions: 20</p> <p>LIHAT SOAL SELESAI</p> <p>Congratulations! you passed the quiz!</p>	<p>Hasil Latihan Soal - Putu Vera Pepia - 36</p> <p>You Scored: 90</p> <p>Maximum Score: 100</p> <p>Correct Questions: 19</p> <p>Total Questions: 20</p> <p>LIHAT SOAL SELESAI</p> <p>Congratulations! you passed the quiz!</p>



Lampiran 43 Pola Kalimat Materi

Pola Kalimat Materi Pengenalan Diri (*Jiko Shoukai*)

No	Kalimat Perkenalan	Pola Kalimat	Contoh
1	Nama	(+) Positif 1. KB(orang) wa KB(nama) desu. 2. KB(orang) no namae wa KB(nama) desu. 3. KB(orang) wa KB(nama)to moushimasu. 4. KB(nama) desu.	(+) Positif 1. Watashi wa Dian Ary desu. 2. Watashi no namae wa Dian Ary desu. 3. Watashi wa Dian Ary to moushimasu. 4. Dian desu.
		(-) Negatif KB(orang) no namae wa KB(nama) de wa arimasen.	(-) Negatif Watashi no namae wa Dian de wa arimasen.
		(?) Tanya 1. O namae wa 2. Namae wa nan desu ka	(?) Tanya 1. O namae wa 2. Namae wa nan desu ka
2	Suku bangsa	(+) Positif KB(orang) wa KB(asal negara)-jin desu.	(+) Positif Watashi wa Indonesia-jin desu.
		(-) Negatif KB(orang) wa KB(asal negara)-jin de wa arimasen.	(-) Negatif Watashi wa Indonesia-jin de wa arimasen.
		(?) Tanya KB(orang) wa KB(asal negara)-jin desu ka	(?) Tanya Anata wa Indonesia-jin desu ka
3	Tempat tinggal	(+) Positif KB(orang) wa KB(tempat) ni sunde imasu.	(+) Positif Watashi wa Bondalem ni sunde imasu.
		(-) Negatif KB(orang) wa KB(tempat) ni sunde nai.	(-) Negatif Watashi wa Tejakula ni sunde nai.
		(?) Tanya KB(orang) wa doko ni sunde imasu ka.	(?) Tanya Dian-san wa doko ni sunde imasu ka.
4	Nomor telepon	(+) Positif Denwabangou wa KB(nomor telepon) desu.	(+) Positif Denwabangou wa 081234567890 desu.
		(-) Negatif Denwabangou ga KB(nomor telepon) de wa arimasen.	(-) Negatif Denwabangou ga 081234567890 de wa arimasen.
		(?) Tanya Denwabangou wa nan-ban desuka	(?) Tanya Denwabangou wa nan-ban desuka
5		(+) Positif	(+) Positif

	Status & Asal sekolah	1.KB(orang) wa KB(status) desu. 2. KB(status) desu.	1. Watashi wa gakusei desu. 2. Koukousei desu.
		(-) Negatif KB(orang) wa KB(status) de wa arimasen	(-) Negatif Watashi wa gakusei de wa arimasen.
		(?) Tanya KB(orang) wa KB(status) desu ka	(?) Tanya Anata wa gakusei desu ka
7	Tingkatan kelas	(+) Positif KB(orang) wa KB(tingkatan) desu.	(+) Positif Watashi wa 10-nensei desu.
		(-) Negatif KB(orang) wa KB(tingkatan) de wa nai	(-) Negatif Watashi wa koukou ichi nensei de wa nai
		(?) Tanya KB(orang) wa KB(tingkatan) desu ka	(?) Tanya Anata wa koukou ichi nensei desu ka.
8	Kesukaan	(+) Positif KB(orang) wa KB(objek) ga suki desu.	(+) Positif Watashi wa niku ga sukidesu.
		(-) Negatif KB(orang) wa KB(objek) ga janai desu / de wa nai	(-) Negatif Watashi wa niku ga janai desu / watashi wa niku ga de wa nai
		(?) Tanya KB(orang) wa nani ga suki desu ka	(?) Tanya Anata wa nani ga suki desu ka
9	Kegemaran / Hobi	(+) Positif 1. KB(orang) no shumi wa KB(hobi) desu. 2. KB(orang) no shumi wa KB(hobi) wo KK(kata kerja) desu.	(+) Positif 1. Watashi no shumi wa sakkaa desu. 2. Watashi no shumi wa shashin wo toru koto desu.
		(-) Negatif Toku ni shumi wa arimasen	(-) Negatif Toku ni shumi wa arimasen
		(?) Tanya Shumi wa nan desu ka Anata no shumi wa nan desu ka	(?) Tanya Shumi wa nan desu ka Anata no shumi wa nan desu ka

Pola Kalimat Materi Pengenalan Lingkungan Sekolah

No	Kalimat Perkenalan	Pola Kalimat	Contoh
1	Letak / Posisi ruangan dan benda	(+) Positif 1. KB (nama tempat) wa KB (letak) desu. 2. KB (benda) wa KB (tempat) ni arimasu. 3. KB (benda) wa KB (tempat/benda) no KB (posisi) ni arimasu. 4. Kore/Sore/Are wa KB (benda) desu.	(+) Positif 1. Toire wa asoko desu. 2. Kaban wa tsukue ni arimasu. 3. Borupen wa tsukue no ue ni arimasu. 4. Kore wa kaban desu.
		(-) Negatif 1. KB (nama tempat) ga nai 2. Kore/Sore/Are wa KB (benda) de wa arimasen.	(-) Negatif 1. Toire ga nai 2. Kore wa kaban de wa arimasen.
		(?) Tanya 1. Kore/Sore/Are wa KB (benda) desu ka 2. Kore/Sore/Are wa nan desu ka	(?) Tanya 1. Kore wa kaban desu ka 2. Kore wa nan desu ka
2	Kondisi ruangan	(+) Positif KB (nama tempat/benda) wa KS desu.	(+) Positif Kōchōshitsu wa kirei desu.
		(-) Negatif KB (nama tempat/benda) ga KS de nai.	(-) Negatif Toire ga seiketsu de nai.
		(?) Tanya KB (nama tempat/benda) wa KS desu ka.	(?) Tanya Toire wa semai desu ka.
3	Kesan Pelajaran	(+) Positif KB (mata pelajaran) wa KS desu.	(+) Positif Nihongo wa omoshiroi desu.
		(-) Negatif KB (mata pelajaran) wa KS desu. Demo KS desu.	(-) Negatif Nihongo wa muzukashii desu. Demo, omoshiroi desu.
		(?) Tanya KB (mata pelajaran) no jugyou wa dou desu ka.	(?) Tanya Nihongo no jugyou wa dou desu ka.
4	Jadwal Pelajaran	(+) Positif KB (mata pelajaran) wa KB (nama hari) desu.	(+) Positif Nihongo wa kayōbi desu.
		(-) Negatif KB (mata pelajaran) wa KB (nama hari) de wa arimasen.	(-) Negatif Nihongo wa doyoubi de wa arimasen.
		(?) Tanya KB (mata pelajaran) wa nan-youbi desu ka.	(?) Tanya Nihongo wa nan-youbi desu ka.

