

DEVELOPMENT OF MEDIA POWER POINT INTERACTIVE IN NIHONGO SHOKYUU1 LEARNING BASED ON VIRTUAL CLASSROOM

Adrian Hidayat Saputra¹, Hadriana², Merri Silvia Basri³

Email: Adrian.hidayat5336@student.unri.ac.id, hadriana@lecturer.unri.ac.id, merri.silvia@lecturer.unri.ac.id,

Mobile Number : 081266817017

*Japanese Language Education Study Program
Language Education and Arts Departement
Teachers Training and Education Faculty
Riau University*

Abstract: This study aims to describe the stages of development learning media in the form of interactive multimedia powerpoint based virtual classroom, describes the quality of learning media developed in the form interactive multimedia powerpoint and describe the validator and student responses on the use of learning media in the form of interactive multimedia powerpoint. This research is a development research (R&D) with ADDIE as the research method. Population This research is a Japanese language education student class of 2021, University of Riau. Determination sample using data analysis using a score of questionnaire sheet with a Likert scale that has been modified to 5 points. Based on this technique, obtained 37 students from batch 2021 as test subjects. Data collection technique using a questionnaire in the form of a questionnaire that must be filled in by the validator and students after presenting the material on the learning media. Before being tested, the media learning through the stages of media validation and material validation by media experts and material expert. Data analysis techniques using descriptive, namely by look for the percentage of answers on the questionnaire. The data obtained from the results Student response questionnaires are then calculated by adding up, averaging and looking for percentages to test the practicality of the product being used. developed.

Keywords: Media, learning, powerpoint interactive, virtual classroom

PENGEMBANGAN MEDIA *POWER POINT* INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN *NIHONGO SHOKYUU 1* BERBASIS *VIRTUAL CLASSROOM*

Adrian Hidayat Saputra¹, Hadriana², Merri Silvia Basri³

Email: Adrian.hidayat5336@student.unri.ac.id, hadriana@lecturer.unri.ac.id, merri.silvia@lecturer.unri.ac.id,

Nomor Hp : 081266817017

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan Pendidikan Bahasa Dan Seni
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tahap pengembangan media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif *powerpoint* berbasis *virtual classroom*, mendeskripsikan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk multimedia interaktif *powerpoint* dan mendeskripsikan tanggapan Validator dan Mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif *powerpoint*. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan ADDIE sebagai metode penelitian . Populasi penelitian ini adalah mahasiswa pendidikan bahasa jepang angkatan 2021 Unviersitas Riau. Penentuan sampel menggunakan analisis data menggunakan skor dari lembar angket dengan skala Likert yang telah dimodifikasi menjadi 5 poin. Berdasarkan teknik tersebut, diperoleh 37 mahasiswa angkatan 2021 sebagai subjek ujicoba. Teknik pengumpulan data menggunakan angket yang berupa kuisioner yang harus diisi oleh validator dan mahasiswa setelah mempresentasikan materi pada media pembelajaran tersebut. Sebelum diuji cobakan, media pembelajaran melalui tahap validasi media dan validasi materi oleh ahli media dan ahli materi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif yaitu dengan mencari persentase dari jawaban pada kuisioner. Data yang diperoleh dari hasil angket respon peserta didik kemudian dihitung dengan menjumlahkan, merataratakan dan mencari persentase untuk menguji kepraktisan produk yang sedang dikembangkan.

Kata kunci: Media, pembelajaran, *powerpoint* interaktif, *virtual classroom*

PENDAHULUAN

Di zaman modern, pendidikan jarak jauh menjadi pendekatan yang lebih populer dan diterima dalam pendidikan (Yilmaz, 2015). Di samping itu, dewasa ini teknologi digital telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam dunia pendidikan (Benson&Kolsaker, 2015). Teknologi digital di sini mencakup beragam perangkat keras dan perangkat lunak komputer, seperti telepon seluler, *web tools*, perangkat lunak aplikasi, layanan komunikasi dan penyimpanan (Mohammadyari & Singh, 2015). Pelajar dapat menggunakan teknologi digital untuk kegiatan pembelajaran seperti membaca dan mengirim email, mengakses sistem manajemen pembelajaran, membaca jurnal atau *e-book*, melakukan kuis secara daring, berpartisipasi dalam forum diskusi, dan sebagainya.

