



Lampiran 1. Hasil Wawancara (1) Kepada Instruktur

TRANSKRIP WAWANCARA DENGAN INSTRUKTUR

a. Tujuan wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran bahasa Jepang berbasis *powerpoint* interaktif untuk siswa LPK Dwipahara Bali dalam menunjang pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

b. Pelaksanaan wawancara

Hari/tanggal : Selasa, 21 Oktober 2023

Pukul : 10.00 s/d selesai

Narasumber : Ni Luh Siti Ardianti

c. Pertanyaan dalam wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Ada berapa instruktur bahasa Jepang di sini?	Terdapat 6 instruktur bahasa Jepang 4 Instruktur laki-laki 2 Instruktur perempuan
2	Jenis pekerjaan apa saja yang ada di LPK ini?	Ada banyak, contohnya pertanian, makanan, bangunan, pabrik, garmen.
3	Dari sekian jenis pekerjaan, jenis pekerjaan apa yang memiliki peminat paling banyak?	Semua pekerjaan memiliki peminat, tetapi jika diberikan persentasenya jenis pekerjaan pertanian yang memiliki peminat paling banyak.
4	Buku apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran?	Dalam menunjang proses pembelajaran di sini kami menggunakan buku bahasa Jepang <i>Minna No Nihongo</i> 1 dan 2, tetapi buku yang paling

		sering digunakan adalah buku <i>Minna No Nihongo 1</i> .
5	Apakah ketika mengajar, ada pembelajaran yang mengkhusus untuk setiap jenis pekerjaan tersebut?	Untuk saat ini belum ada, karena media belajar yang ada berupa buku <i>Minna No Nihongo 1</i> dan <i>Minna No Nihongo 2</i> .
6	Bagaimana keadaan kelas saat proses pembelajaran?	Ada banyak versinya, kadang-kadang suasana kelasnya menyenangkan, menegangkan, dan ada juga suasana kelas yang mungkin membosankan bagi siswa.
7	Kendala apa yang dihadapi dalam proses belajar mengajar?	Kendala yang dominan adalah kurangnya media pembelajaran.
8	Metode apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran?	Sebagian besar metode yang digunakan adalah ceramah.
9	Media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran apa?	Di sini kami lebih sering menggunakan media buku dan papan tulis, dan kami juga menggunakan media PPT untuk menampilkan gambar.
10	Apakah sebelumnya ada media pembelajaran lainnya misalnya adalah <i>powerpoint</i> ?	Iya ada, hanya digunakan untuk memberikan gambar kepada siswa.
11	Apakah gambar yang ditampilkan menggunakan media <i>powepoint</i> itu sesuai dengan benda aslinya di Jepang?	Beberapa gambar sama dengan benda aslinya. Sebagian besar menggunakan gambar yang sesuai ada di Indonesia.
12	Apakah media tersebut cukup efektif dalam proses pembelajaran?	Saya rasa belum terlalu efektif, tetapi bisa digunakan kepada siswa

13	Apakah menurut sensei perlu diadakannya pengembangan media pembelajaran yang bisa digunakan untuk menarik motivasi siswa?	Iya, sangat perlu
14	berdasarkan pernyataan yang sensei berikan, saya bermaksud untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> interaktif. Bagaimana menurut sensei? Apakah perlu dilakukan atau tidak?	Iya, boleh silahkan dilakukan karena hal itu baik.



Lampiran 2. Hasil Wawancara (1) Kepada Instruktur

TRANSKRIP WAWANCARA DENGAN INSTRUKTUR

a. Tujuan wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran bahasa Jepang berbasis *powerpoint* interaktif untuk siswa LPK Dwipahara Bali dalam menunjang pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

b. Pelaksanaan wawancara

Hari/tanggal : Selasa, 21 Oktober 2023

Pukul : 10.00 s/d selesai

Narasumber : I Made Purwita

c. Pertanyaan dalam wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Ada berapa instruktur bahasa Jepang di sini?	Terdapat 6 instruktur bahasa Jepang 4 Instruktur laki-laki 2 Instruktur perempuan
2	Jenis pekerjaan apa saja yang ada di LPK ini?	Ada banyak, contohnya pertanian, makanan, konstruksi, pabrik, garmen, perawat lansia.
3	Dari sekian jenis pekerjaan, jenis pekerjaan apa yang memiliki peminat paling banyak?	Bidang pertanian, karena peluang kerjanya lebih besar.
4	Buku apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran?	Kami menggunakan <i>Minna no Nihongo</i> , buku dan modul tambahan dari LPK.
5	Apakah ketika mengajar, ada pembelajaran yang mengkhusus untuk setiap jenis pekerjaan tersebut?	Materi yang spesifik belum ada.

6	Bagaimana keadaan kelas saat proses pembelajaran?	Umumnya aktif, tapi masih ada siswa yang pasif jika tidak ditanya.
7	Kendala apa yang dihadapi dalam proses belajar mengajar?	Perbedaan kemampuan siswa, keterbatasan media, dan motivasi yang kadang menurun.
8	Metode apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran?	Ceramah dan tanya jawab
9	Media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran apa?	Buku, papan tulis, dan gambar pendukung.
10	Apakah sebelumnya ada media pembelajaran lainnya misalnya adalah <i>powerpoint</i> ?	Iya ada tetapi masih sederhana.
11	Apakah gambar yang ditampilkan menggunakan media <i>powepoint</i> itu sesuai dengan benda aslinya di Jepang?	Kadang kurang sesuai, jadi siswa sulit membayangkan.
12	Apakah media tersebut cukup efektif dalam proses pembelajaran?	Membantu, tapi belum maksimal.
13	Apakah menurut sensei perlu diadakannya pengembangan media pembelajaran yang bisa digunakan untuk menarik motivasi siswa?	Ya, sangat perlu agar siswa lebih termotivasi.
14	berdasarkan pernyataan yang sensei berikan, saya bermaksud untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> interaktif. Bagaimana	Bagus sekali, saya setuju. Itu perlu dilakukan dan akan sangat membantu.

	menurut sensei? Apakah perlu dilakukan atau tidak?	
--	--	--



Lampiran 3. Hasil Wawancara (1) Kepada Instruktur

TRANSKRIP WAWANCARA DENGAN INSTRUKTUR

a. Tujuan wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran bahasa Jepang berbasis *powerpoint* interaktif untuk siswa LPK Dwipahara Bali dalam menunjang pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

b. Pelaksanaan wawancara

Hari/tanggal : Selasa, 21 Oktober 2023

Pukul : 10.00 s/d selesai

Narasumber : I Wayan Agus Sukma Wahyu Perdana

c. Pertanyaan dalam wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Ada berapa instruktur bahasa Jepang di sini?	Terdapat 6 instruktur bahasa Jepang 4 Instruktur laki-laki 2 Instruktur perempuan
2	Jenis pekerjaan apa saja yang ada di LPK ini?	Ada konstruksi, pabrik, pertanian, dan perawatan lansia.
3	Dari sekian jenis pekerjaan, jenis pekerjaan apa yang memiliki peminat paling banyak?	Semua pekerjaan ada peminatnya ya, tetapi dilihat dari kehadiran siswa saat seleksi. Jika seleksi dilakukan pada bidang pertanian, sangat banyak siswa yang hadir.
4	Buku apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran?	Kami pakai buku <i>Minna no Nihongo</i>
5	Apakah ketika mengajar, ada pembelajaran yang mengkhusus untuk setiap jenis pekerjaan tersebut?	Sedikitnya ada, diselipkan setiap pelajaran setidaknya 5 kosakata.

6	Bagaimana keadaan kelas saat proses pembelajaran?	Cukup kondusif, tapi kadang siswa merasa bosan.
7	Kendala apa yang dihadapi dalam proses belajar mengajar?	Perbedaan kecepatan belajar siswa dan media pembelajaran yang terbatas.
8	Metode apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran?	Ceramah, menulis, percakapan, dan diskusi.
9	Media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran apa?	<i>Whiteboard</i> , buku teks, dan sesekali <i>powerpoint</i> .
10	Apakah sebelumnya ada media pembelajaran lainnya misalnya adalah <i>powerpoint</i> ?	Ya, tapi hanya teks dan gambar sederhana.
11	Apakah gambar yang ditampilkan menggunakan media <i>powepoint</i> itu sesuai dengan benda aslinya di Jepang?	Tidak selalu, jadi butuh penjelasan tambahan.
12	Apakah media tersebut cukup efektif dalam proses pembelajaran?	Masih kurang, siswa cepat jenuh.
13	Apakah menurut sensei perlu diadakannya pengembangan media pembelajaran yang bisa digunakan untuk menarik motivasi siswa?	Sangat penting, supaya siswa lebih tertarik.
14	berdasarkan pernyataan yang sensei berikan, saya bermaksud untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> interaktif. Bagaimana menurut sensei? Apakah perlu dilakukan atau tidak?	Itu ide bagus sekali. Menurut saya perlu dilakukan agar pembelajaran lebih menarik dan sesuai kebutuhan siswa.

Lampiran 4. Hasil Wawancara (1) Kepada Siswa di Bali

TRANSKRIP WAWANCARA DENGAN SISWA YANG MASIH BERADA DI BALI

a. Tujuan wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran bahasa Jepang berbasis *powerpoint* interaktif untuk siswa LPK Dwipahara Bali dalam menunjang pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

b. Pelaksanaan wawancara

Hari/tanggal : 21 Oktober 2023

Pukul : 11.00 s/d selesai

Narasumber : Ni Wayan Sri Purnamiasih

c. Pertanyaan dalam wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Ada berapa instruktur bahasa Jepang di sini?	Terdapat 6 instruktur bahasa Jepang 4 Instruktur laki-laki 2 Instruktur perempuan
2	Buku apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran?	Buku <i>Minna No Nihongo</i> 1 dan 2
3	Bagaimana cara sensei dalam mengajar di kelas?	Menulis dipapan dan disuruh untuk membuat contoh
4	Apakah kamu pernah merasakan bosan dalam pembelajaran di kelas?	Iya, pernah merasa bosan
5	Kendala apa yang kamu alami sehingga kamu merasa bosan dengan pembelajaran?	Karena saya mengantuk
6	Apakah kamu pernah tidak mengerti dengan materi yang diajarkan oleh	Iya, pernah tidak mengerti

	instruktur dalam pembelajaran di kelas?	
7	Kendala apa yang kamu alami sehingga kamu tidak mengerti dengan materi?	Saat hanya disuruh untuk membaca buku sendiri tanpa dijelaskan dan langsung disuruh untuk membuat <i>renshuu</i>
8	Alat atau media apa yang digunakan oleh sensei saat menyajikan materi? Contohnya: buku, <i>powerpoint</i> , video, dan lainnya.	Yang paling sering digunakan adalah buku, tetapi kadang-kadang juga menggunakan <i>powerpoint</i> untuk memperlihatkan gambar
9	Apakah gambar yang diberikan oleh sensei sesuai dengan benda aslinya yang ada di Jepang?	Ada yang sesuai tetapi sebagian besar bendanya sesuai dengan yang ada di Indonesia.
10	Dari sekian media yang digunakan, media mana yang kamu suka?	Saya suka dengan media <i>powerpoint</i> ,
11	Kemudian untuk materi yang diajarkan, apakah sudah ada materi yang sesuai bidang bidang kamu yaitu pertanian?	Menurut saya belum
12	Apakah media <i>powerpoint</i> yang telah ada saat ini mampu menarik perhatian kamu saat belajar? Jika belum, kenapa?	Saya tertarik belajar menggunakan <i>powerpoint</i> , tetapi untuk saat ini <i>powerpoint</i> hanya digunakan untuk menampilkan gambar saja, jadi hanya sebentar.
13	Apabila media <i>powerpoint</i> yang ada dikembangkan dalam versi baru,	Iya, saya pasti tertarik

	apakah kamu tertarik untuk melihatnya?	
--	--	--



Lampiran 5. Hasil Wawancara (1) Kepada Siswa di Bali

TRANSKRIP WAWANCARA DENGAN SISWA YANG MASIH BERADA DI BALI

a. Tujuan Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran bahasa Jepang berbasis *powerpoint* interaktif untuk siswa LPK Dwipahara Bali dalam menunjang pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

b. Pelaksanaan Wawancara

Hari/tanggal : 21 Oktober 2023
Pukul : 11.00 s/d selesai
Narasumber : Ni Putu Tika Valentina

c. Pertanyaan dalam wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Ada berapa instruktur bahasa Jepang di sini?	Terdapat 6 instruktur bahasa Jepang 4 Instruktur laki-laki 2 Instruktur perempuan
2	Buku apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran?	Kami hanya menggunakan buku <i>Minna No Nihongo</i> 1 dan 2
3	Bagaimana cara sensei dalam mengajar dikelas?	Dengan cara menuliskan materi dipapan, dan tanya jawab, kadang-kadang hanya disuruh untuk membaca buku saja.
4	Apakah kamu pernah merasakan bosan dalam pembelajaran di kelas?	Iya, saya pernah merasa bosan
5	Kendala apa yang kamu alami sehingga kamu merasa bosan dengan pembelajaran?	Ketika instruktur mengajarkan hanya disuruh untuk membaca buku saja