5	Jam Pelajaran	(+) Positif KB1(bilangan)- ji KB2(bilangan)- fun desu.	(+) Positif Ima 1-ji 10-pun desu.
		(-) Negatif KB(waktu) KB(bilangan) de wa nai /KB(waktu) KB1(bilangan)- ji KB2(bilangan)- fun de wa nai	(-) Negatif Ima 1-ji de wa nai / Ima 1-ji 10-pun de wa nai.
		(?) Tanya Ima nan- ji desu ka.	(?) Tanya Ima nan-ji desu ka.
6	Kegiatan Sekolah	(+) Positif 1. KB(kegiatan) wa KB(nama hari) desu. 2. KB(tempat) de KB(benda) o KB(bentuk -masu) masu.	(+) Positif 1. Bunkasai wa suiyōbi desu. 2. Toshoshitsu de Nihongo o yomimasu.
		(-) Negatif 1. KB(kegiatan) wa KB(nama hari) de wa arimasen. 2. KB(tempat) ga KB(benda) de nai.	(-) Negatif 1. Kyouso wa kayoubi de wa arimasen. 2. Toshoshitsu ga yon de nai.
		(?) Tanya KB(tempat) de KB(benda) o KB(bentuk -masu) ka	(?) Tanya Doko de hon o yomimasu ka.
7	Seragam Sekolah / Pakaian	(+) Positif KB(pakaian/asesoris) o kite/kakete/kabutte/haite/shite imasu.	(+) Positif T-shatsu o kite imasu.
		(-) Negatif KB(pakaian/asesoris) o kite/kakete/kabutte/haite/shite inai	(-) Negatif T-shatsu o kite inai
		(?) Tanya Donna fuku o kite imasu ka	(?) Tanya Donna fuku o kite imasu ka

Lampiran 44 Rincian Materi

Rincian Materi Pengenalan Diri

1. Angka 0 - 10

Angka	Kazu	かず
0	Zero	ゼロ
1	Ichi	いち
2	Ni	に
3	San	さん
4	Yon	よん
5	Go	ご
6	Roku	ろく
7	Nana/Sichi	なな/しち
8	Hachi	はち
9	Kyuu	きゅう
10	Jyuu	じゅう

2. Status di Sekolah

Status	Gakkou de no Jokyou	がっこうでのじょきょう
SD	Shougakkou	しょうがっこう
SMP	Chuugakkou	ちゅうがっこう
SMA	Koukou	こうこう
SMK	Shokugyou koukou	しょくぎょう こうこう
Universitas	Daigaku	だいがく
Siswa/i SD	Shougakusei	しょうがくせい
Siswa/i SMP	Chuugakusei	ちゅうがくせい
Siswa/i SMA	Koukousei	こうこうせい
Mahasiswa/i	Daigakusei	だいがくせい
Siswa/i atau murid	Seito	せいと
Guru (umum)	Sensei	せんせい
Guru (profesional)	Kyooshi	きよおし

3. Tingkatan Kelas

Tingkatan Kelas	Gakunen	がくねん
Kelas 1 (SD)	Ichi-nensei	いちねんせい
Kelas 2 (SD)	Ni-nensei	にねんせい
Kelas 3 (SD)	San-nensei	さんねんせい
Kelas 4 (SD)	Yo-nensei	よねんせい
Kelas 5 (SD)	Go-nensei	ごねんせい
Kelas 6 (SD)	Roku-nensei	ろくねんせい
Kelas 7 (SMP)	Sichi/nana-nensei	しち/ななねんせい

Kelas 8 (SMP)	Hachi-nensei	はちねんせい
Kelas 9 (SMP)	Kyuu-nensei	きゅうねんせい
Kelas 10 (SMA)	Jyuu-nensei	じゅうねんせい
Kelas 11 (SMA)	Jyuuichi-nensei	じゅういちねんせい
Kelas 12 (SMA)	Jyuuni-nensei	じゅうにねんせい

4. Kesukaan

Kesukaan	Suki	すき
Daging	Niku	にく
Ikan	Sakana	さかな
Roti	Pan	ぱん
Nasi	Gohan	ごはん
Sayuran	Yasai	やさい
Buah	Kudamono	くだもの
Telur	Tamago	たまご
Air Putih	Mizu	みず
Jus	Juusu	じゅうす
Susu	Gyuunyuu	ぎゅうにゅう

5. Kegemaran

Kegemaran / Hobi	Shumi	しゅみ
Silat	Shiratto	しらっと
Karate	Kute	くて
Bola Voli	Baree booru	ばれえぼおる
Bola Basket	Basuketto booru	ばすけっとぼおる
Tenis Meja	Takkyuu	たっきゅう
Berenang	Suiee	すいええ
Menari	Odorū	おどる
Sepak Bola	Shukyuu	しゅきゅう

Materi Pengenalan Lingkungan Sekolah

1. Ruangan di SMA Negeri 1 Tejakula

Ruangan Sekolah	Gakko No Heya	がっこのへや
Ruang kepala sekolah	Kōchōshitsu	こうちょうしつ
Ruang guru	Shokuin-shitsu	しょくいんしつ
UKS	Hoken-shitsu	ほけんしつ
Perpustakaan	Toshō-shitsu	としょしつ
Tata usaha	Jimu-shitsu	じむしつ
Kantin	Kantin	かんちん
Toilet	Toire	といれ
Kelas / ruang belajar	Kyōshitsu	きょうしつ
OSIS	Seito Kaishitsu	せいとかいしつ
Laboratorium komputer	Computer shitsu	コンピューターしつ
Laboratorium kimia	Kagakushitsu	かがくしつ

2. Contoh Benda atau Barang di Ruangan

Nama Barang	Aitem Na	アイテム名
Kursi	Isu	いす
Meja	Tsukue	つくえ
Kalender	Karenda	かれんだ
Tempat sampah	Gomibako	ごみばこ
Gambar	Shashin	しゃしん
Vas bunga	Kabin	かびん
Papan tulis	Kokuban	こくばん
Penghapus papan tulis	Kokubankeshi	こくばんけし
Buku / Buku catatan	Hon / Nōto	ほん/ のうと
Kamus	Jisho	じしょ
Tas	Kaban	かばん
Pensil	Enpitsu	えんぴつ
Penghapus pensil	Keshigomu	けしごむ
Komputer	Computa	コンピュータ
LCD	Ekishou display	えきしょうディスプレイ

3. Kata Penunjuk Letak atau Posisi

Letak/Posisi	Basho	ばしょ
Depan	Mae	まえ
Belakang	Ushiro	うしろ
Samping / sebelah	Tonari	となり
Atas	Ue	うえ
Tengah	Naka	なか