Pembelajaran daring dapat dilakukan dengan *virtual classroom*, yaitu pengalaman belajar di suatu lingkungan yang sinkron atau asinkron menggunakan berbagai alat (seperti laptop atau *smartphone*) dengan akses internet (Zhu & Liu, 2020). Berbagai platform digunakan untuk membantu memfasilitasi proses pembelajaran tersebut yang berfungsi sebagai media menyampaikan materi, penilaian, ataupun untuk mengumpulkan tugas. Platform-platform tersebut di antaranya *Whatsapp Group*, *Zoom Cloud Meeting*, *Google Classroom*, *Google Meet*, *Google Form*, dan *e-mail*. Pembelajaran berbasis *virtual classroom* tidak hanya menjadi solusi bagi pendidikan selama masa pandemi COVID-19, namun juga sebagai langkah menghadapi era pendidikan 4.0 dimana kehadiran teknologi sangat penting dalam pembelajaran. Hadirnya teknologi dalam pembelajaran dapat memengaruhi variasi dalam hal pengajaran. (Zhang et al., 2004) menunjukkan bahwa penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas. Pelaksanaan pembelajaran daring membutuhkan adanya fasilitas sebagai penunjang, yaitu seperti *smartphone*, laptop, ataupun tablet yang dapat digunakan untuk mengakses informasi dimanapun dan kapanpun (Gikas & Grant, 2013).

Ketrampilan dasar mempelajari bahasa yang diterapkan dalam kurikulum Prodi Pendidikan Bahasa Jepang di Universitas Riau, yaitu *Choukai* (menyimak), *Kaiwa* (percakapan), *Dokkai* (membaca), *Sakubun* (menulis) dan *Kanji* (huruf Kanji), 2 sedangkan tata bahasa dipelajari dalam mata kuliah *Nihongo Shokyuu* (tata bahasa). Dalam mata kuliah *Nihongo Shokyuu*, hal utama yang dipelajari adalah kosa kata baru dan pola pembentukan kalimat, Selama mengenyam mata kuliah *Nihongo Shokyuu (Bunpou)* penulis menemukan bahwa mata kuliah *Nihongo Shokyuu* sudah pernah menggunakan media pembelajaran *power-point*, namun tidak bersifat interaktif. Diharapkan dalam penelitian ini penulis bisa mengembangkan produk media pembelajaran yang memberi kebebasan kontrol pada setiap penggunaanya. Kebermaknaan pembelajaran sangat ditentukan oleh pemanfaatan sumber media pembelajaran yang dipilih untuk peserta didik dikaitkan dengan pengalaman, perkembangan psikologis dan kebutuhannya. Sejalan dengan teknologi dalam perbaharuan dunia pendidikan, media pembelajaran yang menunjang dan

berkenaan dengan teknologi juga mempunyai kedudukan yang penting. Dalam proses pembelajaran kehadiran media mempunyai peran yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menggunakan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada siswa, dapat disederhankan dengan bantuan media. Bahkan keabstrakan bahan pelajaran dapat dikonkretkan dengan bantuan media. dengan demikian, siswa akan lebih mudah mencerna bahan pelajaran daripada tanpa bantuan media.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul “Pengembangan Media *Power-Point* Interaktif pada Pembelajaran *Nihongo Shokyuu* Berbasis *Virtual Classroom*”. Penelitian ini dimaksudkan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang tepat dalam menunjang proses pembelajaran yang berkenaan dengan era teknologi 4.0 menggunakan tahapan penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui valid atau tidaknya media digunakan sebagai media pembelajaran dan cara pembuatan media pembelajaran *power point* interaktif pada mahasiswa Angkatan 20201. Pengumpulan data pada penelitian ini dilaksanakan dengan menyebarkan angket kepada validator ahli media, validator ahli materi dan angkatan 2021 yang berjumlah 37 berbentuk *gform* . Angket digunakan untuk mengetahui kebutuhan dan validitas *PowerPoint*. Instrumen penelitian berupa lembar validasi yang digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari media pembelajaran berupa *PowerPoint* tersebut. Analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif yaitu dengan mencari persentase dari jawaban pada kuisisioner. Data yang diperoleh dari hasil angket respon peserta didik kemudian dihitung dengan menjumlahkan, merata-ratakan dan mencari persentase untuk menguji kepraktisan produk yang sedang dikembangkan. Dalam melakukan teknik analisis data menggunakan skor dari lembar angket dengan skala Likert yang telah dimodifikasi menjadi 5 poin, adapun format jawaban serta pedoman skor pada kuisisioner adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Pedoman Skor Kuisisioner

Sifat pernyataan	Format jawaban dan skala (skor)				
	SS	S	KS	TS	STS
Positif	5	4	3	2	1

