

## Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif dalam Pembelajaran Bidang Pertanian (*Nougyou*) di LPK Dwipahara Bali

Ni Kadek Dwipayanti<sup>1</sup>, Ni Nengah Suartini<sup>2</sup>, Irvina Restu Handayani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

Email: [dwipayanti@undiksha.ac.id](mailto:dwipayanti@undiksha.ac.id)<sup>1</sup>, [nnsuartini@undiksha.ac.id](mailto:nnsuartini@undiksha.ac.id)<sup>2</sup>, [ihandayani@undiksha.ac.id](mailto:ihandayani@undiksha.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian jenis *Research and Development* (R&D) yang bertujuan mengembangkan media serta menguji kelayakan *powerpoint* interaktif dalam pembelajaran bahasa Jepang bidang pertanian (*nougyou*) di LPK Dwipahara Bali. Media yang dikembangkan berupa lima *powerpoint* interaktif bidang pertanian (*nougyou*), yang memuat pengenalan kosakata, pelafalan, kuis, percakapan kontekstual, latihan percakapan, dan kanji. Model pengembangan yang digunakan adalah Four-D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) oleh Thiagarajan (1974). Data yang digunakan berupa data kualitatif dan kuantitatif yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan angket uji ahli materi, ahli media, serta uji coba terbatas. Hasil validasi ahli materi menunjukkan skor 88 (sangat sesuai), ahli media 95 (sangat sesuai), instruktur 97 (sangat layak), dan siswa karantina 99% (sangat layak). Dengan demikian, media *powerpoint* interaktif ini dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang bidang pertanian dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

**Kata Kunci:** *Four-D, Media Pembelajaran, Powerpoint Interaktif, Kosakata Bahasa Jepang Pertanian, LPK Dwipahara Bali*

## *Development of Interactive Powerpoint Media in Agricultural (Nougyou) Learning at LPK Dwipahara Bali*

### Abstract

*This study belongs to the type of Research and Development (R&D), which is to develop and test the feasibility of interactive powerpoint media for teaching Japanese Language in the agricultural field (nougyou) at LPK Dwipahara Bali. The product developed consists of five interactive powerpoint presentations in the agricultural field (nougyou), covering vocabulary introduction, pronunciation, quizzes, contextual dialogues, conversation practice, and Kanji. The development uses the Four-D (4D) model proposed by Thiagarajan (1974), which includes four stages: Define, Design, Develop, and Disseminate. The data collected are both qualitative and quantitative, obtained through observation, interviews, expert validation (material experts and media experts), as well as limited product trials. The results indicate that the material expert provided a score of 88 (highly appropriate), while the media expert gave a score of 95 (highly appropriate). Furthermore, the trial with the instructor resulted in a score of 97 (highly feasible), and the trial with the quarantine students achieved 99% (highly feasible). Therefore, this interactive powerpoint is considered feasible for use in teaching Japanese in the agricultural sector and as it can enhance students learning motivation and facilitate more contextual vocabulary mastery.*

**Keywords:** *Four-D, Learning Media, Interactive Powerpoint, Japanese Agriculture Vocabulary, LPK Dwipahara Bali.*

## PENDAHULUAN

Penguasaan bahasa asing menjadi salah satu keterampilan penting khususnya bagi tenaga kerja yang akan bekerja di luar negeri. Jepang merupakan salah satu negara tujuan utama tenaga kerja Indonesia, terutama di sektor pertanian (*nougyou*) yang saat ini mengalami kekurangan tenaga kerja akibat penurunan jumlah penduduk. Kondisi ini mendorong pemerintah Jepang untuk membuka kesempatan kerja bagi tenaga kerja asing.

Bahasa Jepang termasuk salah satu bahasa yang sulit dipelajari oleh pembelajar tingkat pemula. Kesulitan tersebut terletak pada penulisan yang terdiri dari tiga huruf yaitu Hiragana, Katakana, dan Kanji, struktur tata bahasa yang berbeda dengan bahasa Indonesia, serta kosakata yang memiliki makna bervariasi sesuai dengan penggunaannya. Untuk mendukung persiapan tenaga kerja magang ke Jepang, LPK Dwipahara Bali sebagai lembaga yang memiliki izin *Sending Organization (SO)*, bahkan menjadi LPK pertama di Bali (Binalattas Kemnaker, 2025) memiliki tanggung jawab besar dalam memastikan siswanya memiliki kemampuan bahasa Jepang yang memadai.

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa media pembelajaran di LPK Dwipahara Bali masih terbatas pada buku teks, modul, *flash card*, dan *powerpoint*. Materi yang spesifik pada bidang kerja siswa juga terbatas. Kondisi ini menyebabkan siswa kesulitan memahami kosakata yang berkaitan dengan pekerjaannya saat di Jepang. Dalam proses pembentukan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu memahami materi secara mendalam (Arthana, 2018). Pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan sangat membutuhkan kreativitas instruktur dalam menyediakan media pembelajaran (Dewi, 2022).