Bawah	Shita	した
Disini – tempat	Koko	ここ
Disitu – tempat	Soko	そこ
Disana – tempat	Asoko	あそこ
Disini – benda	Kore	これ
Disitu – benda	Sore	それ
Disana – benda	Are	あれ

8. Kondisi Ruangan

Kondisi Ruangan	Heya No Joken	へやのじょけん
Bersih atau cantik	Kirei	きれい
Kotor	Kitagai	きたがい
Luas	Hiroshi	ひろし
Sempit	Semai	せまい
Terang	Akarui	あかるい
Gelap	Kurai	くらい
Baru	Atarashii	あたらしい
Lama	Furui	ふるい
Besar	Okii	おきい
Kecil	Chiisai	ちいさい

9. Mata Pelajaran

Mata Pelajaran	Kenmei	けんめい
Bahasa Jepang	Nihongo	にほんご
Bahasa Inggris	Eigo	えいご
Bahasa Indonesia	Indonesiago	いんどねしあご
Sejarah	Rekishi	れきし
Agama	Sokyō	そきょう
Matematika	Sugaku	すがく
Kebugaran Jasmani	Tairyoku	たいりよく

10. Nama Hari (Jadwal Mata Pelajaran)

Nama Hari	Yōbi na	ようびな
Minggu	Nichiyobi	にちようび
Senin	Getsuyōbi	げつようび
Selasa	Kayōbi	かようび
Rabu	Suiyōbi	すいようび
Kamis	Mokuyōbi	もくようび
Jumat	Kinyōbi	きんようび
Sabtu	Doyōbi	どようび

11. Waktu (Jam Pelajaran)

Pukul / Jam	Jikan	じかん
1	Ichi-ji	いちじ
2	Ni-ji	にじ
3	San-ji	さんじ
4	Yo-ji	よじ
5	Go-ji	ごじ
6	Roku-ji	ろくじ
7	Shichi-ji	しちじ
8	Hachi-ji	はちじ
9	Ku-ji	くじ
10	Jyuu-ji	じゅうじ
11	Jyuu Ichi-ji	じゅういちじ
12	Jyuu Ni-ji	じゅうにじ
Menit	Fun / Pun	ぶん
5	Go-fun	ごぶん
10	Jup-pun	じゅぶん
15	Jyuu go-fun	じゅうごぶん
20	Ni-jup-pun	にじゅぶん
25	Ni-jyuu go-fun	にじゅうごぶん
30	San-jup-pun / han	さんじゅぶん / はん
35	San-jyuu go-fun	さんじゅうごぶん
40	Yon-jup-pun	よんじゅ p ぶん
45	Yon-jyuu go-fun	よんじゅうごぶん
50	Go-jup-pun	ごじゅぶん
55	Go-jyuu go-fun	ごじゅうごぶん

12. Kegiatan Sekolah

Kegiatan Sekolah	Gakko Katsudo	がっこうかつど
Pelajaran di kelas	Jugyou	じゅぎょう
Festival Budaya	Bunkasai	ぶんかさい
Upacara Bendera	Kokki Juyo Sikki	こっきじゅよしき
Istirahat Makan Siang	Hiruyasumi	ひるやすみ
Perlombaan	Kyosou	きょそう
Membaca	Yomimasu	よみます
Menulis	Kakimasu	かきます
Mendengarkan	Kikimasu	ききます
Melihat / Menonton	Mimasu	みます

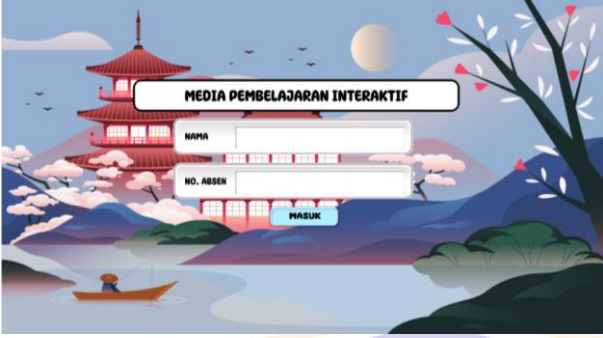

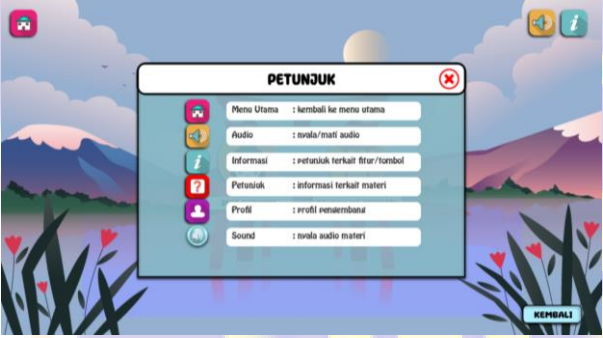

13. Seragam dan Asesoris

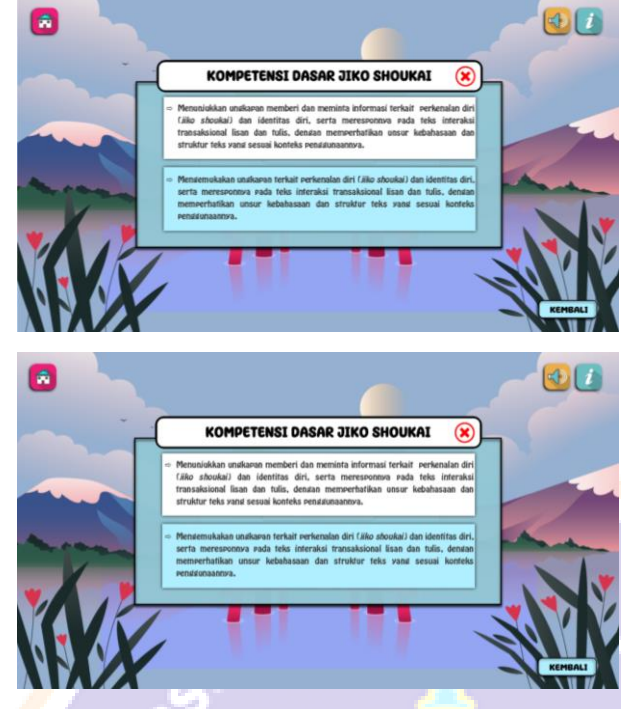
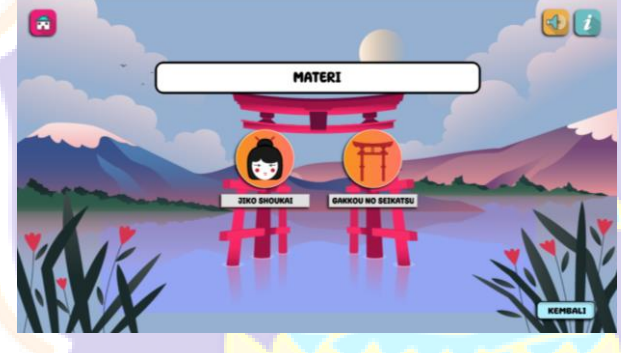