6	Apakah kamu pernah tidak mengerti dengan materi yang diajarkan oleh instruktur dalam pembelajaran di kelas?	Iya, saya pernah tidak mengerti
7	Kendala apa yang kamu alami sehingga kamu tidak mengerti dengan materi?	Kurang memperhatikan instruktur dalam menjelaskan dan bosan dengan situasi kelas
8	Alat atau media apa yang digunakan oleh sensei saat menyajikan materi? Contohnya: buku, <i>powerpoint</i> , video, dan lainnya.	Buku, papan tulis untuk menjelaskan pola, kadang-kadang juga menggunakan laptop untuk menampilkan gambar (PPT)
9	Apakah gambar yang diberikan oleh sensei sesuai dengan benda aslinya yang ada di Jepang?	Menurut saya belum sesuai karena lebih banyak menggunakan benda yang ada di Indonesia.
10	Dari sekian media yang digunakan, media mana yang kamu suka?	Saya lebih suka dengan media <i>powerpoint</i> ,
11	Kemudian untuk materi yang diajarkan, apakah sudah ada materi yang sesuai bidang bidang kamu yaitu pertanian?	Menurut saya belum, karena kami hanya belajar menggunakan <i>buku Minna No Nihongo</i>
12	Apakah media <i>powerpoint</i> yang telah ada saat ini mampu menarik perhatian kamu saat belajar? Jika belum, kenapa?	Menurut saya belum, karena <i>powerpoint</i> saat ini hanya menampilkan gambar saja, selanjutnya kita membaca buku, jadi lebih banyak waktu untuk membaca bukunya.
13	Apabila media <i>powerpoint</i> yang ada dikembangkan dalam versi baru,	Iya, saya tertarik

	apakah kamu tertarik untuk melihatnya?	
--	--	--



Lampiran 6. Hasil Wawancara Kepada Siswa di Jepang

TRANSKRIP WAWANCARA DENGAN SISWA YANG SUDAH ADA DI JEPANG

a. Tujuan Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran bahasa Jepang berbasis *powerpoint* interaktif untuk siswa LPK Dwipahara Bali dalam menunjang pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

b. Pelaksanaan Wawancara

Hari/tanggal : 21 Oktober 2023
 Pukul : 18.00 s/d selesai
 Narasumber : I Ketut Budi Darmawan
 Platform : Pesan Messenger

c. Pertanyaan dalam wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Dimana kamu belajar bahasa Jepang sebelumnya?	Saya belajar bahasa Jepang di LPK Dwipahara Bali
2	Kapan kamu belajar bahasa Jepang di LPK Dwipahara Bali?	Saya belajar di LPK Dwipahara Bali dari bulan Juli 2022
3	Berapa lama kamu belajar bahasa Jepang di LPK Dwipahara Bali?	saya kursus selama 3 bulan, dan karantina selama 5 bulan.
4	Saat di LPK pelajaran bahasa Jepang apa yang kamu pelajari	Saat di LPK saya hanya belajar bahasa yang ada pada <i>Minna No Nihongo</i> 1.
5	Kapan kamu berangkat ke Jepang?	Saya berangkat pada 14 Januari 2023
6	Saat ini kamu sudah berapa bulan/tahun berada di Jepang?	Saya berada di Jepang sudah 9 bulan

7	Jenis pekerjaan apa yang kamu ambil?	Saya mengambil jenis pekerjaan pada bidang pertanian
8	Kenapa kamu memilih pertanian?	<p>Ada banyak alasannya,</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sebelum ke Jepang sudah biasa membantu pekerjaan orang tua di pertanian, jadi saya sudah punya skil dasar dalam pertanian 2. Saya juga ingin mempelajari bidang pertanian Jepang seperti teknologi yang digunakan saat Bertani sehingga bisa saya kembangkan di Indonesia. 3. Ada banyak lembur 4. Gajinya besar 5. Pekerjaannya tidak terlalu berat 6. Bosnya baik 7. Boleh makan atau bawa pulang sayur dengan sepuasnya
9	Apakah ada pelajaran bahasa Jepang yang mengarah pada bidang yang kamu ambil? Yaitu pertanian.	Menurut saya belum ada karena masih fokus pada materi <i>Minna No Nihongo I</i>
10	Apakah kamu memiliki kendala pada 3 bulan pertama di Jepang?	Iya, saya memiliki kendala
11	Apa saja kendala yang kamu hadapi tersebut?	1. Saya terkendala terhadap cuaca, karena saya

		<p>berangkat pada musim dingin</p> <p>2. Saya terkendala pada bahasa Jepang, karena banyak kosakata yang belum saya ketahui dalam bidang pertanian</p> <p>3. Saya juga terkendala pada konteks mendengarkan orang Jepang berbicara, karena belum terbiasa</p>
--	--	---



Lampiran 7. Hasil Wawancara Kepada Siswa di Jepang

TRANSKRIP WAWANCARA DENGAN SISWA YANG SUDAH ADA DI JEPANG

a. Tujuan Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran bahasa Jepang berbasis *powerpoint* interaktif untuk siswa LPK Dwipahara Bali dalam menunjang pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

b. Pelaksanaan Wawancara

Hari/tanggal : 21 Oktober 2023
 Pukul : 18.00 s/d selesai
 Narasumber : Ngakan Anom Kurniawan
 Platform : Pesan Messenger

c. Pertanyaan dalam wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Dimana kamu belajar bahasa Jepang sebelumnya?	Saya belajar bahasa Jepang di LPK Dwipahara Bali
2	Kapan anda belajar bahasa Jepang di LPK Dwipahara Bali?	Saya belajar di LPK Dwipahara Bali dari bulan Februari 2022.
3	Berapa lama kamu belajar bahasa Jepang di LPK Dwipahara Bali?	saya kursus selama 8 bulan, dan karantina selama 6 bulan.
4	Saat di LPK pelajaran bahasa Jepang apa yang kamu pelajari	Saya belajar menggunakan buku <i>Minna No Nihongo 1</i> .
5	Kapan kamu berangkat ke Jepang?	Saya berangkat pada 20 Mei 2023
6	Saat ini kamu sudah berapa bulan/tahun berada di Jepang?	Saya berada di Jepang sudah 5 bulan

7	Jenis pekerjaan apa yang kamu ambil?	Saya mengambil jenis pekerjaan pada bidang pertanian
8	Kenapa kamu memilih pertanian?	Alasannya karena saya rasa pekerjaan pertanian ini menyenangkan, teknologi pertanian Jepang sangat canggih, budaya pertanian juga sangat menarik, dan sangat diayomi oleh pemerintah.
9	Apakah ada pelajaran bahasa Jepang yang mengarah pada bidang yang kamu ambil? Yaitu pertanian.	Tidak ada
10	Apakah kamu memiliki kendala pada 3 bulan pertama di Jepang?	Pastinya punya kendala
11	Apa saja kendala yang kamu hadapi tersebut?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya terkendala pada bahasa Jepang, karena banyak kosakata yang belum saya ketahui dalam bidang pertanian 2. Saya juga terkendala dengan huruf kanji, karena di sini saya dituntut untuk mencari N4 tetapi saya tidak tahu kanji sama sekali. 3. pada awalnya saya juga terkendala dengan wujud benda atau alat-alatnya karena alat pertanian Jepang dengan Indonesia sangat berbeda.

Lampiran 8. Hasil Wawancara (2) Kepada Instruktur

TRANSKRIP WAWANCARA LANJUTAN DENGAN INSTRUKTUR

a. Tujuan wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran bahasa Jepang berbasis *powerpoint* interaktif untuk siswa LPK Dwipahara Bali dalam menunjang pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

b. Pelaksanaan wawancara

Hari/tanggal : Kamis, 20 Maret 2025

Pukul : 10.00 s/d selesai

Narasumber : Ni Luh Siti Ardianti

c. Pertanyaan dalam wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Dari pengalaman sensei selama ini, apakah media yang tersedia (buku, papan tulis, gambar) sudah benar-benar membantu siswa memahami materi secara menyeluruh?	Menurut saya, media yang tersedia saat ini cukup membantu, tetapi belum bisa membuat siswa benar-benar memahami materi secara menyeluruh. Siswa sering masih bingung jika hanya mengandalkan buku atau papan tulis.
2	Jika dibandingkan dengan media lain, menurut sensei sejauh mana kekurangan media saat ini berpengaruh terhadap motivasi dan konsentrasi belajar siswa?	Kekurangan media sangat berpengaruh, karena siswa sering kehilangan fokus dan cepat merasa bosan. Hal ini membuat motivasi belajar mereka berkurang, apalagi jika metode yang digunakan hanya ceramah.

3	Apakah sensei merasa perlu adanya media yang lebih interaktif untuk membantu siswa memahami kosakata dan percakapan sehari-hari, khususnya dalam bidang pertanian?	Ya, sangat perlu. Media interaktif akan membantu siswa lebih mudah mengingat kosakata serta memahami percakapan yang sesuai dengan bidang pertanian.
4	Bagaimana pendapat sensei jika tersedia media <i>powerpoint</i> interaktif yang dilengkapi audio, visual, kuis, dan latihan percakapan? Apakah hal ini bisa menjadi solusi dari kendala yang Sensei hadapi?	Saya rasa itu akan sangat membantu, karena kombinasi audio, visual, dan kuis bisa membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Hal tersebut bisa menjadi solusi nyata dari kendala yang kami alami.
5	Apakah menurut sensei media <i>powerpoint</i> interaktif dapat menjadi pelengkap buku <i>Minna No Nihongo</i> sehingga pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa pemula?	Ya, <i>Powerpoint</i> interaktif bisa menjadi pelengkap yang baik. Buku tetap penting, tetapi siswa pemula akan lebih terbantu jika ada media tambahan yang memvisualisasikan isi buku dengan cara yang lebih sederhana dan menarik.
6	Menurut sensei, apakah keberadaan media pembelajaran baru dapat membantu mengurangi metode ceramah yang dominan selama ini?	Tentu saja. Dengan adanya media baru, pembelajaran bisa lebih variatif. Guru tidak hanya menjelaskan secara lisan, tetapi juga bisa mengajak siswa berinteraksi langsung melalui media.
7	Bagaimana harapan sensei terhadap media <i>powerpoint</i> interaktif jika benar-benar	Saya berharap media tersebut dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan,

	dikembangkan untuk pembelajaran di LPK ini?	memotivasi siswa, dan membantu mereka lebih cepat memahami materi, khususnya kosakata bidang pertanian.
8	Apakah sensei mendukung adanya penelitian dan pengembangan media <i>powerpoint</i> interaktif untuk dijadikan solusi kebutuhan pembelajaran di LPK?	Ya, tentu saya sangat mendukung. Penelitian ini penting dilakukan karena media <i>powerpoint</i> interaktif bisa menjadi solusi praktis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di LPK.