Keterbatasan media pembelajaran menuntut adanya inovasi yang lebih relevan dengan kebutuhan siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi (Putri, 2023), seperti dikembangkan media *powerpoint* interaktif untuk pembelajaran bahasa Jepang bidang pertanian. Media ini memuat kosakata pertanian yang bersumber dari buku *Agricultural Skill Assessment Test (2019)*, dilengkapi dengan foto kontekstual, audio pelafalan yang sesuai dengan tingkat pembelajar pemula, serta teks menggunakan huruf Hiragana, Katakana, dan Kanji dengan *furigana*. Kuis interaktif dilengkapi dengan *clue*, waktu, dan *review* jawaban untuk memberikan umpan balik, serta percakapan kontekstual untuk berlatih secara mandiri maupun bersama instruktur.

Gaya belajar dapat memengaruhi cara belajar siswa, seperti gaya belajar visual yang membutuhkan media berupa gambar, ilustrasi dan lainnya sehingga materi lebih mudah dipahami (Adnyani, 2021). Media pembelajaran digunakan sebagai alat yang berperan penting dalam proses pembelajaran. Menurut Gagne (1977), media pembelajaran adalah suatu komponen yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dan merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran digunakan untuk mendukung pencapaian pendidikan yang dilaksanakan di sekolah (Delani, 2017).

Penelitian Larasati, dkk (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran efektif meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang dan menarik minat belajar siswa. Hasil

penelitian tersebut membuktikan bahwa penggunaan media yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi untuk memahami materi yang diajarkan. Media berpengaruh terhadap proses pembelajaran melalui penggunaan media yang tepat dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan mendorong keaktifan siswa (Rahmanita, 2021).

*Powerpoint* interaktif adalah media pembelajaran berupa salindia yang memadukan gambar, teks, audio, video, dan fitur navigasi menarik (Rukmana, 2022). *Powerpoint* interaktif berfungsi sebagai alat presentasi dan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan pemahaman. Adanya pengembangan media *powerpoint* interaktif ini, proses pembelajaran diharapkan menjadi lebih menarik, mudah dipahami, serta sesuai dengan kebutuhan siswa. Pengembangan media ini penting dilakukan untuk membantu instruktur dalam proses pembelajaran dan mempermudah siswa untuk dapat belajar mandiri sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

## METODE

### *Jenis Penelitian*

Pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini dilakukan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) (Sugiyono, 2013). Model pengembangan yang dijadikan acuan adalah model *Four-D* yang dikemukakan oleh Thiagarajan (1974) meliputi empat tahapan utama, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), *Disseminate* (penyebaran).

Tahap pertama adalah *Define* (pendefinisian), yaitu tahap awal yang berfokus pada analisis kebutuhan. Pada tahapan ini melakukan wawancara kepada instruktur bahasa Jepang serta siswa karantina di bidang pertanian (*nougyou*). Observasi wawancara tersebut bertujuan untuk menggali kebutuhan instruktur dan siswa sebagai dasar dalam merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan (Assingily, 2021).

Tahap kedua adalah *Design* (perancangan). Pada tahap perancangan, pengembangan produk dimulai dengan menentukan perangkat lunak yaitu *Microsoft Powerpoint* berbasis *Windows*. Pemilihan perangkat lunak ini didasarkan pada kemudahan penggunaan, kelengkapan fitur, serta fleksibilitasnya dalam menggabungkan teks, gambar, audio, dan animasi sehingga mendukung pembelajaran yang lebih interaktif.

Langkah berikutnya adalah penentuan materi yang akan digunakan. Materi bersumber dari buku *Agricultural Skill Assessment Test* (2019) sebagai acuan utama agar memiliki landasan yang valid secara akademis. Kosakata yang dipilih selanjutnya diverifikasi dengan pengguna yang sedang berada di Jepang untuk memastikan relevansi dengan kebutuhan nyata di lapangan. Dengan cara ini, materi yang disusun tidak hanya sesuai secara teoritis, tetapi juga kontekstual dalam praktik pertanian di Jepang.

Perancangan media visual dilakukan dengan menggunakan foto asli dari sayuran, alat, dan kegiatan pertanian sesuai kosakata yang telah dikonfirmasi, sehingga gambar benar-benar merepresentasikan kondisi nyata. Animasi ditambahkan untuk memperkuat penyajian agar lebih interaktif dan menarik. Selain itu, model salindia dirancang dengan perpaduan warna yang harmonis guna meningkatkan minat belajar siswa. Setiap kosakata disajikan dalam huruf Hiragana, Katakana, dan Kanji lengkap dengan *furigana*, agar

mempermudah pemahaman sekaligus membiasakan siswa berinteraksi langsung dengan bahasa Jepang.

Perancangan media audio meliputi rekaman pelafalan kosakata dengan kejelasan artikulasi yang sesuai kebutuhan pembelajar pemula. Untuk kosakata baru atau yang memiliki jumlah suku kata panjang, pelafalan dilakukan lebih lambat dari kecepatan normal sehingga peserta didik memiliki mampu memahami, dan menirukan dengan tepat. Dengan demikian, audio pelafalan berfungsi untuk memperkuat pemahaman kosakata, membantu melatih keterampilan mendengar (*listening*), dan berbicara (*speaking*) dalam bahasa Jepang secara bertahap.