Pakaian & Asesoris	Fuku & Komono	ふく & こもの
Kemeja	Shatsu	しゃつ
Baju Kaos	T-shatsu	t-しゃつ
Jaket	Jaketto	じゃけつと
Rok	Sukâto	スカート
Celana	Zubon	ずぼん
Topi	Boushi	ぼうし
Dasi	Nekutai	ねくたい
Sepatu	Kutsu	くつ
Kaos Kaki	Kutsushita	くつした
Sendal	Sandaru	さんだる

14. Warna





Warna	Iro	いろ
Merah	Akai	あかい
Kuning	Kiiroi	きいろい
Hijau	Midori	みどり
Biru	Aoi	あおい
Ungu	Murasaki	むらさき
Hitam	Kuroi	くろい
Putih	Shiroi	しろい
Abu – Abu	Hairo	はいろ
Coklat	Kishoku	きしょく

Lampiran 45 Hasil Desain Media Pembelajaran Interaktif

No.	Hasil Pembuatan	Keterangan
1.		Tampilan utama pada media pembelajaran interaktif.
2.		Tampilan halaman menu utama.
3.		Tampilan fitur “informasi” berwarna biru pada pojok kanan atas menampilkan informasi terkait petunjuk.
4.		Tampilan menu pilihan kompetensi dasar

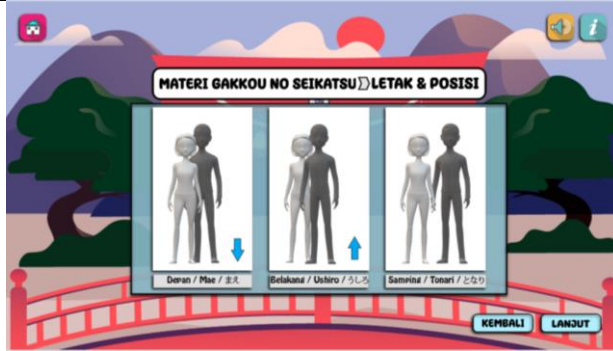
<p>5.</p>	 <p>KOMPETENSI DASAR JIKO SHOUKAI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menunjukkan ungkapan memberi dan meminta informasi terkait pengenalan diri (jiko shoukai) dan identitas diri, serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penuturanannya. - Menunjukkan ungkapan terkait perkenalan diri (jiko shoukai) dan identitas diri, serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penuturanannya. <p>KEMBALI</p>	<p>Tampilan menu Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi – Materi <i>Jiko Shoukai & Gakkou No Seikatsu</i></p>
<p>6.</p>	 <p>MATERI</p> <ul style="list-style-type: none"> JIKO SHOUKAI GAKKOU NO BEIKATSU <p>KEMBALI</p>	<p>Tampilan menu pilihan materi</p>
<p>8.</p>	 <p>MATERI JIKO SHOUKAI</p> <ul style="list-style-type: none"> PERTEMUAN I PERTEMUAN II <p>KEMBALI</p>	<p>Tampilan menu materi <i>Jiko Shoukai & gakkou no seikatsu</i></p>

<p>9.</p>		<p>Tampilan Materi <i>Jiko Shoukai</i> – Pertemuan I – Stimulasi dan tampilan menu materi.</p>
<p>10.</p>		<p>Tampilan Materi <i>Jiko Shoukai</i> – Pertemuan I – Ucapan Salam. Ketika <i>icon sound</i> di-klik maka akan memutar audio ucapan salam dalam bahasa Jepang.</p>
<p>11.</p>		<p>- Tampilan Materi <i>Jiko Shoukai</i> –</p>