Lampiran 9. Hasil Wawancara (2) Kepada Instruktur

TRANSKRIP WAWANCARA LANJUTAN DENGAN INSTRUKTUR

a. Tujuan wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran bahasa Jepang berbasis *powerpoint* interaktif untuk siswa LPK Dwipahara Bali dalam menunjang pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

b. Pelaksanaan wawancara

Hari/tanggal : Kamis, 20 Maret 2025

Pukul : 10.00 s/d selesai

Narasumber : I Made Purwita

c. Pertanyaan dalam wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Dari pengalaman sensei selama ini, apakah media yang tersedia (buku, papan tulis, gambar) sudah benar-benar membantu siswa memahami materi secara menyeluruh?	Menurut pengalaman saya, media yang selama ini digunakan seperti buku, papan tulis, dan gambar memang membantu, tetapi belum sepenuhnya efektif untuk membuat siswa benar-benar memahami materi secara menyeluruh. Sering kali siswa hanya menghafal kosakata tanpa benar-benar memahami konteks penggunaannya.
2	Jika dibandingkan dengan media lain, menurut sensei sejauh mana kekurangan media saat ini berpengaruh terhadap motivasi dan konsentrasi belajar siswa?	Jika dibandingkan dengan media lain, kekurangan media saat ini cukup berpengaruh terhadap motivasi dan konsentrasi siswa. Beberapa siswa cepat merasa bosan

		karena pembelajaran terasa monoton. Hal ini membuat keterlibatan mereka dalam kelas kurang maksimal.
3	Apakah sensei merasa perlu adanya media yang lebih interaktif untuk membantu siswa memahami kosakata dan percakapan sehari-hari, khususnya dalam bidang pertanian?	Saya merasa sangat perlu adanya media yang lebih interaktif untuk mendukung siswa, terutama dalam memahami kosakata dan percakapan sehari-hari. Media interaktif tentu lebih menarik dan bisa membuat siswa lebih aktif.
4	Bagaimana pendapat sensei jika tersedia media <i>powerpoint</i> interaktif yang dilengkapi audio, visual, kuis, dan latihan percakapan? Apakah hal ini bisa menjadi solusi dari kendala yang sensei hadapi?	Apabila tersedia media berupa <i>powerpoint</i> interaktif yang dilengkapi audio, visual, kuis, dan latihan percakapan, menurut saya itu bisa menjadi solusi yang tepat. Media tersebut akan membuat suasana belajar lebih hidup dan mengurangi kejenuhan.
5	Apakah menurut sensei media <i>powerpoint</i> interaktif dapat menjadi pelengkap buku <i>Minna No Nihongo</i> sehingga pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa pemula?	Ya, <i>powerpoint</i> interaktif bisa menjadi pelengkap yang baik. Buku tetap penting, tetapi siswa pemula akan lebih terbantu jika ada media tambahan yang memvisualisasikan isi buku dengan cara yang lebih sederhana dan menarik.
6	Menurut sensei, apakah keberadaan media pembelajaran	Media ini juga dapat menjadi pelengkap dari buku <i>Minna no</i>

	baru dapat membantu mengurangi metode ceramah yang dominan selama ini?	<i>Nihongo</i> karena dengan tambahan audio-visual dan latihan interaktif, siswa pemula akan lebih mudah memahami materi. Selain itu, keberadaan media ini juga dapat membantu mengurangi dominasi metode ceramah yang selama ini masih sering digunakan.
7	Bagaimana harapan sensei terhadap media <i>powerpoint</i> interaktif jika benar-benar dikembangkan untuk pembelajaran di LPK ini?	Harapan saya, jika <i>powerpoint</i> interaktif ini benar-benar dikembangkan, maka proses pembelajaran di LPK bisa lebih menarik, siswa lebih bersemangat, dan hasil belajar meningkat. Saya sangat mendukung adanya penelitian dan pengembangan media ini, karena menurut saya hal ini memang dibutuhkan dalam pembelajaran.
8	Apakah sensei mendukung adanya penelitian dan pengembangan media <i>powerpoint</i> interaktif untuk dijadikan solusi kebutuhan pembelajaran di LPK?	Ya, saya sangat mendukung adanya penelitian dan pengembangan media <i>powerpoint</i> interaktif. Saya berharap media ini benar-benar dapat dikembangkan agar pembelajaran tidak monoton dan hasil belajar siswa semakin meningkat.

Lampiran 10. Hasil Wawancara (2) Kepada Instruktur

TRANSKRIP WAWANCARA LANJUTAN DENGAN INSTRUKTUR

a. Tujuan wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran bahasa Jepang berbasis *powerpoint* interaktif untuk siswa LPK Dwipahara Bali dalam menunjang pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

b. Pelaksanaan wawancara

Hari/tanggal : Kamis, 20 Maret 2025

Pukul : 10.00 s/d selesai

Narasumber : I Wayan Agus Sukma Wahyu Perdana

c. Pertanyaan dalam wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Dari pengalaman sensei selama ini, apakah media yang tersedia (buku, papan tulis, gambar) sudah benar-benar membantu siswa memahami materi secara menyeluruh?	Berdasarkan pengalaman saya mengajar, media yang ada saat ini seperti buku, papan tulis, dan gambar memang sudah mendukung pembelajaran, tetapi masih terbatas.
2	Jika dibandingkan dengan media lain, menurut sensei sejauh mana kekurangan media saat ini berpengaruh terhadap motivasi dan konsentrasi belajar siswa?	Keterbatasan media tersebut cukup memengaruhi motivasi belajar siswa. Mereka cepat kehilangan fokus jika metode yang dipakai hanya membaca buku dan menulis di papan.
3	Apakah sensei merasa perlu adanya media yang lebih interaktif untuk membantu siswa memahami kosakata dan percakapan sehari-hari, khususnya dalam bidang pertanian?	Menurut saya, adanya media interaktif sangat dibutuhkan, terutama untuk membantu siswa memahami kosakata dan percakapan praktis di bidang kerja. Dengan media interaktif,

		siswa bisa lebih aktif mencoba dan berlatih.
4	Bagaimana pendapat sensei jika tersedia media <i>powerpoint</i> interaktif yang dilengkapi audio, visual, kuis, dan latihan percakapan? Apakah hal ini bisa menjadi solusi dari kendala yang sensei hadapi?	Jika ada media <i>powerpoint</i> interaktif dengan audio, visual, kuis, dan latihan percakapan, saya yakin itu bisa menjadi solusi dari berbagai kendala. Media seperti itu akan membuat siswa lebih antusias dan tidak merasa jenuh.
5	Apakah menurut sensei media <i>powerpoint</i> interaktif dapat menjadi pelengkap buku <i>Minna No Nihongo</i> sehingga pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa pemula?	Saya melihat media <i>powerpoint</i> interaktif dapat berfungsi sebagai pelengkap buku <i>Minna no Nihongo</i> . Buku tetap digunakan sebagai dasar, tetapi media interaktif akan mempermudah siswa pemula dalam memahami isi buku dengan cara yang lebih menyenangkan.
6	Menurut sensei, apakah keberadaan media pembelajaran baru dapat membantu mengurangi metode ceramah yang dominan selama ini?	Media baru ini bisa mengurangi dominasi metode ceramah yang terkadang membuat siswa pasif. Dengan adanya latihan interaktif, siswa bisa lebih banyak berpartisipasi.
7	Bagaimana harapan sensei terhadap media <i>powerpoint</i> interaktif jika benar-benar dikembangkan untuk pembelajaran di LPK ini?	Harapan saya, pengembangan <i>powerpoint</i> interaktif ini benar-benar bisa diwujudkan agar pembelajaran lebih kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan siswa di LPK. Saya tentu

		mendukung penuh adanya penelitian dan pengembangan media ini sebagai solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
8	Apakah sensei mendukung adanya penelitian dan pengembangan media <i>powerpoint</i> interaktif untuk dijadikan solusi kebutuhan pembelajaran di LPK?	Saya tentu mendukung adanya penelitian dan pengembangan media <i>powerpoint</i> interaktif di LPK. Selama ini pembelajaran masih sangat bergantung pada buku dan metode ceramah, sehingga siswa mudah merasa bosan. Dengan adanya media interaktif, saya yakin pembelajaran akan lebih variatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa, khususnya untuk memahami kosakata dan percakapan sehari-hari. Menurut saya, pengembangan ini sangat diperlukan agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Lampiran 11. Hasil Wawancara (2) Kepada Siswa di Bali

TRANSKRIP WAWANCARA LANJUTAN DENGAN SISWA YANG MASIH BERADA DI BALI

a. Tujuan wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran bahasa Jepang berbasis *powerpoint* interaktif untuk siswa LPK Dwipahara Bali dalam menunjang pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

b. Pelaksanaan wawancara

Hari/tanggal : 20 Maret 2025

Pukul : 11.00 s/d selesai

Narasumber : I Komang Wiryadana

c. Pertanyaan dalam wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah menurut kamu, buku saja sudah cukup jelas untuk dipahami, atau perlu ada media lain sebagai pendukung?	Buku saja kurang cukup, kadang penjelasan di dalamnya sulit dipahami. Saya rasa perlu ada media lain yang bisa membantu, misalnya dengan gambar dan audio.
2	Jika metode ceramah masih dominan, bagaimana pendapatmu jika ada media tambahan untuk membuat suasana kelas lebih interaktif?	Saya setuju, karena kalau hanya ceramah saja mudah bosan. Media tambahan bisa membuat kelas lebih hidup.
3	Media seperti apa yang kamu harapkan bisa membuat materi terasa lebih jelas dan praktis untuk dipahami?	Media yang ada gambar, audio, dan kuis. Jadi saya bisa langsung mencoba memahami materi.

4	Dari media yang sudah digunakan (buku, papan tulis, gambar), apa kekurangannya menurutmu?	Buku terlalu banyak teks, papan tulis terbatas, dan gambar kadang tidak cukup menjelaskan.
5	Menurut kamu, apa yang bisa membuat suasana kelas menjadi lebih menarik dan tidak membosankan?	Adanya media interaktif seperti permainan kuis, atau latihan percakapan langsung.
6	Apakah penggunaan media baru seperti <i>powerpoint</i> interaktif bisa membantu mengurangi rasa bosan tersebut?	Ya, karena kalau ada kuis atau latihan interaktif, suasana kelas jadi lebih menyenangkan.
7	Menurut kamu, apakah jika materi dijelaskan dengan bantuan media visual/audio akan lebih mudah dipahami?	Iya, lebih mudah. Karena saya bisa melihat gambar sambil mendengar cara pengucapannya.
8	Menurut kamu, apakah variasi media yang digunakan sensei sudah cukup, atau masih perlu ada inovasi media pembelajaran lain?	Belum cukup, masih perlu inovasi media baru.
9	Apakah menurut kamu, jika dibuat media pembelajaran yang khusus bidang pertanian, akan lebih membantu dalam memahami kosakata dan percakapan?	Iya, sangat membantu, karena sesuai dengan bidang yang akan saya jalani di Jepang.
10	Apakah kamu mendukung jika media pembelajaran baru ini dikembangkan untuk memperbaiki proses belajar di LPK?	Tentu, saya sangat mendukung.

Lampiran 12. Hasil Wawancara (2) Kepada Siswa di Bali

TRANSKRIP WAWANCARA LANJUTAN DENGAN SISWA YANG MASIH BERADA DI BALI

a. Tujuan wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran bahasa Jepang berbasis *powerpoint* interaktif untuk siswa LPK Dwipahara Bali dalam menunjang pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

b. Pelaksanaan wawancara

Hari/tanggal : 20 Maret 2025
 Pukul : 11.00 s/d selesai
 Narasumber : Ni Komang Rina Purnama Sari

c. Pertanyaan dalam wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah menurut kamu, buku saja sudah cukup jelas untuk dipahami, atau perlu ada media lain sebagai pendukung?	Menurut saya buku penting, tapi sering membuat saya bingung. Jadi lebih baik ada media tambahan.
2	Jika metode ceramah masih dominan, bagaimana pendapatmu jika ada media tambahan untuk membuat suasana kelas lebih interaktif?	Saya setuju sekali, karena kalau hanya ceramah kadang suasananya monoton.
3	Media seperti apa yang kamu harapkan bisa membuat materi terasa lebih jelas dan praktis untuk dipahami?	Media <i>powerpoint</i> interaktif yang ada latihan soal, percakapan, dan contoh kosakata pertanian.
4	Dari media yang sudah digunakan (buku, papan tulis, gambar), apa kekurangannya menurutmu?	Kekurangannya tidak bisa membuat saya aktif. Semuanya pasif, jadi sulit mengingat materi.

5	Menurut kamu, apa yang bisa membuat suasana kelas menjadi lebih menarik dan tidak membosankan?	Jika ada media yang bisa membuat siswa ikut terlibat langsung, misalnya kuis interaktif.
6	Apakah penggunaan media baru seperti <i>powerpoint</i> interaktif bisa membantu mengurangi rasa bosan tersebut?	Iya, pasti lebih menarik dibandingkan hanya mendengarkan ceramah.
7	Menurut kamu, apakah jika materi dijelaskan dengan bantuan media visual/audio akan lebih mudah dipahami?	Ya, sangat membantu. Apalagi untuk kosakata yang sulit.
8	Menurut kamu, apakah variasi media yang digunakan sensei sudah cukup, atau masih perlu ada inovasi media pembelajaran lain?	Masih perlu inovasi, supaya pembelajaran lebih menarik.
9	Apakah menurut kamu, jika dibuat media pembelajaran yang khusus bidang pertanian, akan lebih membantu dalam memahami kosakata dan percakapan?	Iya, karena itu yang benar-benar saya butuhkan saat nanti bekerja.
10	Apakah kamu mendukung jika media pembelajaran baru ini dikembangkan untuk memperbaiki proses belajar di LPK?	Saya mendukung, karena akan lebih bermanfaat bagi siswa.

Lampiran 13. Hasil Angket Pengumpulan Data Media Pembelajaran

ANGKET PENGUMPULAN DATA TERKAIT MEDIA PEMBELAJARAN

Mohon bantuan untuk mengisi angket terkait dengan pembelajaran bahasa Jepang yang dilakukan di LPK Dwipahara Bali. Angket ini merupakan pertanyaan lanjutan terkait pembelajaran bahasa Jepang, khususnya pada media yang digunakan dalam pembelajaran. Pada wawancara sebelumnya terdapat kendala dalam penyiapan media pembelajaran meliputi terbatasnya media, kurangnya materi yang spesifik dengan bidang siswa, memerlukan waktu lama dan kreativitas yang bagus untuk membuat media. Untuk menindak lanjuti hasil tersebut akan dilakukan penelitian lanjutan untuk mengembangkan media. Hasil angket ini akan digunakan sebagai dasar penelitian pengembangan, yaitu untuk mengetahui 1) media yang digunakan apakah mampu menuntun siswa dalam penguasaan materi, serta 2) kebutuhan instruktur terhadap media pembelajaran. Data pribadi dalam angket tidak akan dipublikasikan. Terima kasih atas segala bantuan yang diberikan.