Tahap ketiga adalah *Develop* (pengembangan) dilakukan setelah media selesai dirancang melalui dua tahap, yaitu *Alpha Test* dan *Beta Test*. *Alpha test* dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Tujuan dari *alpha test* ini untuk menilai kelayakan isi, kesesuaian materi, dan keakuratan kosakata. Selain itu, menilai aspek tampilan, desain, keterbacaan teks, kejelasan ilustrasi, integrasi audio, serta fungsi interaktif pada salindia. Hasil dari tahap ini menjadi dasar perbaikan sebelum diterapkan pada pengguna. *Beta test* melibatkan instruktur bahasa Jepang dan siswa LPK Dwipahara Bali sebagai pengguna langsung. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana media dapat dipahami dengan baik, menarik perhatian siswa, serta efektif mendukung proses pembelajaran bahasa Jepang bidang pertanian. Melalui tahap ini, dapat diamati tanggapan siswa dan tingkat keterlibatan dalam penggunaan media.

Hasil yang diperoleh menjadi dasar untuk melakukan revisi media dengan menyesuaikan masukan dari ahli maupun pengguna, baik dalam aspek isi, tampilan, maupun fungsi interaktif sehingga produk akhir yang dihasilkan valid secara isi, praktis digunakan di kelas, serta sesuai dengan kebutuhan instruktur dan siswa LPK Dwipahara Bali. Secara keseluruhan, tahap pengembangan ini memastikan bahwa media *powerpoint* interaktif yang dibuat benar-benar layak digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Jepang bidang pertanian.

Tahap keempat adalah *Disseminate* (penyebaran), merupakan tahap akhir dalam model pengembangan. Pada tahapan ini dilakukan penyebarluasan terhadap hasil produk yang telah dikembangkan untuk diimplementasikan. Dalam penelitian ini tahap *disseminate* (penyebaran) tidak dilaksanakan. Produk yang telah dikembangkan dan diuji langsung diberikan kepada instruktur dan siswa karantina bidang pertanian (*nougyou*) LPK Dwipahara Bali untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

### ***Waktu dan Tempat Penelitian***

Penelitian ini dilakukan di LPK Dwipahara Bali yang berlokasi di Jl. Kresna No. 87A Metra Kaja, Desa Yangapi, Kecamatan Tembuku, Kabupaten Bangli, Provinsi Bali Pada 14 Oktober 2025.

### ***Subjek Penelitian***

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah instruktur bahasa Jepang dan siswa karantina bidang pertanian (*nougyou*) di LPK Dwipahara Bali. Uji coba dilaksanakan secara terbatas dengan melibatkan 15 orang siswa karantina bidang pertanian (*nougyou*).

### Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, tanggapan, dan saran yang diberikan oleh uji ahli, instruktur, dan siswa. Data kuantitatif diperoleh dari hasil perhitungan skor angket penilaian materi dan media yang kemudian di konversikan menjadi persentase.

### Teknik Pengumpulan Data

Terdapat tiga teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, yang pertama adalah observasi partisipatif dilakukan dengan cara terlibat langsung dalam proses pembelajaran di LPK Dwipahara Bali.

Teknik kedua yaitu wawancara. wawancara dilakukan kepada instruktur bahasa Jepang, dua orang siswa karantina bidang pertanian (*nougyou*) yang berada di Bali, dan dua orang siswa yang sudah berada di Jepang pada jenis pekerjaan pertanian (*nougyou*). Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kendala dan kebutuhan terkait media pembelajaran.

Teknik ketiga melalui penyebaran angket untuk mengetahui kebutuhan akan media pembelajaran dan angket yang akan digunakan untuk menilai kelayakan media *powerpoint* interaktif yang dikembangkan. Penilaian dilakukan oleh uji ahli materi dan media, instruktur bahasa Jepang, serta siswa karantina Dwipahara Bali sebagai responden.

### Teknik Analisis Data

Data yang telah diperoleh melalui angket akan dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh tersebut digunakan untuk menguji tingkat kelayakan media *powerpoint* interaktif yang telah dikembangkan. Selanjutnya hasil uji ahli (*alpha test*) dan uji coba (*beta test*) akan dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Tabel 1. Tingkat Validitas Perangkat Pembelajaran

Skor	Kriteria
$76 < SR \leq 100$	Sangat Sesuai (SS)
$51 < SR \leq 75$	Sesuai (S)
$26 < SR \leq 50$	Kurang Sesuai (KS)
$0 < SR \leq 25$	Tidak Sesuai (TS)

Tegeh & Kirna (2010)