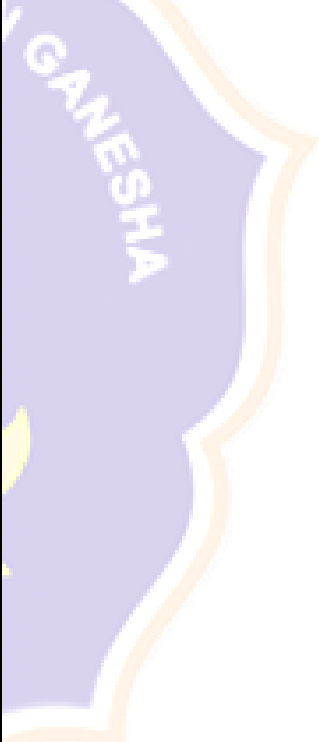
	 <p>MATERI JIKO SHOUKAI</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Anaka</th> <th>Kazu</th> <th>かず</th> <th>Tinakat</th> <th>Gakunen</th> <th>がくねん</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>0</td><td>Zero</td><td>ゼロ</td><td>1</td><td>Ichinensei</td><td>いちねんせい</td></tr> <tr><td>1</td><td>ichi</td><td>いち</td><td>2</td><td>Ninensei</td><td>にねんせい</td></tr> <tr><td>2</td><td>ni</td><td>に</td><td>3</td><td>Sannensei</td><td>さんねんせい</td></tr> <tr><td>3</td><td>San</td><td>さん</td><td>4</td><td>Yonensei</td><td>よねんせい</td></tr> <tr><td>4</td><td>Yon</td><td>よん</td><td>5</td><td>Gonensei</td><td>ごねんせい</td></tr> <tr><td>5</td><td>Go</td><td>ご</td><td>6</td><td>Rokunensei</td><td>ろくねんせい</td></tr> <tr><td>6</td><td>Roku</td><td>ろく</td><td>7</td><td>Nanunensei</td><td>ななねんせい</td></tr> <tr><td>7</td><td>Nana / Sichi</td><td>なな-しち</td><td>8</td><td>Hachinensei</td><td>はちねんせい</td></tr> <tr><td>8</td><td>Hachi</td><td>はち</td><td>9</td><td>Kyūnensei</td><td>きゅうねんせい</td></tr> <tr><td>9</td><td>Kyū</td><td>きゅう</td><td>10</td><td>Jūnensei</td><td>じゅうねんせい</td></tr> <tr><td>10</td><td>Jū</td><td>じゅう</td><td>11</td><td>Jūichinensei</td><td>じゅういちねんせい</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td>12</td><td>Jūninenensei</td><td>じゅうにねんせい</td></tr> </tbody> </table>  <p>MATERI JIKO SHOUKAI</p> <p>TINGKATAN KELAS</p> <p>(+) Pointif → KBF oransi / wa KBF (tingkatan) desu (-) Neasitf → KBF oransi / wa KBF (tingkatan) desu nai (?! Tawes → KBF oransi / wa KBF (tingkatan) desu ka</p> <p>CONTOH PENGGUNAAN</p> <p>(+) Pointif → Watazhi wa 10-nensei desu (-) Neasitf → Watazhi wa kookou ichi nensei de wa nai (?! Tawes → Aitata wa kookou ichi nensei desu ka</p>  <p>かず</p> <p>Cara penyebutan angka 21 - 99 adalah angka satuan + 10 + angka satuan dibelakangnya. Contoh : Angka 21 = 2 + 10 + 1 maka penyebutannya adalah "nijyuuchi" (にじゅういち)</p> <p>Bagaimana dengan angka 45 ?</p> <p>21 - 100 ★ Angka 100 dibaca "hyaku" (ひゃく)</p>	Anaka	Kazu	かず	Tinakat	Gakunen	がくねん	0	Zero	ゼロ	1	Ichinensei	いちねんせい	1	ichi	いち	2	Ninensei	にねんせい	2	ni	に	3	Sannensei	さんねんせい	3	San	さん	4	Yonensei	よねんせい	4	Yon	よん	5	Gonensei	ごねんせい	5	Go	ご	6	Rokunensei	ろくねんせい	6	Roku	ろく	7	Nanunensei	ななねんせい	7	Nana / Sichi	なな-しち	8	Hachinensei	はちねんせい	8	Hachi	はち	9	Kyūnensei	きゅうねんせい	9	Kyū	きゅう	10	Jūnensei	じゅうねんせい	10	Jū	じゅう	11	Jūichinensei	じゅういちねんせい				12	Jūninenensei	じゅうにねんせい	<p>Pertemuan I - Angka & Kelas.</p> <p>- Ketika “klik” – “materi selanjutnya...” maka akan membuka aplikasi youtube terkait materi tambahan pembahasan materi angka.</p>
Anaka	Kazu	かず	Tinakat	Gakunen	がくねん																																																																											
0	Zero	ゼロ	1	Ichinensei	いちねんせい																																																																											
1	ichi	いち	2	Ninensei	にねんせい																																																																											
2	ni	に	3	Sannensei	さんねんせい																																																																											
3	San	さん	4	Yonensei	よねんせい																																																																											
4	Yon	よん	5	Gonensei	ごねんせい																																																																											
5	Go	ご	6	Rokunensei	ろくねんせい																																																																											
6	Roku	ろく	7	Nanunensei	ななねんせい																																																																											
7	Nana / Sichi	なな-しち	8	Hachinensei	はちねんせい																																																																											
8	Hachi	はち	9	Kyūnensei	きゅうねんせい																																																																											
9	Kyū	きゅう	10	Jūnensei	じゅうねんせい																																																																											
10	Jū	じゅう	11	Jūichinensei	じゅういちねんせい																																																																											
			12	Jūninenensei	じゅうにねんせい																																																																											
<p>12.</p>	 <p>MATERI JIKO SHOUKAI STATUS</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>STATUS</th> <th>Gakou de no Jukuro</th> <th>がっこうでのしよろ</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>SD</td><td>Shouzakkou</td><td>しょうがっこう</td></tr> <tr><td>SMP</td><td>Chouzakkou</td><td>ちゅうがっこう</td></tr> <tr><td>SMA</td><td>Kookou</td><td>こうこう</td></tr> <tr><td>SMK</td><td>Shokugou kookou</td><td>しゅくごうこうこう</td></tr> <tr><td>Universitas</td><td>Dainaku</td><td>だいがく</td></tr> <tr><td>Siswa/i SD</td><td>Shouzakkusei</td><td>しょうがくせい</td></tr> <tr><td>Siswa/i SMP</td><td>Chouzakkusei</td><td>ちゅうがくせい</td></tr> <tr><td>Siswa/i SMA</td><td>Kookusei</td><td>こうがくせい</td></tr> <tr><td>Mahasiswa/i</td><td>Dainakusei</td><td>だいがくせい</td></tr> <tr><td>Siswa/i atau marid</td><td>Setto</td><td>せいと</td></tr> <tr><td>Guru (Gaman)</td><td>Sensei</td><td>せんせい</td></tr> <tr><td>Guru (Profesional)</td><td>Kyoushi</td><td>きょうし</td></tr> </tbody> </table>	STATUS	Gakou de no Jukuro	がっこうでのしよろ	SD	Shouzakkou	しょうがっこう	SMP	Chouzakkou	ちゅうがっこう	SMA	Kookou	こうこう	SMK	Shokugou kookou	しゅくごうこうこう	Universitas	Dainaku	だいがく	Siswa/i SD	Shouzakkusei	しょうがくせい	Siswa/i SMP	Chouzakkusei	ちゅうがくせい	Siswa/i SMA	Kookusei	こうがくせい	Mahasiswa/i	Dainakusei	だいがくせい	Siswa/i atau marid	Setto	せいと	Guru (Gaman)	Sensei	せんせい	Guru (Profesional)	Kyoushi	きょうし	<p>Tampilan Materi <i>Jiko Shoukai</i> – Pertemuan I - Status</p>																																							
STATUS	Gakou de no Jukuro	がっこうでのしよろ																																																																														
SD	Shouzakkou	しょうがっこう																																																																														
SMP	Chouzakkou	ちゅうがっこう																																																																														
SMA	Kookou	こうこう																																																																														
SMK	Shokugou kookou	しゅくごうこうこう																																																																														
Universitas	Dainaku	だいがく																																																																														
Siswa/i SD	Shouzakkusei	しょうがくせい																																																																														
Siswa/i SMP	Chouzakkusei	ちゅうがくせい																																																																														
Siswa/i SMA	Kookusei	こうがくせい																																																																														
Mahasiswa/i	Dainakusei	だいがくせい																																																																														
Siswa/i atau marid	Setto	せいと																																																																														
Guru (Gaman)	Sensei	せんせい																																																																														
Guru (Profesional)	Kyoushi	きょうし																																																																														

13.		Tampilan Materi <i>Jiko Shoukai</i> – Pertemuan I - Kesukaan
14.		Tampilan Materi <i>Jiko Shoukai</i> – Pertemuan I - Kegemaran
17.		Tampilan Materi <i>Jiko Shoukai</i> – Pertemuan II - Animasi 2D, maka akan menampilkan halaman <i>youtube animasi 2D</i>
18		Tampilan Materi <i>Gakkou No Seikatsu</i>


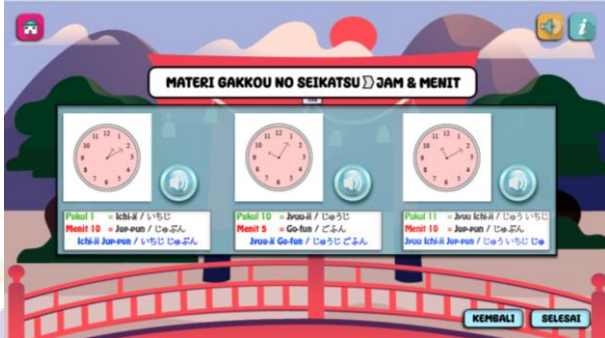

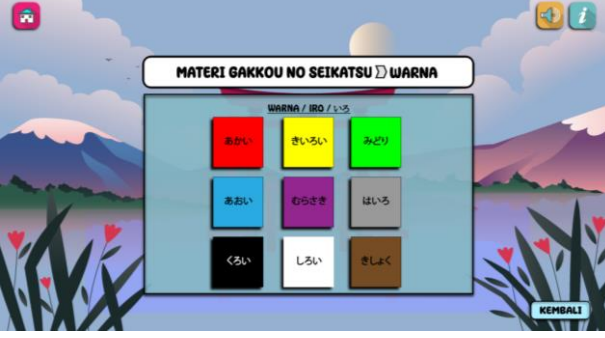
20.