A. Penggunaan media selama ini

1. Media apa yang sensei gunakan dalam pembelajaran?
 - a. Video
 - b. Gambar
 - c. Powerpoint
 - d. Lagu
 - e. Audio
 - f. Yang lainnya, sebutkan.... Buku ajar bahasa Jepang, modul, dan flashcard
2. Jika media yang digunakan berupa video, video tentang apa?
 - a. Pengenalan/penjelasan materi/pola kalimat
 - b. Pengenalan/pengenalan kosakata
 - c. Percakapan mengandung materi materi Pelajaran
 - d. Video yang memiliki sebuah cerita sesuai dengan materi Pelajaran
 - e. Yang lainnya, seperti....
3. Jika media yang digunakan berupa gambar, gambar tentang apa?
 - a. Gambar dari kosakata yang dipelajari
 - b. Gambar menunjukkan suatu kondisi/keadaan (ruangan, tempat, dsb)

- c. Gambar urutan sebuah cerita
 - d. Yang lainnya, seperti....
4. Jika media yang digunakan berupa *powerpoint*, *powerpoint* tentang apa?
- a. Pengenalan/penjelasan materi/pola kalimat
 - b. Pengenalan kosakata
 - c. Percakapan
 - d. Pengenalan gambar
 - e. Yang lainnya, seperti....
5. Jika media yang digunakan berupa lagu, lagu tentang apa?
- a. Pengenalan/penjelasan kosakata
 - b. Sebuah cerita
 - c. Yang lainnya, seperti....
6. Jika media yang digunakan berupa audio, audio tentang apa?
- a. Pengenalan/penjelasan kosakata
 - b. Sebuah cerita
 - c. Yang lainnya, seperti....

B. Kebutuhan media

1. Menurut sensei media yang sudah ada selama ini, apakah sudah memenuhi kebutuhan dalam pelajaran?
- Jawaban : Belum
2. Apakah sensei merasa perlu diadakannya pengembangan media yang sesuai dengan bidang siswa yang akan diambil?
- Jawaban : Iya, sangat diperlukan.
3. Jika iya, media seperti apa yang sensei perlukan agar nanti dapat digunakan dalam proses pembelajaran baik itu *online* atau *offline*?
- Jawaban : Media seperti *powerpoint*, dan video

Berdasarkan angket yang diberikan kepada tiga orang instruktur bahasa Jepang di LPK Dwipahara Bali, dapat dipersentasekan bahwa kebutuhan akan media pembelajaran baru mencapai 100%. Hal ini ditunjukkan dari jawaban seluruh instruktur yang menyatakan media pembelajaran yang ada saat ini belum

sepenuhnya memenuhi kebutuhan, sehingga pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa.



Lampiran 14. Hasil Angket Jenis Pekerjaan

ANGKET JENIS PEKERJAAN DI JEPANG YANG DIMINATI

Mohon bantuan untuk mengisi angket terkait jenis pekerjaan di Jepang yang diminati. Hasil angket ini akan digunakan sebagai dasar penelitian pengembangan, yaitu untuk mengetahui: 1) jenis pekerjaan apa yang paling diminati oleh siswa. Data pribadi dalam angket tidak akan dipublikasikan. Terima kasih atas segala bantuan yang diberikan.

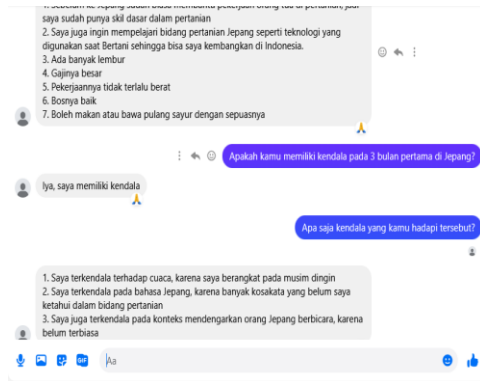
1. Nama pekerjaan yang ditawarkan

- a. Pertanian
- b. Konstruksi
- c. Perawat Lansia
- d. Pengolahan Makanan
- e. Pengolahan Ikan
- f. Perancah
- g. Pabrik Besi
- h. Perhotelan
- i. Pembuatan Produk Rajutan (Garmen)
- j. Peternakan Sapi

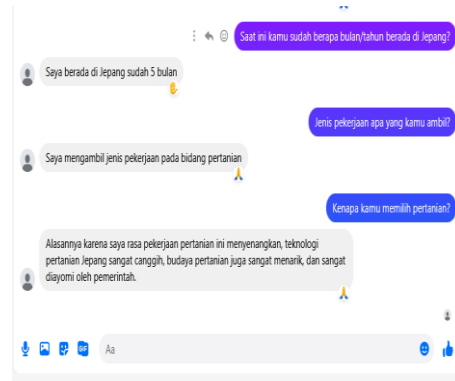
Dari jenis pekerjaan yang ditawarkan di atas dengan jumlah pengisi angket 247 orang siswa kursus di dapatkan jumlah sebagai berikut:

No.	Jenis Pekerjaan	Jumlah Peminat
a.	Pertanian	101 orang
b.	Konstruksi	20 orang
c.	Perawat Lansia	6 orang
d.	Pengolahan Makanan	71 orang
e.	Pengolahan Ikan	11 orang
f.	Perancah	0 orang
g.	Pabrik Besi	10 orang
h.	Perhotelan	6 orang
i.	Pembuatan Produk Rajutan (Garmen)	5 orang
j.	Peternakan sapi	17 orang
Total:		247 orang

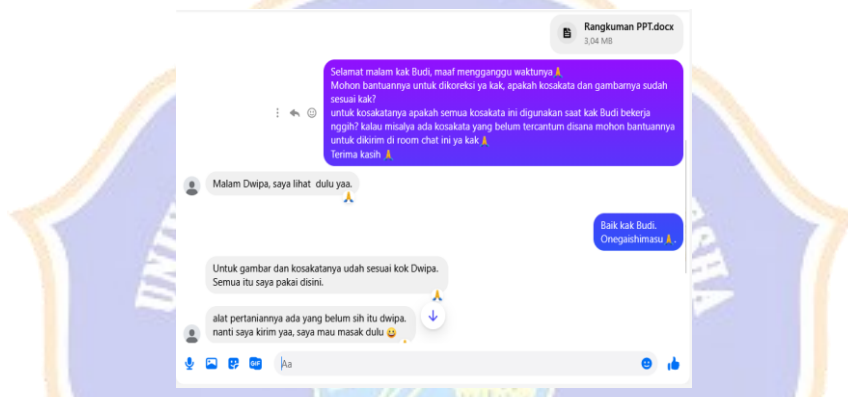
Lampiran 15. Dokumentasi



Wawancara dengan siswa yang bekerja di Jepang (kak Budi)



Wawancara dengan siswa yang bekerja di Jepang (kak Anom)



Konfirmasi materi dengan siswa yang bekerja di Jepang



Pelaksanaan Uji Coba Media Powerpoint Interaktif Kepada Siswa Karantina



Pelaksanaan Uji Coba Media Powerpoint Interaktif Kepada Instruktur

Lampiran 16. Hasil Uji Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Nama : *I Wayan Sadyana*
 Instansi/Prodi : Universitas Pendidikan Ganesha / Pendidikan Bahasa Jepang
 Judul : Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Bidang Pertanian (*Nougyou*) di LPK Dwipahara Bali
 Petunjuk Pengisian

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

Keterangan skor penilaian :

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Setuju

4 = Sangat Setuju

NO	PERTANYAAN	PENILAIAN			
		1	2	3	4
A. Kesesuaian					
1	Materi sudah sesuai dengan tingkatan pembelajaran bahasa Jepang.				✓
2	Kosakata yang digunakan sesuai dengan materi atau tema yang diberikan.				✓
3	Materi yang digunakan sesuai dengan penggunaannya di lapangan (kosakata, percakapan kontekstual, huruf kanji dengan cara baca).				✓
4	Gambar yang ditampilkan mampu menunjukkan tujuan yang ingin disampaikan.			✓	
5	Percakapan yang ditampilkan pada <i>powerpoint</i> interaktif ini sudah sesuai dengan materi yang mengarah pada bidang kerja siswa yaitu pertanian.			✓	

6	Bahasa yang digunakan dalam percakapan sesuai dengan penggunaannya di lapangan yaitu bahasa informal.				✓
B. Cakupan Materi					
7	Materi yang digunakan dalam <i>powerpoint</i> interaktif ini sudah mengarah pada bidang keahlian siswa yaitu bidang pertanian.			✓	
8	Materi dalam <i>powerpoint</i> interaktif ini disampaikan dengan jelas.			✓	
9	Materi <i>powerpoint</i> interaktif ini disampaikan secara berurutan dan sesuai dengan kategorinya masing-masing.			✓	
10	Materi mencakup kosakata, kuis, percakapan, dan latihan percakapan yang kontekstual.				✓
11	Kosakata, kuis, dan percakapan yang ditampilkan pada <i>powerpoint</i> interaktif ini sesuai dengan tema atau materi yang disampaikan.				✓
C. Implementasi					
12	Media <i>powerpoint</i> interaktif ini bermanfaat bagi siswa karantina LPK Dwipahara Bali bidang pertanian.				✓
13	Media yang dibuat menarik, sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar.			✓	
14	Media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> interaktif lebih kontekstual.			✓	
15	Media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> interaktif ini mendukung materi yang terdapat pada buku teks, sehingga dapat memperkuat pemahaman siswa.				✓

D. Komentar dan Saran

① jika memungkinkan gunakan gambar hasil karya siswa. Bisa diminta para peserta yang ada di Jepang untuk mengumpulkan gambar-foto

E. Kesimpulan

Media ini dinyatakan :

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

(Mohon diberikan lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan)

Terima kasih atas bantuan dan kerja sama untuk mengisi lembar validasi materi.

Singaraja, 8-10-2025

Uji Ahli Materi

1 W. Sadyana

NIP. 197812012006091001

Lampiran 17. Hasil Uji Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Nama : I KADEK AMTARTIKA, S.S., M.HUM

Instansi/Prodi : Universitas Pendidikan Ganesha / Pendidikan Bahasa Jepang

Judul : Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Bidang Pertanian (*Nougyou*) di LPK Dwipahara Bali

Petunjuk Pengisian

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

Keterangan skor penilaian:

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Setuju

4 = Sangat Setuju

NO	PERTANYAAN	PENILAIAN			
		1	2	3	4
A. Tampilan Visual					
1	Pilihan warna yang digunakan sudah sesuai.			✓	
2	Urutan kosakata ditampilkan dengan baik pada tiap materi.				✓
3	Ketepatan gambar yang digunakan dengan tema.				✓
4	Gambar pada media terlihat dengan jelas.				✓
5	Tulisan dalam <i>powerpoint</i> dapat dibaca dengan jelas.				✓
6	Kualitas visual sudah baik (gambar, <i>background</i> , transisi, dan lain-lain).				✓
7	Kualitas audio sudah baik (terdengar dengan jelas, pelafalan tepat).				✓
8	Audio dan visual dikombinasikan dengan baik.				✓

9	Pemilihan <i>background</i> pada media sudah baik.			✓	
Pendapat/saran terkait tampilan penyajian					
B. Keterpaduan					
10	Petunjuk penggunaan media jelas, sesuai, dan mudah dipahami.				✓
11	Warna pada setiap halaman sudah sesuai dan serasi sehingga menarik untuk dilihat.			✓	
Pendapat/saran terkait tampilan penyajian					
C. Tata Salindia					
12	Pemunculan antar satu salindia dengan salindia lainnya sudah sesuai.				✓
13	Durasi tampilan materi dan waktu pengerjaan kuis pada media <i>powerpoint</i> interaktif ini sudah sesuai sehingga mendukung keteraturan proses pembelajaran.				✓
Pendapat/saran terkait tampilan penyajian					
D. Kegunaan Media					
14	Media <i>powerpoint</i> interaktif ini bermanfaat dalam mendukung pemahaman terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang di bidang pertanian.				✓
15	Media dibuat dengan menarik sehingga mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar bahasa Jepang.				✓
16	Media mudah diimplementasikan dalam proses pembelajaran.				✓
Pendapat/saran terkait tampilan penyajian					

E. Komentar dan Saran

Revisi pada bagian petunjuk

.....

.....

.....

F. Kesimpulan

Media ini dinyatakan :


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

(Mohon diberikan lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan)

Terima kasih atas bantuan dan kerja sama untuk mengisi lembar validasi media.