Pada pengembangan media *powerpoint* interaktif ini validitas dari media dapat dikatakan berhasil apabila skor yang didapatkan mencapai interval  $51 < SR \leq 75$  yang termasuk dalam kriteria sesuai, sehingga pengembangan media pembelajaran ini dapat dikatakan layak untuk digunakan. Selanjutnya, untuk mengetahui kelayakan media *powerpoint* interaktif maka hasil responden siswa yang menyatakan setuju terhadap media *powerpoint* interaktif ini dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.



$$\text{Rata-rata (\%)} = \frac{\sum \text{Peersentase setuju}}{\text{Jumlah indikator}}$$

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Media

Skor dalam Persen	Kategori Kelayakan
<21 %	Sangat Tidak Layak
21 – 40 %	Tidak Layak
41 – 60 %	Cukup Layak
61 – 80 %	Layak
81 – 100 %	Sangat Layak

Arikunto (2013)

Berdasarkan kriteria media dinyatakan layak apabila skor rata-rata maksimal mencapai interval 81-100%, sehingga media *powerpoint* interaktif yang dikembangkan ini dapat dikatakan layak atau sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

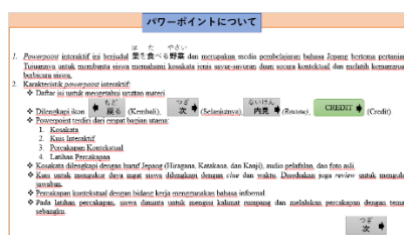
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Produk Media Pembelajaran*

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *powerpoint* interaktif untuk pembelajaran bahasa Jepang bidang pertanian (*nougyou*) di LPK Dwipahara Bali. Media ini terdiri dari lima *powerpoint* interaktif dengan materi bidang pertanian (*nougyou*), yaitu sayuran yang daunnya dimakan (*ha o taberu yasai*), sayuran yang buah atau bijinya dimakan (*kajitsu ya tane o taberu yasai*), sayuran yang akar atau umbinya dimakan (*ne ya chikakei o taberu yasai*), alat pertanian (*nougyou no dougu*), serta pekerjaan dalam penanaman kubis/kol (*kyabetsu no sagyou*). Materi yang digunakan bersumber dari buku *Agricultural Skill Assessment Test*.

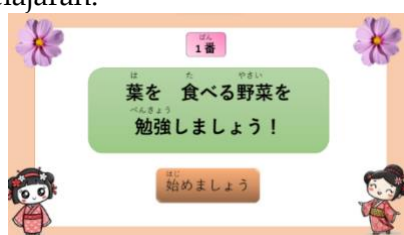
Media pembelajaran *powerpoint* interaktif bertujuan untuk mempermudah instruktur dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih sederhana, menarik, dan efektif melalui kombinasi visual berupa gambar, teks, latihan interaktif, dan audio. Dengan tampilan visual yang sesuai dan interaktif, siswa lebih cepat memahami serta mengingat kosakata yang berkaitan dengan bidang kerjanya. Selain itu, media ini menumbuhkan motivasi belajar sehingga proses pembelajaran tidak hanya teoritis, tetapi juga kontekstual dan relevan dengan kebutuhan kerja di Jepang. Media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif ini terdiri dari pengenalan kosakata, kuis, percakapan yang kontekstual, dan latihan percakapan.

*Powerpoint* interaktif terdiri dari tiga aspek yaitu pembukaan, isi, dan penutup. Pada tampilan pembukaan terdiri dari tampilan petunjuk *powerpoint*, tema materi, dan daftar isi. Petunjuk *powerpoint* memuat deskripsi mengenai tujuan, cakupan materi, serta karakteristik media. Petunjuk ini berfungsi sebagai pengantar agar pengguna memahami gambaran menyeluruh mengenai isi dan struktur *powerpoint* interaktif.



Gambar 1. Petunjuk Powerpoint Interaktif

Tampilan tema pembelajaran dengan ungkapan “ayo belajar sayuran yang daunnya dimakan” (*ha o taberu yasai o benkyou shimashou!*) sebagai pengantar topik utama. Penyajian tema ini membantu siswa memahami materi yang akan dipelajari, menghubungkannya dengan tujuan pembelajaran, serta menumbuhkan rasa ingin tahu dan motivasi agar lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran.



Gambar 2. Tampilan Tema

Tampilan daftar isi yang memuat *shape* kosakata, kuis, percakapan kontekstual, dan latihan percakapan. Daftar isi ini memberikan gambaran umum mengenai isi *powerpoint*, mempermudah pengguna memahami alur pembelajaran, serta menekankan pentingnya setiap bagian dalam mendukung keterampilan. Selain itu, daftar isi dirancang interaktif dengan *shape* yang dapat diklik sehingga pengguna dapat langsung mengakses materi sesuai bagian yang dipilih.