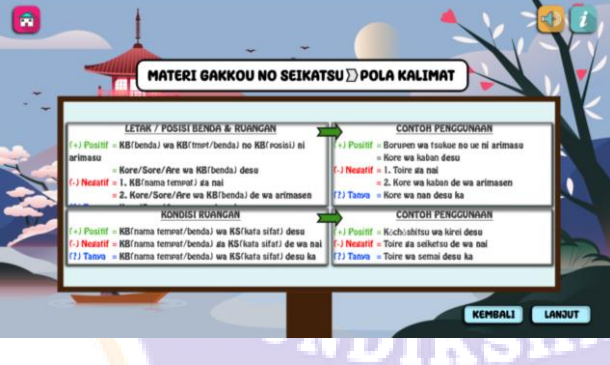

Tampilan Materi Gakkou No Seikatsu - Pertemuan I - Letak dan Posisi



21.	<p>MATERI GAKKOU NO SEIKATSU KONDISI RUANGAN</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kondisi Ruangan</th> <th>Heva No Joken</th> <th>Heva No Ushijin</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bersih atau cantik</td> <td>Kirei</td> <td>きれい</td> </tr> <tr> <td>Kotor</td> <td>Kitanaai</td> <td>きたない</td> </tr> <tr> <td>Luas</td> <td>Kirei</td> <td>ひろい</td> </tr> <tr> <td>Sempit</td> <td>Semai</td> <td>せまい</td> </tr> <tr> <td>Terang</td> <td>Akarui</td> <td>あかるい</td> </tr> <tr> <td>Gelap</td> <td>Kurai</td> <td>くらい</td> </tr> <tr> <td>Baru</td> <td>Atarashi</td> <td>あたらしい</td> </tr> <tr> <td>Lama</td> <td>Furui</td> <td>ふるい</td> </tr> <tr> <td>Besar</td> <td>Osoki</td> <td>おそろい</td> </tr> <tr> <td>Kecil</td> <td>Chisai</td> <td>ちいさい</td> </tr> </tbody> </table> <p>Lihat Pola Kalimat Kondisi Ruangan</p>	Kondisi Ruangan	Heva No Joken	Heva No Ushijin	Bersih atau cantik	Kirei	きれい	Kotor	Kitanaai	きたない	Luas	Kirei	ひろい	Sempit	Semai	せまい	Terang	Akarui	あかるい	Gelap	Kurai	くらい	Baru	Atarashi	あたらしい	Lama	Furui	ふるい	Besar	Osoki	おそろい	Kecil	Chisai	ちいさい	Tampilan Materi Gakkou No Seikatsu – Pertemuan I – Kondisi Ruang
Kondisi Ruangan	Heva No Joken	Heva No Ushijin																																	
Bersih atau cantik	Kirei	きれい																																	
Kotor	Kitanaai	きたない																																	
Luas	Kirei	ひろい																																	
Sempit	Semai	せまい																																	
Terang	Akarui	あかるい																																	
Gelap	Kurai	くらい																																	
Baru	Atarashi	あたらしい																																	
Lama	Furui	ふるい																																	
Besar	Osoki	おそろい																																	
Kecil	Chisai	ちいさい																																	
22.	<p>MATERI GAKKOU NO SEIKATSU MATA PELAJARAN</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>Indonesia / インドネシア</td> <td>Nihongo / にほんご</td> <td>Eigo / えいご</td> </tr> <tr> <td>Taivoku / タイ語</td> <td>Spasaku / スペイン語</td> <td>Rusishi / ロシア語</td> </tr> </tbody> </table> <p>Lihat Pola Kalimat Jadwal Pelajaran</p>	Indonesia / インドネシア	Nihongo / にほんご	Eigo / えいご	Taivoku / タイ語	Spasaku / スペイン語	Rusishi / ロシア語	Tampilan Materi Gakkou No Seikatsu – Pertemuan I – Mata Pelajaran																											
Indonesia / インドネシア	Nihongo / にほんご	Eigo / えいご																																	
Taivoku / タイ語	Spasaku / スペイン語	Rusishi / ロシア語																																	
23.	<p>MATERI GAKKOU NO SEIKATSU SERAGAM</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Seragam & Aksesoris</th> <th>Fuku & Komono</th> <th>よく & mono</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Kemeja</td> <td>Shatsu</td> <td>シャツ</td> </tr> <tr> <td>Raju Kaca</td> <td>T-shatsu</td> <td>T-シャツ</td> </tr> <tr> <td>Jaket</td> <td>Jaketto</td> <td>ジャケット</td> </tr> <tr> <td>Rok</td> <td>Sakairo</td> <td>スカート</td> </tr> <tr> <td>Celana</td> <td>Zubon</td> <td>ズボン</td> </tr> <tr> <td>Topi</td> <td>Bouhaji</td> <td>ぼうし</td> </tr> <tr> <td>Dasi</td> <td>Nekutai</td> <td>ねくたい</td> </tr> <tr> <td>Sepatu</td> <td>Kutsu</td> <td>くつ</td> </tr> <tr> <td>Kaos Kaki</td> <td>Kutsushita</td> <td>くつした</td> </tr> <tr> <td>Sandal</td> <td>Sandaru</td> <td>サンダル</td> </tr> </tbody> </table> <p>Lihat Pola Kalimat Seragam / Aksesoris</p>	Seragam & Aksesoris	Fuku & Komono	よく & mono	Kemeja	Shatsu	シャツ	Raju Kaca	T-shatsu	T-シャツ	Jaket	Jaketto	ジャケット	Rok	Sakairo	スカート	Celana	Zubon	ズボン	Topi	Bouhaji	ぼうし	Dasi	Nekutai	ねくたい	Sepatu	Kutsu	くつ	Kaos Kaki	Kutsushita	くつした	Sandal	Sandaru	サンダル	Tampilan Materi Gakkou No Seikatsu – Pertemuan I – Seragam
Seragam & Aksesoris	Fuku & Komono	よく & mono																																	
Kemeja	Shatsu	シャツ																																	
Raju Kaca	T-shatsu	T-シャツ																																	
Jaket	Jaketto	ジャケット																																	
Rok	Sakairo	スカート																																	
Celana	Zubon	ズボン																																	
Topi	Bouhaji	ぼうし																																	
Dasi	Nekutai	ねくたい																																	
Sepatu	Kutsu	くつ																																	
Kaos Kaki	Kutsushita	くつした																																	
Sandal	Sandaru	サンダル																																	
24.	<p>MATERI GAKKOU NO SEIKATSU HARI</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Nama Hari</th> <th>Youbi Na</th> <th>よびな</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Minato</td> <td>Nichiyoubi</td> <td>にちようび</td> </tr> <tr> <td>Senin</td> <td>Getsoyoubi</td> <td>げつようび</td> </tr> <tr> <td>Selasa</td> <td>Karoubi</td> <td>かようび</td> </tr> <tr> <td>Rabu</td> <td>Sanyoubi</td> <td>さんようび</td> </tr> <tr> <td>Kamis</td> <td>Mokuroubi</td> <td>もくようび</td> </tr> <tr> <td>Jumat</td> <td>Kiroubi</td> <td>きんようび</td> </tr> <tr> <td>Sabtu</td> <td>Doyoubi</td> <td>どようび</td> </tr> </tbody> </table> <p>Lihat Pola Kalimat Jadwal Pelajaran</p>	Nama Hari	Youbi Na	よびな	Minato	Nichiyoubi	にちようび	Senin	Getsoyoubi	げつようび	Selasa	Karoubi	かようび	Rabu	Sanyoubi	さんようび	Kamis	Mokuroubi	もくようび	Jumat	Kiroubi	きんようび	Sabtu	Doyoubi	どようび	Tampilan Materi Gakkou No Seikatsu – Pertemuan I – Hari									
Nama Hari	Youbi Na	よびな																																	
Minato	Nichiyoubi	にちようび																																	
Senin	Getsoyoubi	げつようび																																	
Selasa	Karoubi	かようび																																	
Rabu	Sanyoubi	さんようび																																	
Kamis	Mokuroubi	もくようび																																	
Jumat	Kiroubi	きんようび																																	
Sabtu	Doyoubi	どようび																																	