Singaraja, 13 Oktober 2025

Uji Ahli Media


I Madek Antawika, S.S., M. Hum
NIP. 197707252005011003

Lampiran 18. Hasil Uji Coba Kepada Instruktur

ANGKET UJI COBA INSTRUKTUR

Nama : I Wayan Agus Sukma Wahyu Perdana

Instansi : LPK Dwipahara Bali

Judul : Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Bidang Pertanian (*Nougyou*) di LPK Dwipahara Bali

Petunjuk Pengisian:

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

Keterangan skor penilaian:

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Setuju

4 = Sangat Setuju

NO	PERTANYAAN	PENILAIAN			
		1	2	3	4
A. Implementasi					
1	Media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> interaktif ini mudah digunakan untuk menyampaikan materi bahasa Jepang di bidang pertanian.				✓
2	Media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> interaktif ini bermanfaat untuk menunjang penyampaian materi.				✓
3	Media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> interaktif ini dapat menarik perhatian siswa				✓

	dalam penguasaan kosakata bidang pertanian.				
4	Media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> interaktif ini dapat memotivasi siswa untuk belajar mandiri.			✓	
5	Media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> interaktif ini memperkuat penguasaan kosakata di bidang pertanian.				✓
6	Media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> interaktif ini mampu membuat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.				✓
7	Media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> interaktif ini memudahkan siswa dalam belajar karena bisa diakses kapan saja dan di mana saja.			✓	
8	Media <i>powerpoint</i> interaktif ini menstimulasi siswa agar lebih aktif dalam aktivitas pembelajaran.				✓
B. Materi					
9	Materi dalam <i>powerpoint</i> interaktif ini sudah sesuai dengan bidang keahlian siswa yaitu bidang pertanian.				✓
10	Kosakata dan percakapan yang terdapat dalam <i>powerpoint</i> interaktif sudah sesuai dengan materi yang dipelajari.				✓
11	Materi dalam <i>powerpoint</i> interaktif ini dapat diterima dengan baik oleh siswa.				✓
12	Materi dalam media <i>powerpoint</i> interaktif bersifat kontekstual, sehingga dapat menghubungkan pembelajaran dengan situasi nyata yang relevan bagi siswa.				✓

C. Desain					
13	Kualitas visual sudah baik (gambar, <i>background</i> , transisi, dan yang lainnya).				✓
14	Kualitas audio sudah baik (ketepatan penyebutan kosakata dan pelafalan).				✓
15	Durasi tampilan materi dan waktu pengerjaan kuis pada media <i>powerpoint</i> interaktif ini sudah sesuai sehingga mendukung keteraturan proses pembelajaran.				✓

D. Komentar dan Saran

Media *powerpoint* interaktif ini sudah sangat baik dari segi tampilan dan isi materi. Penggunaan gambar, audio, dan kuis membuat pembelajaran menjadi lebih menarik serta interaktif.

E. Kesimpulan

Media ini dinyatakan :

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

(Mohon diberikan lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan)

Terima kasih atas bantuan dan kerja samanya.

Bangli, 14 Oktober 2025

Uji Coba Instruktur



I Wayan Agus Sukma Wahyu Perdana

NIP. -

Lampiran 19. Hasil Uji Coba Kepada Siswa Karantina

ANGKET UJI COBA KEPADA SISWA KARANTINA

Nama : Ni Luh Eka Putri Yanti

Instansi : LPK Dwipahara Bali

Judul : Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Bidang Pertanian (*Nougyou*) di LPK Dwipahara Bali

Petunjuk Pengisian

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

NO	INDIKATOR	PENILAIAN	
		SETUJU	TIDAK SETUJU
A. Implementasi			
1	Media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> interaktif ini menarik dan bagus.	✓	
2	Media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> interaktif ini bermanfaat dan mendukung pembelajaran bahasa Jepang.	✓	
3	Media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> interaktif ini dapat meningkatkan motivasi saya dalam belajar.	✓	
4	Media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> interaktif ini dapat merangsang keaktifan saya dalam belajar.	✓	
5	Media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> interaktif ini memudahkan saya untuk belajar bahasa Jepang.	✓	

6	Media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> interaktif ini dilengkapi dengan kuis yang membantu saya dalam penguasaan kosakata.	✓	
B. Materi			
7	Materi dalam <i>powerpoint</i> interaktif ini sudah sesuai dengan bidang kerja saya yaitu bidang pertanian.	✓	
8	Materi yang disampaikan pada <i>powerpoint</i> interaktif tersebut dapat meningkatkan minat belajar bahasa Jepang.	✓	
C. Desain			
9	Huruf atau tulisan dalam <i>powerpoint</i> dapat dibaca dengan jelas dan suara terdengar dengan jelas.	✓	
10	Dengan adanya suara, gambar, kuis, huruf Kanji dengan <i>furigana</i> , dan percakapan sederhana dapat membantu saya untuk menguasai materi.	✓	

A. Komentar

Powerpoint ini sangat menarik karena materinya dikemas dengan desain yang unik sehingga meningkatkan minat saya untuk belajar.

Terima kasih atas kerja samanya.

Lampiran 20. Hasil Uji Coba Kepada Siswa Karantina

ANGKET UJI COBA KEPADA SISWA KARANTINA

Nama : I Wayan Ari Saputra

Instansi : LPK Dwipahara Bali

Judul : Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Bidang Pertanian (*Nougyou*) di LPK Dwipahara Bali

Petunjuk Pengisian

4. Isilah identitas Anda pada kolom yang telah disediakan.
5. Berikan pendapat Anda dengan sejujurnya dan sebenarnya.
6. Pengisian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom nilai sesuai penilaian.

NO	INDIKATOR	PENILAIAN	
		SETUJU	TIDAK SETUJU
D. Implementasi			
1	Media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> interaktif ini menarik dan bagus.	✓	
2	Media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> interaktif ini bermanfaat dan mendukung pembelajaran bahasa Jepang.	✓	
3	Media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> interaktif ini dapat meningkatkan motivasi saya dalam belajar.		✓
4	Media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> interaktif ini dapat merangsang keaktifan saya dalam belajar.	✓	
5	Media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> interaktif ini memudahkan saya untuk belajar bahasa Jepang.	✓	

6	Media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> interaktif ini dilengkapi dengan kuis yang membantu saya dalam penguasaan kosakata.	✓	
E. Materi			
7	Materi dalam <i>powerpoint</i> interaktif ini sudah sesuai dengan bidang kerja saya yaitu bidang pertanian.	✓	
8	Materi yang disampaikan pada <i>powerpoint</i> interaktif tersebut dapat meningkatkan minat belajar bahasa Jepang.	✓	
F. Desain			
9	Huruf atau tulisan dalam <i>powerpoint</i> dapat dibaca dengan jelas dan suara terdengar dengan jelas.	✓	
10	Dengan adanya suara, gambar, kuis, huruf Kanji dengan <i>furigana</i> , dan percakapan sederhana dapat membantu saya untuk menguasai materi.	✓	

B. Komentar

Powerpoint ini sangat menarik, dilengkapi dengan huruf Kanji sehingga saya bisa belajar Kanji. Audio pelafalannya sudah pas.

Terima kasih atas kerja samanya.

Lampiran 21. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kepada Siswa Karantina

Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kepada Siswa Karantina

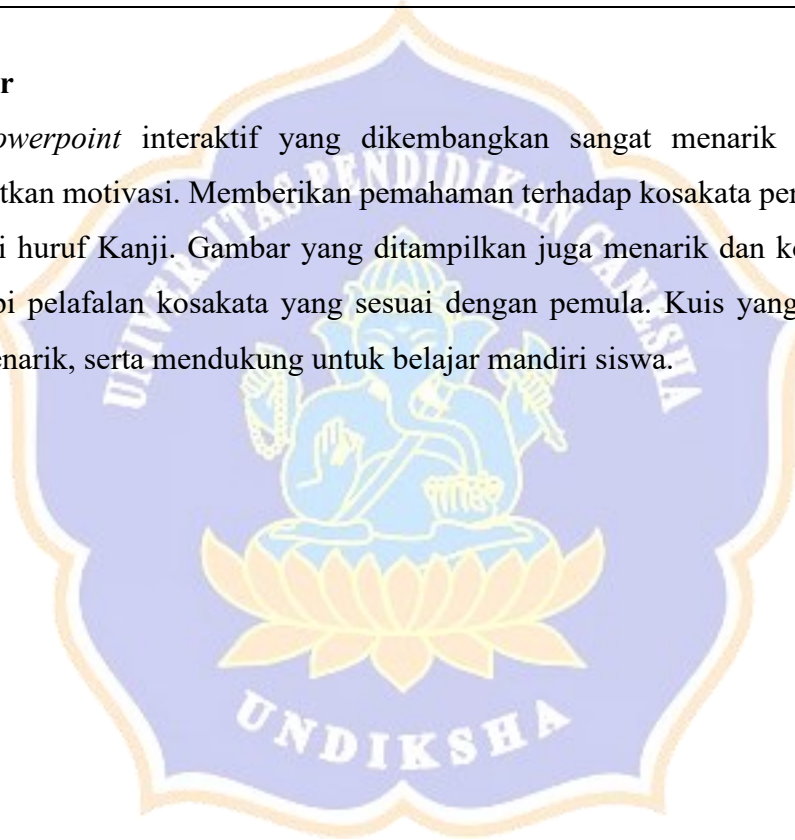
LPK Dwipahara Bali

NO	INDIKATOR	JUMLAH SISWA		PERSENTASE SETUJU
		SETUJU	TIDAK SETUJU	
A. IMPLEMENTASI				
1	Media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> interaktif ini menarik dan bagus.	15	0	100%
2	Media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> interaktif ini bermanfaat dan mendukung pembelajaran bahasa Jepang.	15	0	100%
3	Media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> interaktif ini dapat meningkatkan motivasi saya dalam belajar.	14	1	93%
4	Media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> interaktif ini dapat merangsang keaktifan saya dalam belajar.	15	0	100%
5	Media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> interaktif ini memudahkan saya untuk belajar bahasa Jepang.	15	0	100%
6	Media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> interaktif ini dilengkapi dengan kuis yang membantu saya dalam penguasaan kosakata.	15	0	100%
SKOR: 593				
B. MATERI				
7	Materi dalam <i>powerpoint</i> interaktif ini sudah sesuai dengan bidang kerja saya yaitu bidang pertanian.	15	0	100%
8	Materi yang disampaikan pada <i>powerpoint</i> interaktif tersebut dapat meningkatkan minat belajar bahasa Jepang.	15	0	100%
SKOR: 200				

C. DESAIN				
9	Huruf atau tulisan dalam <i>powerpoint</i> dapat dibaca dengan jelas dan suara terdengar dengan jelas.	15	0	100%
10	Dengan adanya suara, gambar, kuis, huruf Kanji dengan <i>furigana</i> , dan percakapan sederhana dapat membantu saya untuk menguasai materi.	15	0	100%
SKOR: 200				
PESRENTASE RATA-RATA: 99%				

Komentar

Media *powerpoint* interaktif yang dikembangkan sangat menarik dan dapat meningkatkan motivasi. Memberikan pemahaman terhadap kosakata pertanian dan mengenali huruf Kanji. Gambar yang ditampilkan juga menarik dan kontekstual. Dilengkapi pelafalan kosakata yang sesuai dengan pemula. Kuis yang diberikan sangat menarik, serta mendukung untuk belajar mandiri siswa.



Lampiran 22. Rekapitulasi Tanggapan Siswa Terhadap Media *Powerpoint* Interaktif

Tanggapan Siswa

1. Responden 1

Tampilan dari media *powerpoint* interaktif ini menarik dan mudah dipahami.

2. Responden 2

Media ini membantu saya memahami materi, jadi menurut saya layak untuk digunakan.

3. Responden 3

Adanya percakapan membuat saya mudah memahami cara penggunaan kosakata.

4. Responden 4

Media ini membuat pembelajaran saya lebih menyenangkan, kosakata ditampilkan dengan foto yang bagus, kuisnya sangat seru.

5. Responden 5

Saya merasa lebih cepat menghafal kosakata yang dilengkapi dengan gambar, *review* jawabannya sangat membantu juga.

6. Responden 6

Saya merasa media ini layak untuk digunakan belajar mandiri karena medianya lengkap, dan mudah untuk digunakan.

7. Responden 7

Semua yang ada pada media ini sangat membantu saya untuk belajar mandiri dan dapat memahami materi secara menyeluruh.

8. Responden 8

Saya terbantu dengan adanya *review* jawaban, jadi saya tahu kesalahan saya.

9. Responden 9

Latihan percakapan ini membantu saya untuk berani berbicara dengan bahasa Jepang, saya suka media ini karena sangat menarik, fotonya juga bagus.

10. Responden 10

Belajar menggunakan media ini tidak membuat bosan. Kuisnya seru dan materinya lengkap.

11. Responden 11

Media ini mampu membuat saya aktif di dalam kelas.

12. Responden 12

Audionya sangat membantu saya untuk belajar intonasi atau nada bicara.