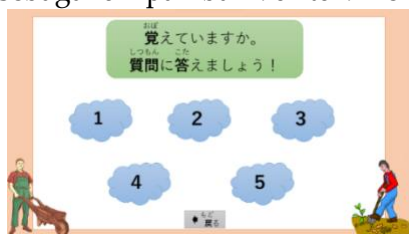
Gambar 3. Tampilan Daftar Isi

Pada tampilan selanjutnya ilustrasi berupa foto asli yang dipadukan dengan kosakata bahasa Jepang dalam huruf Hiragana, Katakana, dan Kanji lengkap dengan cara baca. Penulisan Kanji bertujuan membiasakan siswa mengenal bentuk tulisan sejak dini dan membantu persiapan siswa untuk mengikuti tes kemampuan bahasa Jepang. Kosakata yang ditampilkan tanpa memuat terjemahan bahasa Indonesia agar siswa terbiasa memahami makna melalui konteks gambar. Kecepatan pelafalan kosakata sudah disesuaikan untuk pembelajaran tingkat pemula dan dapat diputar berulang untuk melatih pengucapan. Melalui kegiatan ini siswa diajak menirukan, menebak arti, serta berlatih keterampilan mendengar, berbicara, dan memahami secara kontekstual.



Gambar 4. Tampilan Kosakata

Pada tampilan kuis dengan ungkapan motivatif “apakah ingat? Ayo menjawab pertanyaan!” (*oboete imasuka? shitsumon ni kotaemashou!*) berfungsi mengukur daya ingat siswa terhadap kosakata yang telah dipelajari melalui lima soal pilihan ganda. Siswa dapat memilih nomor soal dengan setiap pilihan terhubung langsung ke pertanyaan. Jawaban benar ditandai animasi dan suara tepuk tangan sebagai apresiasi, sedangkan jawaban salah ditandai animasi dan suara dengung sebagai koreksi. Setiap soal dilengkapi petunjuk untuk membantu mengingat materi serta diberi batas waktu 15 detik untuk melatih disiplin, konsentrasi, dan kecepatan berpikir. Terdapat juga tampilan *review* berupa gambar dan kosakata sebagai umpan balik untuk memperkuat pemahaman dan memperbaiki kesalahan.



Gambar 5. Tampilan Nomor Soal



Gambar 6. Tampilan Kuis



Gambar 7. Tampilan Review

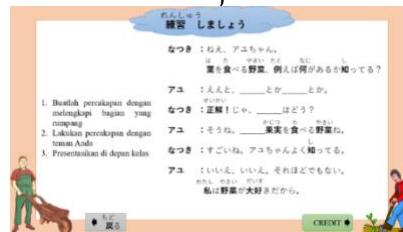
Tampilan percakapan kontekstual disajikan dengan ungkapan ajakan “ayo melakukan percakapan” (*kaiwa o shimashou!*) untuk memotivasi siswa mengikuti pembelajaran. Salindia ini memuat gambar, teks, dan audio yang ditampilkan terpadu sehingga mendukung pemahaman terhadap konteks serta relevan dengan tema pembelajaran, khususnya bidang pertanian. Melalui percakapan ini siswa dapat mengetahui penggunaan kosakata yang telah dipelajari sebelumnya sesuai dengan kondisi riil di Jepang, sekaligus melatih keterampilan menyimak, meningkatkan konsentrasi, membiasakan telinga dengan pelafalan dan intonasi bahasa Jepang, serta memperluas pemahaman mengenai budaya Jepang.





Gambar 8. Tampilan Percakapan Kontekstual

Pada tampilan latihan percakapan, siswa diberi ungkapan motivatif “ayo berlatih” (*renshuu shimashou!*) sebagai ajakan untuk berpartisipasi aktif dengan mencari pasangan, kemudian menyusun percakapan berdasarkan contoh yang disediakan dengan cara mengisi bagian rumpang menggunakan kosakata baru yang telah dipelajari. Selanjutnya, setiap pasangan mempresentasikan hasil percakapan di depan kelas. Kegiatan ini bertujuan melatih keberanian berbicara, meningkatkan keterampilan komunikasi lisan, memperkuat penguasaan kosakata, serta menumbuhkan kerja sama dan rasa percaya diri siswa.



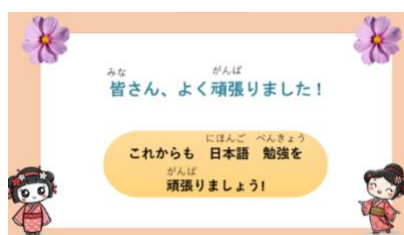
Gambar 9. Tampilan Latihan Percakapan

Pada tampilan credit memuat nama animator, sumber gambar, sumber materi, pengisi audio, serta nama dosen pembimbing sebagai bentuk penghargaan atas kontribusi. Credit ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan memiliki tanggung jawab akademik sehingga layak untuk digunakan.



Gambar 10. Tampilan Credit

Pada tampilan terakhir *powerpoint* ditutup dengan ucapan apresiasi dan penguatan kepada siswa “semuanya, kalian hebat! ayo terus belajar bahasa Jepang dengan giat” (*minasan, yoku ganbarimashita! korekaramo, nihon go benkyou o ganbarimashou!*). Ucapan ini berfungsi untuk memberikan motivasi, menumbuhkan rasa percaya diri, serta mengakui usaha siswa, sementara penguatan bertujuan mendorong mereka agar tetap konsisten, bersemangat, dan tidak mudah menyerah dalam mempelajari bahasa Jepang.