Negatif	1	2	3	4	5
---------	---	---	---	---	---

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka Persentase

f = Frekuensi skor yang diperoleh

n = Jumlah skor ideal (Sudijono, 2012)

Pemberian dan pengambilan keputusan tentang kepraktisan produk media ini akan menggunakan konversi tingkat pencapaian dengan skala lima:

Interval Skor	Kriteria
84 – 100 %	Sangat Baik
68 – 83 %	Baik
52 – 67 %	Cukup Baik
36 – 51 %	Kurang Baik
20 – 35 %	Tidak Baik

Tabel 2 Konversi Tingkat Kriteria

(Suharsimi Arikunto, 2005)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa bahasa jepang angkatan 2021, Universitas Riau dengan jumlah mahasiswa 37 orang. Penelitian dilakukan pada tanggal 22 & 28 Juni 2022. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan kuisioner dalam bentuk *google form* yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab sesuai dengan indikator yang berhubungan dengan penggunaan media *Power Point Interaktif* dalam tema *seikatsu*. Setelah memberikan kuisioner kemudian data hasil penelitian diolah dan dijabarkan dalam bentuk uraian dan tabel. Selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan, penelitian mengambil kesimpulan dari data yang telah tersusun secara sistematis.

1. Analisis

Berdasarkan tahap analisis yang dilakukan peneliti dengan melakukan observasi, diketahui bahwa dimasa pandemi COVID-19 mahasiswa angkatan 2021 pendidikan bahasa jepang Universitas Riau, terdampak Pandemi COVID-19, yang berakibat pada terhambatnya proses belajar dan mengajar dengan jangka waktu yang lama yakni mencapai Hampir 2 tahun atau 4 Semester. Sayangnya, dalam jangka waktu tersebut, sebagian besar siswa menjadikan Pandemi COVID-19 ini sebagai ajang untuk libur atau tidak adanya proses perkuliahan. Selain itu, Dosen atau pengampu memaksimalkan penggunaan media pembelajaran yang mampu memberi kebermaknaan kepada pengetahuan mahasiswa. Hal ini berdampak dengan pembelajaran yang kurang kondusif dan efektif. Dosen kebanyakan hanya bergantung pada buku teks mata kuliah dan menggunakan *Power Point* biasa. Oleh karena hal tersebut, perlu adanya media berbentuk media interaktif yang mampu memancing perhatian mahasiswa, salah satunya media *power point interaktif*. Media *power point interaktif* menyajikan materi dengan tampilan yang unik dan menarik. Selain itu, materi yang disampaikan terkait dengan kebutuhan siswa dan disajikan dalam bentuk alur materi yang disesuaikan dengan pembelajaran yang mereka pelajari.

2. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan terdiri atas pembuatan media, Pembuatan Angket Untuk mahasiswa dan validasi oleh dosen ahli media. Langkah yang dilakukan yakni membuat desain media menggunakan *software Power point* berdasarkan materi yang dipilih. Media yang selesai didesain kemudian di aktifkan untuk menjadi media interaktif yang dimana *user* atau pengguna dapat dengan mudah mengoperasikan media tersebut sesuai perintah *user* atau penggunanya.

a. Ahli materi

Tabel 3 Validasi ahli materi

No	Aspek Penilaian	N	f	P (%)	Tingkat Kelayakan	Keterangan
1.	Tampilan media kreatif sesuai dengan materi dan gagasan	4	5	80%	Baik	Tidak Revisi

2.	Animasi gambar dan materi menarik	4	5	80%	Baik	Tidak Revisi
3.	Gambar jelas dan materi mudah dipahami	5	5	100%	Baik	Tidak Revisi
4.	Warna <i>background</i> dan tulisan memiliki kombinasi yang tepat	5	5	100%	Baik	Tidak Revisi
5.	Ketepatan pemilihan <i>font</i>	5	5	100%	Baik	Tidak Revisi
6.	Ketepatan ukuran huruf	5	5	100%	Baik	Tidak Revisi
7.	Ketepatan dalam penempatan teks dan gambar pada materi	4	5	80%	Baik	Tidak Revisi
8.	Pergantian slide menarik dan tidak monoton	4	5	80%	Baik	Tidak Revisi
9.	Terdapat tombol navigasi	3	5	60%	Cukup Baik	Tidak Revisi
10.	Kesesuaian isi dan tombol navigasi	3	5	60%	Cukup Baik	Tidak Revisi
	JUMLAH	42	50	84%	Sangat Baik	Tidak Revisi