13. Responden 13

Tulisan dalam media ini jelas, percakapannya seru, materinya lengkap.



Lampiran 23. Storyboard Powerpoint Interaktif

Storyboard Powerpoint Interaktif

1. Tema Materi:

Materi 1 ^{は た やさい} 葉を食べる野菜

Materi 2 ^{かじつ たね た やさい} 果実や種を食べる野菜

Materi 3 ^{ね ち かけい た やさい} 根や地下茎を食べる野菜

Materi 4 ^{のうぎよう どうぐ} 農業の道具

Materi 5 ^{さぎよう} キャベツの作業

2. Pembukaan

Pada bagian pembukaan terdiri dari tiga (3) salindia sebagai berikut.

- a. Salindia pertama diisi dengan penjelasan media *powerpoint* interaktif

Pada salindia ini dijelaskan tujuan *powerpoint*, manfaat, dan isi dari *powerpoint*.

- b. Salindia kedua diisi dengan tema materi.
- c. Salindia ketiga diisi dengan daftar isi

Pada salindia ini *template* diisi dengan empat *shape* yang akan terhubung ketampilan *hyperlink*, yaitu:

- 1) *Shape* pertama terhubung dengan tampilan kosakata baru yang disajikan dengan gambar berupa foto asli dari benda, kosakata dalam bahasa Jepang yang ditulis dengan huruf Hiragana, Katakana, dan Kanji yang diisi dengan *furigana*, serta audio.
- 2) *Shape* kedua terhubung dengan tampilan kuis. Kuis terdiri dari lima pertanyaan pilihan ganda, yang sudah diikuti *clue*

dengan waktu masing-masing soal adalah 15 detik. Pada tampilan ini terdapat dua animasi yang muncul sesuai dengan jawaban siswa. Jika jawaban benar, akan muncul animasi mengacungkan ibu jari dengan tulisan *good* disertai bunyi audio tepuk tangan sebagai penanda jawaban benar. Sebaliknya, jika jawaban salah, akan muncul animasi dengan gestur tanda salah ditandai dengan menggoyangkan jari telunjuk dan tulisan *no* disertai dengan audio *buzzer* atau suara jawaban salah. Setelah animasi jawaban muncul akan dilanjutkan dengan tampilan *review* bertujuan untuk memberikan pemahaman lebih jelas kepada siswa terhadap jawaban kuis yang mengecoh.

- 3) *Shape* ketiga terhubung dengan tampilan percakapan, percakapan ini menggunakan bahasa informal agar sesuai dengan komunikasi sehari-hari di Jepang.
- 4) *Shape* keempat terhubung dengan latihan percakapan, pada kegiatan ini siswa melakukan percakapan dengan teman sebangku. Percakapan dilakukan sesuai dengan contoh yang diberikan, tetapi siswa diminta untuk mengganti kosakata sesuai dengan tema atau kosakata yang sudah di pelajari.

3. Isi

Materi 1

は た やさい
葉を食べる野菜

a. 言葉 (Kosakata)

Dalam penyajian kosakata, audio diputar sebanyak dua kali. Selanjutnya, siswa diarahkan untuk menirukan pelafalan kosakata tersebut dan menebak arti kosakata dari gambar yang telah disajikan.

- 1) キャベツ (Kubis/kol)

2) ^{むらさき} 紫 キャベツ (Kubis/ kol Ungu)

3) レタス (Selada)

4) ^{はくさい} 白菜 (Sawi)

5) ^{ほうれんそう} 法蓮草 (Bayam)

6) ^{こまつな} 小松菜 (Sayur hijau)

7) ^{さい} チンゲン菜 (Bokchoy)

8) ^{なが} 長ネギ (Daun bawang)

9) ^{しもにた} 下仁田ネギ (Daun bawang Shimonita)

10) ^{ひらたあか} 平田赤ネギ (Daun bawang merah Hirata)

11) リーキ (Daun bawang prei)

12) ^{くじょう} 九条ネギ (Daun bawang Kujou)

13) ^{ばんのう} 万能ネギ (Daun bawang serbaguna)

14) にら (Kuai)

15) ブロッコリー (Brokoli)






16) カリフラワー (Kembang kol)












17) セロリ (Seledri)








b. クイズ (Kuis)



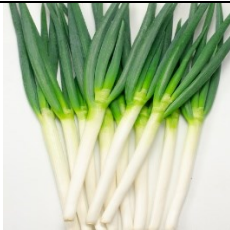


Pada tampilan クイズ akan diberikan instruksi “覚えていますか。質問に

答えましょう！”。Setelah itu, siswa diberikan waktu selama 15 detik untuk menjawab pertanyaan.

No.	もんだい 問題 (Pertanyaan)	ないけん 内見 (Review)
1	 <p>これは <small>なん</small> 何ですか。</p> <p>A. <small>ほうれんそう</small> 法蓮草</p> <p>B. <small>はくさい</small> 白菜</p> <p>C. <small>こまつな</small> 小松菜</p> <p>D. <small>なが</small> 長ネギ</p>	 <p><small>ほうれんそう</small> : 法蓮草</p>
		 <p><small>はくさい</small> : 白菜</p>
		 <p><small>こまつな</small> : 小松菜</p>
		 <p><small>なが</small> : 長ネギ</p>

<p>2</p>	<p><small>なが</small> 長ネギ は どれ ですか?</p> <p>A. </p> <p>B. </p> <p>C. </p> <p>D. </p>	<p> <small>なが</small> : 長ネギ</p> <p> : リーキ</p> <p> <small>ひらたあか</small> : 平田赤ネギ</p> <p> <small>しもにた</small> : 下仁田ネギ</p>
<p>3</p>	<p></p> <p>これは <small>にほんご</small> 日本語で <small>なん</small> 何ですか?</p> <p>A. レタス</p>	<p> : レタス</p> <p> <small>はくさい</small> : 白菜</p>

	<p>はくさい B. 白菜</p> <p>C. キャベツ</p> <p>むらさき D. 紫 キャベツ</p>	 <p>: キャベツ</p>
		 <p>むらさき : 紫 キャベツ</p>
4	 <p>に やさい キャベツに似ってる野菜は</p> <p>なん 何ですか?</p> <p>A. レタス</p> <p>むらさき B. 紫 キャベツ</p> <p>ほうれんそう C. 法蓮草</p> <p>はくさい D. 白菜</p>	 <p>: レタス</p>  <p>むらさき : 紫 キャベツ</p>  <p>ほうれんそう : 法蓮草</p>  <p>はくさい : 白菜</p>

5			: カリフラワー
	<p>これは ^{なん}何ですか。</p> <p>A. カリフラワー</p> <p>B. ^{なが}長ネギ</p> <p>C. ブロッコリー</p> <p>D. にら</p>		: ^{なが} 長ネギ
			: ブロッコリー
			: にら

c. ^{かいわ}会話 (Percakapan)

Pada tampilan percakapan ini akan diberikan instruksi “^{かいわ}会話をしましょう！”

なつき : ねえ、アユちゃん。^{は た やさい たと なに}葉を食べる野菜、例えば何があ
^しるか知ってる？

アユ : ええと、^{ほうれんそう}法蓮草とかキャベツとか。

なつき : 正解！じゃ、トマトはどう？

アユ : そうね。トマトは果実^{かじつ た}を食べる野菜^{やさい}ね。

なつき : すごいね。アユちゃんよく知^しってるね。

アユ : いいえ、いいえ。それほどでもない。私^{わたし}は野菜^{やさい}が
だいす
大好きだから。

d. 会話練習 (Latihan Percakapan)

1. Lakukan percakapan dengan teman Anda
2. Percakapan dibuat sesuai contoh dengan mengisi kosakata pada bagian yang rumpang
3. Presentasikan di depan kelas

アユ : ねえ、なつき君^{くん}。葉^はを食べる野菜^{た やさい}、例えば何^{たと なに}がある
か知^しってる？

なつき : ええと。_____と_____とか。

アユ : _____はどう？

なつき : そうね。_____は果実^{かじつ た}を食べる野菜^{やさい}ね。

アユ : すごいね。なつき君^{くん}よく知^しってる。

なつき : いいえいいえ。それほどでもない。僕^{ぼく}は野菜^{やさい}がだいす
きだから。

Materi 2

かじつ たね た やさい
果実や種を食べる野菜

ことば
a. 言葉 (Kosakata)








Dalam penyajian kosakata, audio diputar sebanyak dua kali. Selanjutnya, siswa diarahkan untuk menirukan pelafalan kosakata tersebut dan menebak arti kosakata dari gambar yang telah disajikan.




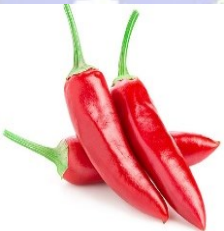


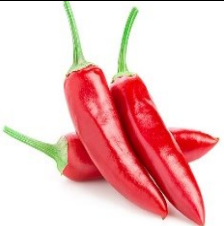



- 1) トマト (Tomat)
- 2) ^{とうがらし}唐辛子 (Cabai)
- 3) パプリカ (Paprika)
- 4) ピーマン (Paprika hijau)
- 5) きゅうり (Timun)
- 6) ズッキーニ (Sukini)
- 7) ゴーヤ (Pare)
- 8) なす (Terong)
- 9) オクラ (Okra)
- 10) さやえんどう (Kacang polong)
- 11) ^{えだまめ}枝豆 (Kedelai / Edamame)
- 12) いんげん^{まめ}豆 (Buncis)
- 13) とうもろこし (Jagung)
- 14) かぼちゃ (Labu)
- 15) イチゴ (Stroberi)










b. クイズ (Kuis)

Pada tampilan クイズ akan diberikan instruksi “覚えて^{おぼ}いますか。

質問^{しつもん}に答え^{こた}ましょう！”. Setelah itu, siswa diberikan waktu selama 15 detik untuk menjawab pertanyaan.

No.	もんだい 問題 (Pertanyaan)	ないけん 内見 (Review)
1	 にが やさい 苦い野菜は どれですか。 A. ゴーヤ B. なす C. ズッキーニ D. トマト	 : ゴーヤ
		 : なす
		 : ズッキーニ
		 : トマト
2		 : なす

	<p>むらさきやさい 紫野菜はどれですか。</p> <p>A. なす</p> <p>B. ピーマン</p> <p>C. とうがらし 唐辛子</p> <p>D. きゅうり</p>	 <p>: ピーマン</p>
		 <p>とうがらし : 唐辛子</p>
		 <p>: きゅうり</p>
3	<p>から やさい 辛い野菜はどれですか。</p> <p>A.</p>  <p>B.</p>  <p>C.</p> 	 <p>とうがらし : 唐辛子</p>  <p>: ピーマン</p>  <p>: オクラ</p>  <p>: パプリカ</p>

	 <p>D.</p>	
4	 <p>この <small>やさい</small> 野菜は何ですか。</p> <p>A. ゴーヤ</p> <p>B. ズッキーニ</p> <p>C. なす</p> <p>D. きゅうり</p>	 <p>: ゴーヤ</p>  <p>: ズッキーニ</p>  <p>: なす</p>  <p>: きゅうり</p>
5	 <p>A.</p>	 <p>: インゲン <small>まめ</small> 豆</p>  <p>: オクラ</p>

	 B.	 : かぼちゃ
	 C.	 えだまめ : 枝豆
	 D.	

c. 会話 (Percakapan)

Pada tampilan percakapan ini akan diberikan instruksi “^{かいわ}会話をしまし
う！”

デワ ^{ぼく やさい つく} : 僕は野菜を作りたい。

さくら ^{なに つく} : いいね！何を作りたい？

デワ ^{つく なつ おい} : トマトを作りたい。夏にトマトが美味しい。

さくら ^{まめ す えだまめ つく} : 私は豆が好きだから。枝豆を作りたい。

デワ ^{いっしょ つく} : じゃ、一緒に作ろう！

さくら ^{いっしょ つく} : そうね。一緒に作ろ

d. 会話練習 (Latihan Percakapan)

1. Lakukan percakapan dengan teman Anda
2. Percakapan dibuat sesuai contoh dengan mengisi kosakata pada bagian yang rumpang
3. Presentasikan di depan kelas

デワ ^{ぼく やさい つく} : 僕は野菜を作りたい。

さくら ^{なに つく} : いいね！何を作りたい？

デワ ^{つく なつ おい} : _____を作りたい。夏に_____が美味しい。

さくら ^{わたし まめ す} : 私 は豆が好きだから。_____ ^{つく}を作りたい。

デワ ^{いっしょ つく} : じゃ、一緒に作ろう！

さくら ^{いっしょ つく} : そうね。一緒に作ろ



MATERI 3

ね ち け い た や さい
根や地下茎を食べる野菜

a. 言葉 (Kosakata)

Dalam penyajian kosakata, audio diputar sebanyak dua kali. Selanjutnya, siswa diarahkan untuk menirukan pelafalan kosakata tersebut dan menebak arti kosakata dari gambar yang telah disajikan.