Gambar 11. Tampilan Penutup

## HASIL ANALISIS DATA

Untuk memastikan kelayakan dan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan, dilakukan serangkaian tahapan uji ahli dan uji coba terbatas. Uji ahli melibatkan dua orang dosen dari Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Ganesha, masing-masing sebagai ahli materi dan ahli media.

Uji ahli materi yang dilaksanakan pada tanggal 8 Oktober 2025 menunjukkan bahwa media *powerpoint* interaktif memperoleh skor rata-rata 88, yang termasuk dalam kategori sangat sesuai ( $76 < SR \leq 100$ ). Berdasarkan hasil tersebut, media dinyatakan layak untuk diproduksi dengan revisi. Saran dari ahli materi mencakup peningkatan orisinalitas dengan menggunakan gambar hasil karya sendiri agar nilai autentisitas media lebih tinggi.

Sementara itu, uji ahli media yang dilakukan pada tanggal 13 Oktober 2025 memperoleh skor rata-rata 95 juga termasuk kategori sangat sesuai ( $76 < SR \leq 100$ ). Ahli media menilai bahwa tampilan visual, keterpaduan penyajian, dan tata letak salindia sudah baik. Ahli media memberikan masukan agar bagian petunjuk penggunaan diperbaiki. Petunjuk disarankan agar lebih spesifik, relevan dengan materi, serta memuat tujuan dan karakteristik *powerpoint* untuk mempermudah pengguna memahami alur pembelajaran dan memanfaatkan fitur interaktif secara optimal.

Selanjutnya, uji coba terbatas dilakukan kepada instruktur bahasa Jepang di LPK Dwipahara Bali pada tanggal 14 Oktober 2025. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media memperoleh skor rata-rata 97, yang termasuk kategori sangat layak ( $76 < SR \leq 100$ ). Instruktur menilai bahwa media *powerpoint* interaktif ini memiliki desain visual yang menarik, struktur materi yang jelas, serta fitur audio, gambar, kuis, dan percakapan kontekstual yang mendukung proses pembelajaran secara efektif.

Selain itu, uji coba terbatas kepada 15 siswa karantina bidang pertanian (*nougyou*) di LPK Dwipahara Bali pada tanggal 14 Oktober 2025 menunjukkan hasil yang sangat positif, dengan skor rata-rata 99% dan kategori sangat layak (81-100%). Para siswa menilai bahwa media *powerpoint* interaktif ini sangat menarik, mudah digunakan, dan membantu dalam memahami kosakata bahasa Jepang yang relevan dengan bidang kerja di Jepang. Penyertaan penulisan kanji dengan *furigana*, pelafalan audio, serta aktivitas interaktif dianggap sangat membantu dalam meningkatkan kemampuan membaca, memahami, dan melafalkan kosakata dengan benar.

Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan bahwa media *powerpoint* interaktif yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi, tampilan, dan kegunaan, serta mendapat tanggapan yang sangat baik dari ahli materi, media, maupun pengguna. Dengan demikian, media ini dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran

bahasa Jepang, khususnya untuk meningkatkan penguasaan kosakata bidang pertanian secara menarik, kontekstual, dan interaktif.

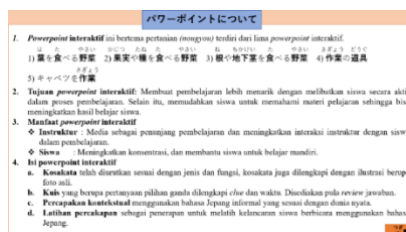
## REVISI PRODUK

Setelah tahap uji ahli dilaksanakan, dilakukan perbaikan terhadap media pembelajaran berdasarkan masukan dari para ahli dengan tujuan untuk menyempurnakan produk agar lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan adanya perbaikan, diharapkan produk akhir menjadi lebih layak, efektif, dan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Berikut adalah kajian produk yang telah direvisi.

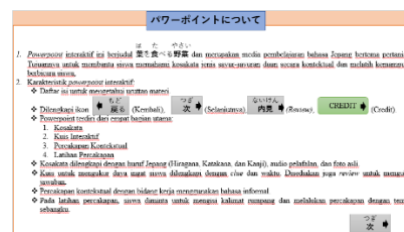
### 1. Perbaikan atau perubahan pada petunjuk *powerpoint* interaktif.

Perbaikan utama dilakukan pada bagian petunjuk *powerpoint* interaktif, sesuai saran dari ahli media. Sebelumnya, petunjuk yang disertakan masih bersifat umum dan belum menjelaskan secara spesifik tema serta isi dari media yang dikembangkan. Untuk itu, dilakukan revisi dengan menyesuaikan judul atau tema petunjuk agar hanya mencakup satu materi pembelajaran yang terdapat dalam *powerpoint* interaktif. Selain itu, tujuan pembelajaran dalam petunjuk juga diperjelas agar pengguna memahami arah dan kompetensi yang ingin dicapai melalui media tersebut.