Keterangan :

P = Angka Persentase

f = Frekuensi skor yang diperoleh

n = Jumlah skor ideal

$$P = \frac{42}{50} \times 100\%$$

$$= 84\%$$

Dari hasil validasi kepada ahli materi diatas dikatakan bahwa materi media yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang baik. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pada item pernyataan 1-5 pada angket yang telah diberikan oleh validator terhadap media yaitu sebesar 42 dengan persentase kelayakan 84%.

b. Ahli media

Tabel 4 Validasi ahli Media

No	Aspek Penilaian	n	f	P (%)	Tingkat Kelayakan	Keterangan
1.	Tampilan media kreatif sesuai dengan materi dan gagasan	4	5	80%	Baik	Tidak Revisi
2.	Animasi gambar dan materi menarik	3	5	60%	Cukup Baik	Tidak Revisi
3.	Gambar jelas dan materi mudah dipahami	3	5	60%	Cukup Baik	Tidak Revisi
4.	Warna <i>background</i> dan tulisan memiliki kombinasi yang tepat	3	5	60%	Cukup Baik	Tidak Revisi
5.	Ketepatan pemilihan <i>font</i>	3	5	60%	Cukup Baik	Tidak Revisi
6.	Ketepatan ukuran huruf	3	5	60%	Cukup Baik	Tidak Revisi
7	Ketepatan dalam penempatan teks dan gambar pada materi	3	5	60%	Cukup Baik	Tidak Revisi
8.	Pergantian slide menarik dan tidak monoton	3	5	60%	Cukup Baik	Tidak Revisi
9.	Terdapat tombol navigasi	3	5	60%	Cukup Baik	Tidak Revisi
10.	Kesesuaian isi dan tombol navigasi	4	5	80%	Baik	Tidak Revisi
	JUMLAH	32	50	64%	Cukup Baik	Tidak Revisi

Data yang tertera dalam tabel diatas adalah hasil yang diperoleh dari perhitungan dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka Persentase

f = Frekuensi skor yang diperoleh

n = Jumlah skor ideal

(Sudijono, 2012)

$$P = \frac{32}{50} \times 100\% \\ = 64\%$$

Dari hasil validasi kepada ahli media diatas dikatakan bahwa materi media yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang cukup baik. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pada item pernyataan 1-5 pada angket yang telah diberikan oleh validator terhadap media yaitu sebesar 32 dengan persentase kelayakan 64% yang dimana media *power point interaktif* ini layak untuk digunakan sebagai inovasi baru dalam pembelajaran.

Berikut merupakan ringkasan hasil data respon dari ahli media secara keseluruhan pada media pembelajaran nihongo *shokyuu* yang disajikan pada tabel berikut.

No.	Aspek yang dinilai	Pesentase	Kategori
1.	Rancangan Media	84%	Baik
2.	Isi Materi	64%	Cukup Baik
Total		74%	Baik

Tabel 5 Total Hasil Validasi ahli

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, didapatkan persentase keseluruhan dari aspek media dan materi yaitu sebesar 74%. Maka dari itu melihat dari kategori skalanya, dapat disimpulkan bahwa

power point interaktif sebagai media pembelajaran alternatif pada pembelajaran nihongo *shokyuu* berbasis *virtual classroom* layak digunakan.

c. Uji Coba Pada Mahasiswa

Uji coba perorangan dilakukan pada tanggal 27 Juni 2022, jumlah responden sebanyak 37 mahasiswa, Uji coba skala ini dilakukan setelah dilakukannya uji coba terbatas yang bertujuan apakah media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran seperti biasanya.

Hasil uji coba skala besar dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 6 Uji Coba

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya belum pernah mengikuti pembelajaran dengan media <i>power-point</i> interaktif sebelumnya.	10	16	7	4	0
2	Saya tidak tertarik dengan bentuk media <i>power-point</i> interaktif.	6	9	12	7	3
3.	Perhatian saya tertuju pada pembelajaran dengan demonstrasi <i>power-point</i> interaktif.	8	24	2	3	0
4.	Kombinasi warna yang digunakan pada media menarik.	16	18	2	1	0
5.	Petunjuk penggunaan media <i>power-point</i> interaktif jelas dan mudah.	16	21	0	0	0
6.	Saya merasa ingin tahu dengan halaman/slide media <i>power-point</i> interaktif berikutnya.	10	26	1	0	0
7.	Teks pada media pembelajaran terlihat dengan jelas.	16	20	1	0	0