- 1) ^{だいこん} 大根 (Lobak)
- 2) ^{にんじん} 人参 (Wortel)
- 3) ごぼう (Akar Burdock)
- 4) ^{れんこん} 蓮根 (Akar teratai)
- 5) かぶ (Labu bulat putih)
- 6) ^{いも} さつま芋 (Ubi jalar)
- 7) ^{さといも} 里芋 (Ubi talas)
- 8) ^{いも} じゃが芋 (Kentang)
- 9) ^{たま} 玉ねぎ (Bawang bombai)
- 10) にんにく (Bawang putih)
- 11) ラッカセイ (Kacang tanah)
- 12) しょうが (Jahe)
- 13) ^{わさび} 山葵 (Wasabi)









b. クイズ (Kuis)

Pada tampilan クイズ akan diberikan instruksi “覚えていますか。質問に

答えましょう！”。Setelah itu, siswa diberikan waktu selama 15 detik untuk menjawab pertanyaan.

No.	もんだい 問題 (Pertanyaan)	ないけん 内見 (Review)
1	 <p>オレンジ色野菜はどれですか。</p> <p>A. 人参</p> <p>B. ごぼう</p> <p>C. 大根</p> <p>D. 蓮根</p>	 <p>： 人参</p>
		 <p>： ごぼう</p>
		 <p>： 大根</p>
		 <p>： 蓮根</p>
2	<p>みず い やさい 水で 生きてる 野菜は どれですか。</p>	 <p>： にんにく</p>

	<p>A. </p> <p>B. </p> <p>C. </p> <p>D. </p>	<p> だいこん ： 大根</p> <p> れんこん ： 蓮根</p> <p> いも ： さつま芋</p>
3	<p> しろ　なが　やさい 白くて、長い野菜はどれですか。</p> <p>A.  蓮根</p> <p>B. ごぼう</p> <p>C.  大根</p>	<p> れんこん ： 蓮根</p> <p> ： ごぼう</p> <p> だいこん ： 大根</p>

	<p>にんじん D. 人参</p>	 <p>にんじん : 人参</p>
4	<p>たま 玉ねぎ は どれですか。</p> <p>A.</p>  <p>B.</p>  <p>C.</p>  <p>D.</p> 	 <p>たま : 玉ねぎ</p> <p>: かぶ</p> <p>: にんにく</p> <p>: しょうが</p>
5		 <p>いも : さつま芋</p>

<p>ちい まる 小さくて、丸くて、ぬるぬる</p> <p>いも する芋はどれですか。</p> <p>A. さつま芋</p> <p>B. じゃが芋</p> <p>C. 里芋</p> <p>D. 玉ねぎ</p>	 <p>: じゃが芋</p>
	 <p>: 里芋</p>
	 <p>: 玉ねぎ</p>

c. 会話 (Percakapan)

Pada tampilan percakapan ini akan diberikan instruksi “^{かいわ}会話をしまし
う！”

プトウ ^{やさい}野菜をたくさん^{しゅうかく}収穫したね！

はるか ^{とく}！^ね特に^た値を^{やさい}食べる^{おお}野菜が多かった。

プトウ ^{にんじん}：いいね。^{だいこん}人参とか^{れんこん}大根とか^{しゅうかく}蓮根とかいっぱい収穫
した。

はるか ^{さといも}：里芋もいい感じ！^{かん}土から^{つち}掘り出すの^ほは^だ楽しかった。^{たの}

プトウ ^{こんやしゅうかく}：今夜^{やさい}収穫した^{おい}野菜で^{りょうり}美味しい^{つく}料理を作ろう！

はるか ^{たの}：いいね、楽しみ！

d. 会話練習 (Latihan Percakapan)

- 1) Lakukan percakapan dengan teman Anda
- 2) Percakapan dibuat sesuai contoh dengan mengisi kosakata pada bagian yang rumpang
- 3) Presentasikan di depan kelas

プトゥ ^{やさい} : 野菜をたくさん ^{しゅうかく} 収穫したね!

はるか ^{とく} : うん! 特に ^ね 値を ^た 食べる ^{やさい} 野菜が ^{おお} 多かった。

プトゥ : いいね。 _____ とか _____ とか _____ とか いっぱい ^{しゅうかく} 収穫した。

はるか : _____ も ^{かん} いい感じ! _____ ^{たの} のは楽しかった。

プトゥ ^{こんやしゅうかく} : 今夜 ^{やさい} 収穫した ^{おい} 野菜で ^{りょうり} 美味しい ^{つく} 料理を作ろう!

はるか ^{たの} : いいね、楽しみ



MATERI 4

のうぎょう どうぐ
農 業 の 道 具

a. 言葉 (Kosakata)

Dalam penyajian kosakata, audio diputar sebanyak dua kali. Selanjutnya, siswa diarahkan untuk menirukan pelafalan kosakata tersebut dan menebak arti kosakata dari gambar yang telah disajikan.

- 1) 平ぐわ (Cangkul)
- 2) まんのうぐわ (Cangkul serbaguna)
- 3) スコップ (Sekop)
- 4) かま (Sabit)
- 5) 草刈り機 (Alat pemotong rumput)
- 6) 歩行型ハンマーナイフモア (Mesin pemotong rumput dorong)
- 7) 常用モア (Mesin pemotong rumput standar)
- 8) 軍手 (Sarung tangan)
- 9) 収穫袋 (Kantong panen)
- 10) かご (Kotak / wadah)
- 11) 段ボール (Kotak kardus)
- 12) セルトレイ (Baki sel)
- 13) ポリポット (Poli pot)
- 14) 背負式噴霧器 (Alat penyemprot gendong)

- 15) 動力噴霧器 (Alat penyemprot bertenaga mesin)
どうりよくふんむき
- 16) スピードスプレー (Mesin penyemprot lahan cepat)
- 17) きゃたつ (Tangga segitiga)
- 18) 高所作業機 (Mesin/alat untuk pekerjaan di ketinggian)
こうしょさぎょうき
- 19) プラウ (Alat bajak)
- 20) ロータリーハロー (Garu putar)
- 21) 歩行用トラクター (Traktor dorong)
ほこうよう
- 22) 常用トラクター (Traktor yang dikendarai)
じょうよう
- 23) 高うね立て機 (Mesin pembuat guludan tinggi)
たか た き
- 24) 平畝ロータリーマルチ (Mesin rotary mulsa untuk bedengan datar)
ひらうね
- 25) ブロードキャスタ (Mesin penabur pupuk atau benih secara sebar)
- 26) ライムソワー (Mesin penebar kapur pertanian)
- 27) 手押し播種機 (Mesin penanam benih dorong tangan)
て お はしゆき
- 28) マニユアスプレッダ (Mesin penyebar pupuk kandang)
- 29) シーダー (Mesin penanam benih)
- 30) 収穫ばさみ (Gunting panen)
しゅうかく
- 31) コンバインいね(稲) (Mesin panen padi-gandum)
- 32) 野菜収穫機 (ネギ) (Mesin panen sayuran)
やさいしゅうかくき






33) 掘り取り機 (芋) (Mesin panen ubi)









34) 運搬車 (Kendaraan pengangkut)












b. クイズ (Kuis)








Pada tampilan クイズ akan diberikan instruksi “覚えていますか。質問に

答えましょう！”。Setelah itu, siswa diberikan waktu selama 15 detik untuk menjawab pertanyaan.

No.	もんだい 問題 (Pertanyaan)	ないけん 内見 (Review)
1	<p>やさい しゅうかくじ なに つか 野菜を収穫時、何を使いま すか。</p> 	 <p>しゅうかく ：収穫ばさみ</p>
	<p>A.</p> 	 <p>：まんのうぐわ</p>
	<p>B.</p>	 <p>くさか き ：草刈り機</p>

	<p>C.</p>  <p>D.</p> 	<p>: スコップ</p> 
2	 <p>これは ^{なん}何ですか。</p> <p>A. まんのうぐわ</p> <p>B. スコップ</p> <p>C. かご</p> <p>D. ^{だん}段ボール</p>	<p>: まんのうぐわ</p> 
		<p>: スコップ</p> 
		<p>: かご</p> 
		<p>^{だん} : 段ボール</p> 

3	<p>はたけ て まも 畑で手を守るためにどれを つか 使いますか。</p> <p>A. </p> <p>B. </p> <p>C. </p> <p>D. </p>	 <p>: かご</p>
		 <p>ぐんて : 軍手</p>
		 <p>しゅうかくぶくろ : 収穫袋</p>
		 <p>しゅうかく : 収穫ばさみ</p>
4	<p>ひら 平ぐわは どれですか。</p> <p>A. </p>	 <p>ひら : 平ぐわ</p>  <p>: まんのうぐわ</p>

	<p>B.</p>  <p>C.</p>  <p>D.</p> 	 <p>: スコップ</p>
5	<p>草を切るとき、何を使いますか。</p> <p>A. 収穫ばさみ</p> <p>B. 草刈り機</p> <p>C. 平ぐわ</p> <p>D. コンバイン</p>	 <p>: 収穫ばさみ</p>  <p>: 草刈り機</p>  <p>: 平ぐわ</p>

		 : コンバイン
--	--	---

c. 会話 (Percakapan)

Pada tampilan percakapan ini akan diberikan instruksi “^{かいわ}会話をしましょう！”

ワヤン：^{やまだくん}山田君、^{くさかき}草刈り機^{つか}ってどうやって使うの？

たかし：^ひまず、エンジン^ぼをかけて、ここを引っ張ってください。

ワヤン：^{おも}へえ、^{かんたん}思ったより簡単そうだね。

たかし：^{つか}でも、^{とき}使う時、^き気をつけて。^{あんぜん}安全のために、^{かなら}必ずぐて

^{ながぐつ}と長靴をはいてください。

ワヤン：^わうん、^{うご}分かった。で、どうやって動かすの？

たかし：^も持ち手^てを^もしっかり^{くさ}持って、^む草^{うご}に向かって^{うご}ゆっくり動か

してください！

ワヤン：^{さっそく}なるほど。早速やってみる。

たかし：^きうん。気をつけてね！

d. 会話練習 (Latihan Percakapan)

- 1) Lakukan percakapan dengan teman Anda
- 2) Percakapan dibuat sesuai contoh dengan mengisi kosakata pada bagian yang rumpang
- 3) Presentasikan di depan kelas

ワヤン：^{やまだくん}山田君、^{つか}_____ってどうやって使うの？

たかし：まず、____、ここを_____ください。

ワヤン：へえ、^{おも}思ったより^{かんたん}簡単そうだね。

たかし：でも、^{つか}使う^{とき}時、^き気をつけて。^{あんぜん}安全のために、^{かなら}必ず_____と_____ください。

ワヤン：うん、^わ分かった。で、^{うご}どうやって動かすの？

たかし：^も持ち手^てを^もしっかり^{くさ}持って、^む草に^{うご}向かって^{うご}ゆっくり動かして
ください！

ワヤン：なるほど。^{さっそく}早速やってみる。

たかし：うん。^き気をつけてね！

Materi 5

キャベツの^{さぎょう}作業

a. 言葉 (Kosakata)

Dalam penyajian kosakata, audio diputar sebanyak dua kali. Selanjutnya, siswa diarahkan untuk menirukan pelafalan kosakata tersebut dan menebak arti kosakata dari gambar yang telah disajikan.

- 
- 1) 耕^{こう}運^{うん} (Pengolahan tanah)
 - 2) 高^{たか}うね (Bedengan tinggi)
 - 3) 平^{ひら}うね (Bedengan datar)
 - 4) 土^ど壌^{じょう}消^{しょう}毒^{どく} (Desinfeksi tanah / Membasmi hama di tanah)
 - 5) 箱^{はこ}巻^まき (Penyebaran bibit di kotak)
 - 6) ポ^ポット^{ット}巻^まき (Penyebaran bibit di pot)
 - 7) 機^き械^{かい}植^{いう}え (Menanam dengan mesin)
 - 8) 手^て植^うえ (Menanam dengan tangan)
 - 9) うねの ^{ちゅうおう}中央^うに 植^うえつける (Menanam bibit di bedengan)
 - 10) 頭^{ずじょう}上^{すい}かん水 (Penyiraman air)
 - 11) 防^{ぼう}除^{じょ} (Pemberian pembasmi hama)
 - 12) 収^{しゅう}穫^{かく} (Panen)
 - 13) 梱^{こん}包^{ぼう} (Pengepakan)







b. クイズ (Kuis)

Pada tampilan クイズ akan diberikan instruksi “覚えていますか。質問に

答えましょう！”。Setelah itu, siswa diberikan waktu selama 15 detik untuk menjawab pertanyaan.