Ahli media juga menyarankan penambahan karakteristik *powerpoint* interaktif, seperti penjelasan mengenai keunggulan, fitur interaktif, dan cara penggunaan media, sehingga pengguna dapat memahami potensi dan fungsi media secara lebih menyeluruh. Melalui revisi ini, media *powerpoint* interaktif menjadi lebih terarah, informatif dalam mendukung proses pembelajaran bahasa Jepang, khususnya dalam penyampaian materi dan pemanfaatan fitur interaktif.



Gambar 12. Sebelum Direvisi



Gambar 13. Setelah Direvisi

## PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengembangkan media *powerpoint* interaktif sebagai sarana pembelajaran bahasa Jepang yang kontekstual sesuai bidang pertanian (*nougyou*) di LPK Dwipahara Bali. Penelitian ini didasarkan pada keterbatasan media dan materi pembelajaran yang selama ini digunakan. Proses pembelajaran saat ini di LPK Dwipahara Bali masih bersifat konvensional dengan menggunakan buku *Minna no Nihongo* yang belum secara spesifik memuat kosakata maupun percakapan yang relevan dengan bidang keahlian siswa. Melalui pengembangan media ini diharapkan tercipta proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mendukung ketercapaian kompetensi siswa.

Model pengembangan yang digunakan adalah model *Four-D* dari Thiagarajan (1974), yang meliputi empat tahapan yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Pada penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap pengembangan (*develop*), yang mencakup validasi oleh ahli

dan uji coba terbatas pada instruktur serta siswa. Tahapan penyajian materi dalam *powerpoint* interaktif mengacu pada tahapan pembelajaran bahasa Jepang dasar, yaitu *dounyuu* (pengenalan), *kihon renshuu* (latihan dasar), *ouyou renshuu* (penerapan), dan *fukushuu* (pengulangan) sehingga dalam proses pembelajaran siswa melalui tahapan *wakaru* (memahami), *oboeru* (mengingat), *tsukau* (memakai), dan *fukushuu* (mengulang).

Pada tahap *Define* dilakukan analisis kebutuhan melalui wawancara kepada instruktur dan siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran yang tersedia masih terbatas dan belum kontekstual dengan bidang pertanian. Keterbatasan media tersebut pada buku pelajaran *Minna no Nihongo*, *flash card*, *modul*, dan *powerpoint*. Instruktur dan siswa menyatakan lebih menyukai media dengan tampilan visual dan interaktif yang mampu meningkatkan motivasi belajar.

Tahap *Design* meliputi penentuan perangkat lunak, penyusunan materi kosakata bidang pertanian, pembuatan kuis dan percakapan kontekstual, serta perancangan tata letak *slide* agar sistematis dan menarik. Media yang dikembangkan berjumlah lima produk, yaitu 1) sayuran yang daunnya dimakan (*ha o taberu yasai*), 2) sayuran yang buah atau bijinya dimakan (*kajitsu ya tane o taberu yasai*), 3) sayuran yang akar atau umbinya dimakan (*ne ya chikakei o taberu yasai*), 4) alat-alat pertanian (*nougyou no dougu*), dan 5) pekerjaan kubis (*kyabetsu no sagyou*). Setiap materi disusun berdasarkan buku *Agricultural Skill Assessment Test* yang disesuaikan dengan konteks pembelajaran di LPK Dwipahara Bali. Media ini dilengkapi dengan gambar, audio pelafalan, kuis interaktif dengan waktu 15 detik, fitur *review* jawaban, percakapan yang kontekstual, serta latihan percakapan yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri.

Tahap *Develop* mencakup *Alpha Test* oleh ahli dan *Beta Test* oleh pengguna. Hasil uji ahli menunjukkan bahwa media *powerpoint* interaktif layak digunakan dengan skor rata-rata ahli materi sebesar 88 (sangat sesuai) dan ahli media sebesar 95 (sangat sesuai). Revisi dilakukan berdasarkan masukan ahli, terutama pada bagian petunjuk penggunaan yang sebelumnya bersifat umum agar lebih spesifik dan sesuai dengan tema materi, serta penambahan karakteristik media untuk memperjelas fitur dan keunggulannya.

Hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa media memperoleh respon positif dari pengguna, dengan skor penilaian instruktur sebesar 97 (sangat layak) dan siswa sebesar 99% (sangat layak). Hasil ini menunjukkan bahwa media *powerpoint* interaktif yang dikembangkan efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran bahasa Jepang bidang pertanian.