<p>25.</p>	 	<ul style="list-style-type: none"> - Tampilan Materi Gakkou No Seikatsu – Pertemuan I – Jam dan Menit. <p>Jika klik “Materi selanjutnya...” maka akan diarahkan ke tampilan tambahan pembahasan materi menit.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jika klik “Lanjut” maka melanjutkan ke materi contoh penyebutan jam dan menit.
<p>26.</p>		<p>Tampilan Materi Gakkou No Seikatsu – Pertemuan I – Kegiatan Sekolah</p>
<p>27.</p>		<p>Tampilan Materi Gakkou No Seikatsu – Pertemuan I – Warna</p>

<p>28.</p>	 <p>The screenshot shows a lesson introduction screen for 'Gakkou No Seikatsu'. It features a background illustration of a traditional Japanese landscape with a river, mountains, and cherry blossoms. A speech bubble contains the following text:</p> <p>Hi teman - teman, kali ini kita akan mulai mempelajari materi Gakkou No Seikatsu atau kehidupan di sekolah.</p> <p>TAPI ...</p> <p>Kali ini kita akan mengidentifikasi beberapa nama ruangan dan benda yang ada di dalamnya serta memvisualasi pola kalimat yang ditunjukkan untuk beberapa hal pada pertemuan I ?</p> <p>Apa teman - teman masih ingat materi pada pertemuan I ?</p> <p>NAHH ...</p> <p>Simak materi berikut ini ! KLIK "OK" !</p> <p>At the bottom right, there is an 'OK' button.</p>	<p>Tampilan menu materi <i>Gakkou No Seikatsu</i> – Pertemuan II - Stimulasi dan tampilan menu materi.</p>
<p>29.</p>	 <p>The screenshot shows an interactive menu for 'MATERI GAKKOU NO SEIKATSU'. The menu is titled 'MATERI GAKKOU NO SEIKATSU' and contains two main categories: 'RUANG 3D' and 'POLA KALIMAT'. Under 'RUANG 3D', there are ten icons representing different school buildings: 'RUANG KELAS', 'PERPUSTAKAAN', 'KANTIN', 'RUANG GURU', 'UKS & OSIS', 'LAB BIOLOGI', 'TOILET', 'KESEK & TU', and 'LAB TIK'. A 'KEMBALI' button is located at the bottom right.</p> <p>Below the menu is a 'PETUNJUK BANGUNAN 3D INTERAKTIF' section with the following instructions:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Klik bangunan yang ingin dilihat. 2. Setelah bangunan 3D terlihat, klik ikon "Peta" atau "Ruang" bangunan untuk mengetahui bahasa Jepang (Latin & Hiragana) dan pelafalannya (audio). 3. Klik benda atau barang yang terdapat di ruangan untuk mengetahui bahasa Jepang (Latin & Hiragana) dan pelafalannya (audio). 4. Di setiap bangunan terdapat benda atau barang yang berbeda di dalamnya. 5. "Draai" pada benda untuk memembalikkan anjatan (bahasa Jepang). 6. Close browser untuk kembali ke media pembelajaran. <p>An 'OK' button is located at the bottom right of the instruction box.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tampilan Materi Gakkou No Seikatsu – Pertemuan II – Bangunan 3D Interaktif. - Klik <i>icon</i> berwarna merah untuk mengetahui petunjuk bangunan 3D Interaktif. - Ketika klik salah satu gambar bangunan, maka akan ditampilkan bangunan 3D Interaktif.