No.	<small>もんだい</small> 問題 (Pertanyaan)	<small>ないけん</small> 内見 (Review)
1	 <small>さぎょう なまえ なん</small> この作業の名前は何ですか。 A. <small>て う</small> 手植え B. <small>たか</small> 高うね C. <small>はこま</small> 箱巻き D. <small>しゅうかく</small> 収穫	 <small>て う</small> : 手植え
		 <small>たか</small> : 高うね
		 <small>はこま</small> : 箱巻き
		 <small>しゅうかく</small> : 収穫

2	 <p>この作業の名前は何ですか。</p> <p>A. 収穫 B. 高うね C. 箱巻き D. 手植え</p>	 <p>しゅうかく : 収穫</p>  <p>たか : 高うね</p>  <p>はこま : 箱巻き</p>  <p>てう : 手植え</p>
3		 <p>ぼうじょ : 防除</p>

	<p>この作業の名前は何か。</p> <p>さぎょう なまえ なん</p> <p>A. 防除</p> <p>ぼうじょ</p> <p>B. 平うね</p> <p>ひら</p> <p>C. 耕運</p> <p>こううん</p> <p>D. 梱包</p> <p>こんぼう</p>	 <p>ひら : 平うね</p>
		 <p>こううん : 耕運</p>
		 <p>こんぼう : 梱包</p>
4	<p>この作業の名前は何か。</p> <p>さぎょう なまえ なん</p> <p>A. 土壤消毒</p> <p>どじょうしょうどく</p> <p>B. 頭上寒水</p> <p>ずじょうかんすい</p> <p>C. 機械植え</p> <p>き か い う</p> <p>D. ポット巻き</p> <p>ま</p>	 <p>どじょうしょうどく : 土壤消毒</p>  <p>ずじょうかんすい : 頭上寒水</p>  <p>き か い う : 機械植え</p>

		 <p>: ポット^ま巻き</p>
5	 <p>この作業の名前はな^{なん}な^なま^なえ^えの^のさ^さぎ^ぎよう^{よう}は何ですか。</p> <p>A. 収^{しゅう}獲^{かく}</p> <p>B. ポット^ま巻き</p> <p>C. 機^き械^{かい}植^{いう}え</p> <p>D. 梱^{こん}包^{ぼう}</p>	 <p>しゅうかく^{しゅうかく} : 収^{しゅう}獲^{かく}</p>
		 <p>: ポット^ま巻き</p>
		 <p>きかい^{きかい} : 機^き械^{かい}植^{いう}え</p>
		 <p>こんぼう^{こんぼう} : 梱^{こん}包^{ぼう}</p>

c. 会話 (Percakapan)

Pada tampilan percakapan ini akan diberikan instruksi “^{かいわ}会話をしまし
う！”

ラマ : りつきちゃん、どうやってキャベツを^う植えるの？

りつき : まず^{なえ}苗^{ようい}を用意する

ラマ : へえ、^{たね}種^{なえ}じゃなくて、苗^{なえ}からね。

りつき : そうそう。それから、30センチぐらい^{あいだ}間^{あいだ}をあけて、
^{なえ}苗^うを植える。

ラマ : へえ、どうして30センチ？

りつき : ええと、キャベツは^{おお}大きくなるから。後は、^{あと}水^{みず}をや
^{だいじ}りも大事だよ。

ラマ : なるほど。じゃ、^{いっしょ}一緒に^{なえ}苗^うを植えてみよう。

りつき : いいね！じゃ、^{なえ}苗^もを持^きって来て。

d. 会話練習 (Latihan Percakapan)

- 1) Lakukan percakapan dengan teman Anda
- 2) Percakapan dibuat sesuai contoh dengan mengisi kosakata pada bagian yang rumpang
- 3) Presentasikan di depan kelas

ラマ : りつきちゃん、どうやって_____を^う植えるの？

りつき : まず^{なえ}苗^{ようい}を用意する

ラマ : へえ、種^{たね}じゃなくて、苗^{なえ}からね。

りつき : そうそう。それから、30 センチぐらい^{あいだ}間^あをあけて、苗^{なえ}を^う植える。

ラマ : へえ、どうして 30 センチ？

りつき : ええと、キャベツは^{おお}大きくなるから。後は、^{あと}水^{みず}をや^{だいじ}りも大事だよ。

ラマ : なるほど。じゃ、^{いっしょ}一緒に^{なえ}苗^うを植えてみよう。

りつき : いいね！じゃ、^{なえ}苗^もを^き持って来て。

4. Penutup

Pada bagian penutup terdapat dua salindia.

1. Cuplikan Credit

Cuplikan credit pada media pembelajaran ini memuat informasi mengenai pihak-pihak yang berkontribusi dalam proses pengembangan. Meliputi animator yang bertanggung jawab atas pembuatan animasi, pengisi suara yang mendukung penyampaian materi secara lebih komunikatif, serta sumber gambar yang digunakan sebagai ilustrasi pendukung. Selain itu, juga dicantumkan sumber materi yang menjadi acuan utama dalam penyusunan konten pembelajaran. Untuk memberikan legitimasi akademik, nama pembimbing juga ditampilkan sebagai pihak yang memberikan arahan, bimbingan, terhadap kelayakan media yang dikembangkan."

2. Ucapan penutup

Pada bagian ini diakhiri dengan ucapan apresiasi dalam bahasa Jepang (皆^{みな}さん、よく頑^{がん}張^ばりました!) kepada siswa karena telah belajar dengan baik, dan mampu mengaplikasikan materi yang diberikan. Selain itu diberikan juga penguatan untuk terus belajar bahasa Jepang (皆^{みな}さん、よく頑^{がん}張^ばりました!

これからも 日^に本^{ほん}語^ご 勉^{べん}強^{きょう}を 頑^{がん}張^ばりましょ^う!)。

Tujuannya untuk memberikan kesan interaktif, menghargai usaha siswa, dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar



Lampiran 24. Cara Penggunaan *Powerpoint* Interaktif

Cara Penggunaan Media *Powerpoint* Interaktif

1. Bagian-bagian dalam *powerpoint* interaktif

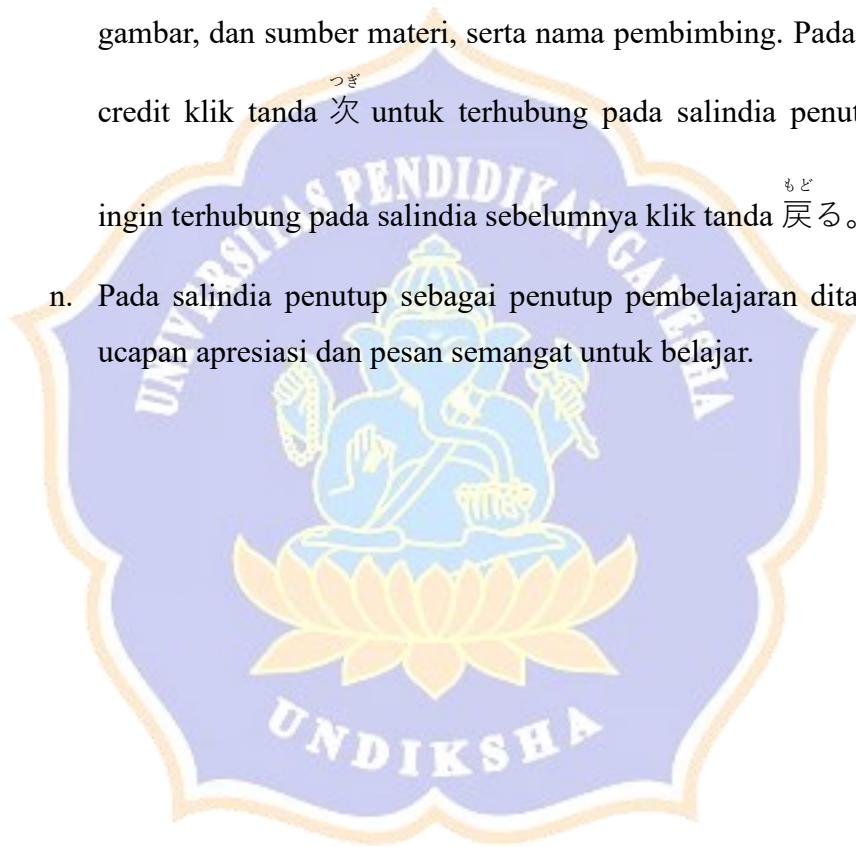
- a. Penjelasan terkait *powerpoint* interaktif
- b. Tema materi
- c. Daftar isi
- d. Kosakata baru
- e. Kuis
- f. Percakapan
- g. Latihan percakapan
- h. Credit
- i. Ucapan penyemangat

2. Cara mengoperasikan media *powerpoint* interaktif

- a. Pada salindia pertama untuk menghubungkan ke salindia tema materi, maka klik tanda ^{つぎ}次。
- b. Setelah tanda ^{つぎ}次 diklik, akan terhubung pada salindia tema materi.
- c. Pada salindia tema materi klik tanda ^{はじ}始めましよう , untuk terhubung pada salindia daftar isi.
- d. Pada daftar isi silakan memilih *shape* yang ingin di tampilkan.
- e. Setelah memilih *shape* maka akan terhubung pada salindia yang diinginkan.
- f. Pada salindia ini kosakata, gambar, kosakata, dan audio muncul secara otomatis, jika ingin mengulang audio maka klik tanda suara. Pada bagian kosakata untuk terhubung pada kosakata berikutnya klik tanda ^{つぎ}次 , jika ingin terhubung pada salindia kosakata sebelumnya klik ^{もと}戻る。

- g. Pada salindia kosakata terakhir apabila tanda ^{つぎ}次 diklik akan terhubung kembali pada daftar isi.
- h. Pada salindia kuis silakan memilih *shape* nomor soal untuk terhubung pada salindia pertanyaan. Pada salindia pertanyaan jika diklik pada *shape* jawaban yang benar akan muncul animasi dengan suara tepuk tangan, tetapi jika diklik pada *shape* jawaban yang salah akan muncul animasi dengan suara *buzzer*.
- i. Pada salindia pertanyaan jika klik tanda ^{ないけん}内見 akan terhubung pada salindia *review*, jika klik tanda ^{もど}戻る akan terhubung pada salindia pertanyaan sebelumnya. Setelah itu, pada salindia *review* jika *shape* kosakata diklik akan muncul gambar dan jika gambar diklik akan muncul kosakata. Kemudian pada salindia *review* nomor satu sampai empat, jika klik tanda ^{つぎ}次 akan terhubung pada *shape* nomor soal, jika klik tanda ^{もど}戻る akan terhubung pada salindia pertanyaan sebelumnya. Pada salindia *review* kelima, jika klik tanda ^{つぎ}次 akan terhubung pada salindia daftar isi, jika klik tanda ^{もど}戻る akan terhubung pada salindia pertanyaan sebelumnya.
- j. Pada salindia percakapan teks percakapan, gambar, dan audio muncul secara otomatis, jika ingin mengulang audio maka klik tanda suara. Pada bagian kosakata untuk terhubung pada salindia percakapan berikutnya klik tanda ^{つぎ}次, jika ingin terhubung pada salindia percakapan sebelumnya klik tanda ^{もど}戻る。

- k. Pada salindia percakapan terakhir apabila tanda ^{つぎ}次 diklik, akan terhubung kembali pada daftar isi.
- l. Pada salindia latihan percakapan instruksi latihan dan teks percakapan muncul secara otomatis. Pada salindia ini jika klik tanda credit akan terhubung pada salindia credit, jika ingin terhubung pada salindia sebelumnya klik tanda ^{もど}戻る。
- m. Pada salindia credit ditampilkan animator, pengisi suara, sumber gambar, dan sumber materi, serta nama pembimbing. Pada salindia credit klik tanda ^{つぎ}次 untuk terhubung pada salindia penutup, jika ingin terhubung pada salindia sebelumnya klik tanda ^{もど}戻る。
- n. Pada salindia penutup sebagai penutup pembelajaran ditampilkan ucapan apresiasi dan pesan semangat untuk belajar.



RIWAYAT HIDUP



Ni Kadek Dwipayanti lahir di Bangli pada tanggal 16 Agustus 2000. Penulis merupakan anak kedua dari pasangan suami istri I Nengah Boleh dan Ni Wayan Rusmiati. Kini penulis tinggal di Banjar Kalanganyar, Desa Yangapi, Kecamatan Tembuku, Kabupaten Bangli. Penulis Menyelesaikan pendidikan Taman Kanak-kanak di TK Widya Dharma, dan menyelesaikan Sekolah Dasar di SDN No.1 Yangapi, kemudian penulis menyelesaikan Sekolah Menengah Pertama di SMPN No.4 Tembuku. Penulis juga menyelesaikan Sekolah Menengah Atas di SMAN No.1 Bangli dan lulus pada tahun 2019. Setelah lulus Sekolah Menengah Atas, penulis melanjutkan pendidikan pada jenjang S1 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Dari tahun 2019 sampai dengan menyelesaikan skripsi ini penulis tercatat sebagai mahasiswa S1 Program Studi pendidikan bahasa Jepang di Universitas Pendidikan Ganesha.