Tabel 3. Hasil Penilaian Secara Keseluruhan

Uji Ahli Materi	88	Sangat Sesuai
Uji Ahli Media	95	Sangat Sesuai
Penilaian Instruktur	97	Sangat Layak
Penilaian Siswa Karantina Bidang Pertanian ( <i>Nougyou</i> )	99%	Sangat Layak

Berdasarkan penjelasan dan hasil penilaian yang diperoleh dari uji ahli dan uji coba produk, media ini dapat menjadi alternatif yang relevan dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih kontekstual, interaktif, dan berorientasi pada kebutuhan siswa di LPK Dwipahara Bali.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media *powerpoint* interaktif yang dikembangkan telah memenuhi kebutuhan pembelajaran bahasa Jepang bidang pertanian di LPK Dwipahara Bali. Produk yang dihasilkan terdiri atas lima media *powerpoint* interaktif dengan tema berbeda sesuai bidang pertanian, yang memuat komponen pengenalan kosakata, kuis interaktif, percakapan kontekstual, dan latihan percakapan. Media ini dirancang untuk membantu instruktur dalam menyampaikan materi secara lebih menarik serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa media ini dinilai sangat sesuai dan layak digunakan, dengan skor rata-rata uji ahli materi sebesar 88, uji ahli media sebesar 95, penilaian instruktur sebesar 97, dan penilaian siswa sebesar 99%. Hasil tersebut membuktikan bahwa *powerpoint* interaktif yang dikembangkan tidak hanya memenuhi standar kelayakan dari segi materi dan media, tetapi juga efektif dan menarik sebagai alternatif media pembelajaran bahasa Jepang kontekstual di bidang pertanian.

## DAFTAR RUJUKAN

- Adnyani, Kadek Eva Krishna., I Wayan Sadyana., and Gede Satya Hermawan. "The Development of Educational Videos to Deliver Topics in Japanese Sociolinguistics Course." In *2nd International Conference on Technology and Educational Science (ICTES 2020)*, pp. 6-11. Atlantis Press, 2021.
- Aminah, Shobichatul., Stedi Wardoyo., and Sri Pangastoeti. "Pengiriman tenaga perawat dan careworker indonesia ke Jepang dalam kerangka Indonesia-Japan Economic Partnership Agreement (IJ-EPA)." *Bakti Budaya: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 1.1 (2018): 92-101.
- Arikunto, Suharsini. (2013). "Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik". Jakarta: Rineka Cipta.
- Arthana, I Ketut Agus Resika., Luh Ayu Tirtayani., Kadek Eva Krishna Adnyani., Ni Wayan surya Mahayanti. "Peningkatan Kemampuan Guru dalam Mengembangkan Media Ajar Berbasis Videografis Sebagai *Learning Object* pada Sistem Garsupati Bagi Guru SMA dan SMK Kabupaten Buleleng". *Jurnal Widya Laksana*. Vol 7. No. 1. 2018.
- Assingkily, M. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Panduan Menulis Artikel Ilmiah dan Tugas Akhir*. Yogyakarta: K-Media.
- Binalatas, Kemnaker. (2025). "Daftar Sending Organization (SO) Direktorat Bina Pemagangan Ditjen Binalantas". Tersedia pada <https://binalattas.kemnaker.go.id/pemagangan/perizinan/so/datalembaga/>
- Delani, Anastasia Friska., I Kadek Antartika., & Desak Made Sri Mardani. (2017). "Pengembangan media kartu asosiasi gambar "katakana-ina" untuk pembelajaran katakana bagi pemula di SMA Negeri 4 Singaraja." *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 3(3), 504-514.
- Dewi, Ni Wayan Dina Amerta., & Kadek Eva Krishna Adnyani, (2022). "Pengembangan Media Video Lagu Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas X." *Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia*, 2.



- Kementerian Ketenagakerjaan. (2025). Lembaga Pelatihan Kerja. Tersedia pada <https://bantuan.kemnaker.go.id/support/solutions/articles/43000677590-apa-itu-lembaga-pelatihan-kerja->
- Larasati, Ni Made Dea Sri., Ni Nengah Suartini., & I Kadek Antartika. "Pengembangan Media Pembelajaran *Voice Over Video* Pada Calon Pemagang LPK Hishou Universal Style Bangli." *Japanology*, Vol 11. No. 1. 2024.
- Putri, Arisa Aprilia., I Gede Wawan Sudatha. "*Interactive Learning Multimedia Based on Problem-Based Learning Models in Fifth-Grade Science Content.*" *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Volume 7. Nomor 1. 2023.
- Rahmanita, Risci Ayu., Ni Made Ratminingsih., Putu Adi Krisna Juniarta. "*Developing An Android-Based English Learning Media In Reading For The Eighth-Grade Students In Mtsn Karangasem.*" Diss. Universitas Pendidikan Ganesha, 2021.
- Rukmana, Rosiana Dwi, and Herlina Fitrihidajati. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Komponen Ekosistem Kelas X." *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)* 11.3 (2022): 621-633.
- Sugiyono. 2013. "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D." Bandung: Alfabeta.
- Tegeh, I. M. dan Kirna, I. M. (2010). "Model Penelitian Pengembangan Pendidikan". Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Thiagarajan, S., Semmel, D., Semmel, M. 1974. "Instructional Development For Training Teacher of Exceptional Children" Tersedia pada <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED090725.pdf>