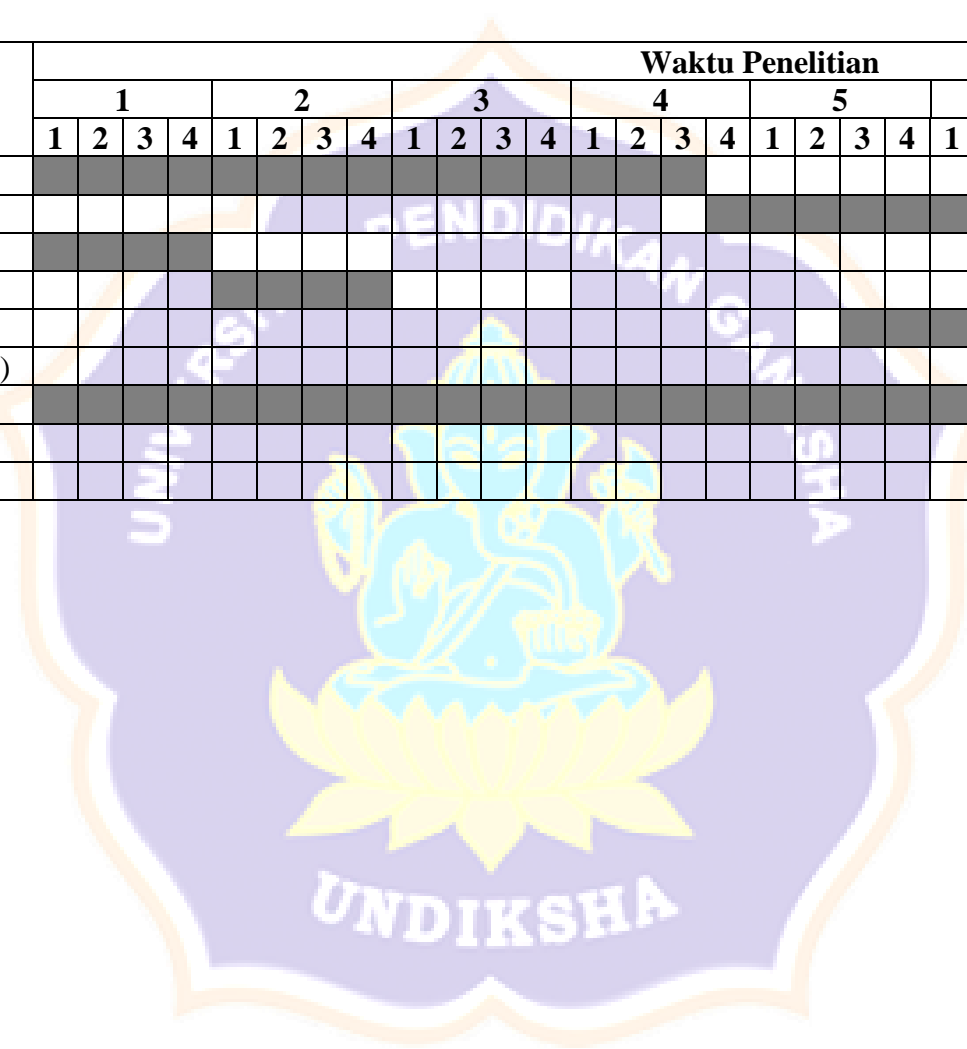
		
<p>30.</p>		<p>Tampilan Materi Gakkou No Seikatsu – Pertemuan II – Pola Kalimat</p>
<p>31.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Tampilan Games Gakkou No Seikatsu. - Klik ikon petunjuk berwarna merah untuk mengetahui

		<p>petunjuk games.</p>
<p>32.</p>		<p>Tampilan Petunjuk sebelum menampilkan Latihan Soal.</p>
<p>33.</p>		<p>Latihan Soal sebanyak 20 soal yang terdiri dari 3 bentuk yaitu <i>objektif, drag & drop</i> dan esai.</p>

	<p>Question 11 of 20 Matching</p> <p>11. Pilihlah salah satu kalimat yang cocok !</p> <p>行く</p> <p>A) わたしは _____ に すんで います。 B) でんわ ぼんごう わ _____ です。 C) わたしは _____ が すき です。 D) わたしは _____ じん です。 E) はじめ まして、 _____ は やまだ です。</p> <p>Back Skip Submit</p>									
34.	<p>Hasil Latihan Soal - Dian - 1</p> <table border="1"> <tr> <td>You Scored:</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Maximum Score:</td> <td>100</td> </tr> <tr> <td>Correct Questions:</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Total Questions:</td> <td>20</td> </tr> </table> <p>REVIEW SELESAI Maaf, belum berhasil !</p>	You Scored:	0	Maximum Score:	100	Correct Questions:	0	Total Questions:	20	Tampilan Hasil Latihan Soal
You Scored:	0									
Maximum Score:	100									
Correct Questions:	0									
Total Questions:	20									
35.	<p>PROFIL PENGEMBANG</p> <p>Nama : Romand Dian Arv Kristiadi Prodi : Pendidikan Teknik Informatika Jurusan : Teknik Informatika Fakultas : Teknik dan Kejuruan Email : dian.arygundika@kaha.ac.id</p> <p>LANGSUNG</p>	Tampilan menu Profil Pengembang								

Lampiran 46 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Waktu Penelitian																															
		1				2				3				4				5				6				7				8			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penyusunan Proposal																																
2	Seminar Proposal																																
3	Analisis (<i>Analyze</i>)																																
4	Perancangan (<i>Design</i>)																																
5	Pengembangan (<i>Development</i>)																																
6	Implementasi (<i>Implementation</i>)																																
7	Evaluasi (<i>Evaluation</i>)																																
8	Penyusunan Laporan Skripsi																																
9	Ujian Skripsi																																



Lampiran 47 Dokumentasi

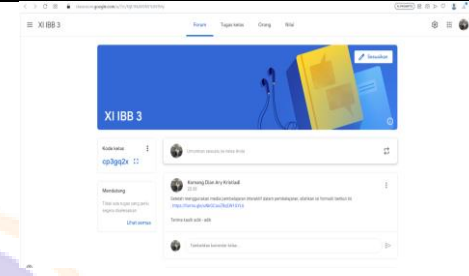
No	Tahapan	Dokumentasi	
1.	Analisis (<i>Analyze</i>)	 <p data-bbox="748 762 1070 794">Dok 1. Wawancara Guru</p>	 <p data-bbox="1391 762 1921 794">Dok 2. Analisis Kebutuhan Peserta Didik</p>
2.	Pengembangan (<i>Development</i>)	 <p data-bbox="741 1185 1084 1217">Dok 3. Uji Ahli Isi – Guru</p>	 <p data-bbox="1480 1185 1832 1217">Dok 4. Uji Ahli Isi - Dosen</p>

		  <p>Dok 5. Uji Ahli Desain & Media - Dosen 1</p>	  <p>Dok 6. Uji Ahli Desain & Media - Dosen 2</p>
3.	Implementasi (Implementation)	  <p>Dok 7. Uji Coba Perorangan</p>	  <p>Dok 8. Uji Coba Kelompok Kecil</p>

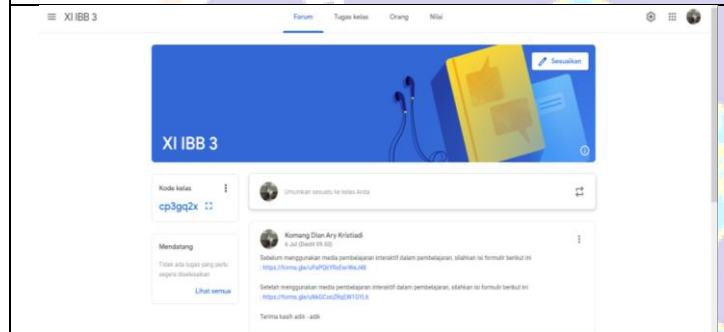




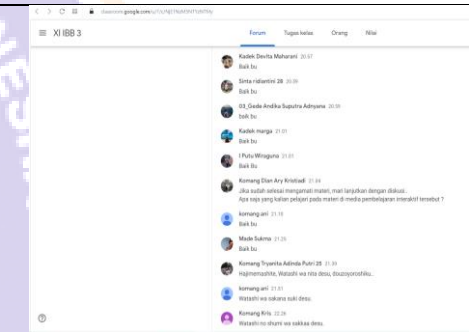
Dok 9. Uji Coba Lapangan



Dok 10. Tampilan Google Classroom



Dok 11. Pemberian Link *Pretest* dan *Posttest*



Dok 12. Diskusi via *Google Classroom*





Dok 13 Kegiatan Pembelajaran



Dok 14. Diskusi Kelas