8.	Menurut saya media <i>power-point</i> interaktif mampu diterapkan pada metode pembelajaran jarak jauh.	21	15	1	0	0
9.	Saya memiliki kesempatan bertanya mengenai materi yang sedang diajarkan.	6	12	13	5	1
10.	Media <i>power-point</i> interaktif merupakan media pembelajaran yang membosankan.	4	6	18	8	2
11.	Saya mengerti alur cerita media <i>power-point</i> interaktif yang disajikan.	6	30	1	0	0
12.	Saya merasa lebih berkonsentrasi mengikuti pembelajaran dengan bantuan media <i>power-point</i> interaktif daripada tidak menggunakan media sama sekali.	12	23	1	1	0
13.	Saya dapat mengerti materi <i>Nihongo Shokyuu</i> yang dipelajari dengan menggunakan media <i>power-point</i> interaktif.	10	22	5	0	0
14.	Media <i>power-point</i> interaktif merupakan media tepat guna bagi pembelajaran berbasis <i>virtual classroom</i> .	13	23	1	0	0
15.	Saya mencatat materi penting yang saya terima.	7	23	6	1	0
16.	Informasi mengenai materi <i>Nihongo Shokyuu</i> dengan bantuan media <i>power-point</i> interaktif yang saya terima bermanfaat bagi diri saya.	9	26	2	0	0

17.	Saya merasa Lebih mudah mengerjakan soal <i>Nihongo Shokyuu</i> bila cara belajar menggunakan media <i>power-point</i> interaktif.	2	14	17	2	2
18.	Media <i>power-point</i> interaktif merangsang saya untuk berpikir kreatif dalam memahami materi pembelajaran.	9	25	3	0	0
19.	Saya mengingat lebih baik jika materi pembelajaran disampaikan dengan bantuan media <i>power-point</i> interaktif.	9	28	0	0	0
20.	Tampilan dari media <i>power-point</i> interaktif menarik.	16	20	1	0	0
21.	Penggunaan Bahasa Jepang dalam media <i>power-point</i> interaktif mudah dipahami.	11	22	4	0	0
22.	Menurut saya media <i>power-point</i> interaktif mampu mengikuti perkembangan zaman.	18	19	0	0	0
23.	Pembelajaran hari ini terkesan membosankan.	3	7	15	9	3
24.	Saya menjadi paham tentang materi <i>Nihongo Shokyuu</i> yang diajarkan dengan <i>power-point</i> interaktif.	7	27	3	0	0
25.	Saya yakin media <i>power-point</i> interaktif dapat meningkatkan hasil belajar jika diterapkan pada materi pembelajaran lainnya.	19	17	1	0	0
	Jumlah	264	493	117	41	11

	Jumlah Kriterium = Nilai Kategori * Jawaban Pertanyaan	1320	1972	351	82	11
	Total skor maksimal	4625				
	Total nilai skor	3736				

Data yang tertera dalam tabel diatas adalah hasil yang diperoleh dari perhitungan dengan menggunakan rumus berikut:

Skor maksimal nilai x jumlah soal x jumlah responden = $5 \times 25 \times 37 = 4.625$

Keterangan:

P = Angka Persentase

f = Frekuensi skor yang diperoleh

n = Jumlah skor ideal

(Sudijono, 2012)

$$P = \frac{3736}{4625} \times 100\%$$

80.7%

SIMPULAN

Berdasarkan tiga poin diatas maka dapat disimpulkan yaitu validasi materi diperoleh hasil sebesar 84% dengan kategori "Baik", validasi media diperoleh hasil sebesar 64% dengan kategori "Cukup Baik" dan responden dari mahasiswa diperoleh hasil sebesar 80,7% dengan kategori "Baik". kesimpulan diatas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran *power point interaktif* pada pembelajaran *nihongo shokuyuu* yang layak digunakan oleh peserta didik sebagai alternatif media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. (2012). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aulia & Rita. 2020. Efektivitas Virtual Classroom dan Flip The Teacher dalam Flipped Classroom pada Chuukyuu Bunpou. Universitas Muhammadiyah HAMKA. *Journal of Japanese Language Education & Linguistics* 4(2): 115-131.
- Jalil, dkk. 2016. Pengembangan Pembelajaran Model Discovery Learning Berbantuan Tips Powerpoint Interaktif Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungan. Universitas Negeri Semarang. *Jurnal Refleksi Edukatika dan Ilmiah Kependidikan* 6(2): 131-137.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.