

**PENGARUH MEDIA VISUAL MICROSOFT POWER POINT
2013 PADA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG
TEMA HOBI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA
KELAS XI SMA NEGERI 6 MALANG**

SKRIPSI

OLEH:

APRILIANA SESARIA SETYOWATI

NIM 115110601111012



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA MALANG**

2015

**PENGARUH MEDIA VISUAL *MICROSOFT POWER POINT 2013* PADA
PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG TEMA HOBI
TERHADAP MINAT BELAJAR PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI
6 MALANG**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Brawijaya
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Memperoleh Gelar *Sarjana Pendidikan***

OLEH :

APRILIANA SESARIA SETYOWATI

NIM 115110601111012

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA MALANG
2015**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya :

Nama : Apriliana Sesaria Setyowati

NIM : 115110601111012

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang

Menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini adalah benar-benar karya saya, bukan merupakan jiplakan dari karya orang lain, dan belum pernah digunakan sebagai syarat mendapatkan gelar sarjana dari perguruan tinggi manapun.
2. Jika dikemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang akan diberikan.

Malang, Juni 2015

Apriliana Sesaria Setyowati

NIM 115110601111012

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Apriliana Sesaria

Setyowati telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Malang, 11 Juni 2015

Pembimbing



Sri Aju Indrowaty, M.Pd
NIK. 2013097111012001



Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Apriliana Sesaria Setyowati telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana.



Ulfah Sutiyarti, M.Pd, Penguji
NIK. 740319 12 1 2 0036



Sri Aju Indrowaty, M.Pd, Pembimbing
NIK. 2013097111012001

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa Jepang

Menyetujui,
Pembantu Dekan 1
Bidang Akademik dan Kerja Sama



Ulfah Sutiyarti, M.Pd
NIK. 740319 12 1 2 0036

Syariful Muttaqin, M.A
NIP.1975110 2003121001



KATA PENGANTAR

Puji syukur yang tak terhingga penulis panjatkan kepada Allah SWT atas berkat limpahan berkat rahmat-Nya, skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Visual *Microsoft Power Point 2013* pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Tema Hobi Terhadap Minat Belajar pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 6 Malang” dapat terselesaikan dengan baik.

Penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan berkat adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

- 1) Prof. Ir. Ratya Anindita, M.S. Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya yang telah memberikan surat izin penelitian.
- 2) Ibu Ulfah Sutiyarti, M.Pd selaku Ketua Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jepang dan penguji yang telah memberikan dukungan serta nasehat kepada penulis.
- 3) Ibu Sri Aju Indrowaty, M.Pd selaku dosen pembimbing yang banyak memberikan masukan, kritik, saran, serta motivasi kepada penulis dalam penulisan skripsi ini hingga akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan.
- 4) Bapak Iizuka Tasuku, M.A yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bantuan dalam penulisan abstrak.
- 5) Ibu Virginia Rooslyne P., S.Pd yang telah bersedia memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian pada kelas XI SMA Negeri 6 Malang.

6) Semua guru, staf karyawan, serta siswa kelas XI SMA Negeri 6 Malang

yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian, tanpa ada bantuan penelitian ini tidak akan terselesaikan dengan baik.

7) Bapak dan Ibu yang telah memberikan kasih sayang yang tak terhingga dan selalu senantiasa menyebut namaku dalam doanya. Terima kasih juga selalu memberikan dukungan moril dan materiil. Aku sayang kalian.

8) Adek Giovanni Hasna Indriani, terima kasih selalu menghiburku.

9) Seseorang yang selalu ada untukku, menyayangiku, mendampingiku dalam susah maupun senang dalam proses pengerjaan skripsi ini, serta doa dan dukungamu di setiap waktu, terima kasih Ardho Wardian Pratama.

10) Seluruh keluarga Nikoga, serta untuk sahabat-sahabatku Ika, Rima, Faizzatin, Eka, Uswa yang telah memberikannya, terimakasih untuk setiap canda tawa dan kebersamaan kita selama 4 tahun ini. Sukses untuk kalian semua.

11) Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Semoga skripsi ini bermanfaat sebagai referensi bagi pembacanya, serta penulis menyadari tidak ada yang sempurna kecuali Allah SWT, oleh karena itu penulis meminta maaf jika ada kesalahan. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan penelitian ini.

Malang, Juni 2015

Penulis

ABSTRAK

Setyowati, Apriliana Sesaria, 2015. **Pengaruh Media Visual Microsoft Power Point 2013 pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Tema Hobi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 6 Malang.** Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Brawijaya.

Pembimbing : Sri Aju Indrowaty, M.Pd

Kata Kunci : Media, Minat, Media Visual, Microsoft Power Point 2013.

Pembelajaran bahasa Jepang khususnya pada tingkat Sekolah Menengah Atas saat ini belum memanfaatkan secara penuh penggunaan media pembelajaran. Minat siswa pada pelajaran bahasa Jepang juga masih sangat kurang dibandingkan dengan pelajaran lain. Hasil dari pembelajarannya juga masih kurang. Dari latar belakang tersebut penulis merumuskan masalah sebagai berikut : 1). Bagaimana minat belajar siswa kelas XI SMA Negeri 6 Malang pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang tema hobi menggunakan media *Microsoft Power Point 2013*, 2). Bagaimana pengaruh media visual *Microsoft Power Point 2013* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang tema hobi pada siswa kelas XI SMA Negeri 6 Malang.

Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, karena pada akhir kesimpulan menggunakan angka, selain itu metode kuantitatif juga lebih baik digunakan untuk mengetahui suatu pengaruh.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan ditemukan bahwa media pembelajaran Microsoft Power Point 2013 mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa Jepang tema hobi. Hal ini dibuktikan dengan analisis data angket sebesar 95,7 % siswa berminat. Media tersebut juga terbukti sangat berpengaruh pada siswa dengan hasil yang diperoleh pada siklus satu sebesar 69,25 dengan nilai dari beberapa siswa yang kurang. Pada siklus dua terjadi kenaikan prosentase nilai menjadi 87,25. Hasil pada siklus dua tersebut masuk pada kriteria sangat baik sesuai dengan standar penilaian umum.

Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Microsoft Power Point 2013* dapat meningkatkan minat belajar bahasa Jepang pada tema hobi, dan juga terbukti sangat berpengaruh karena pada siklus satu dan siklus kedua terdapat selisih rata-rata sebesar 18. Kemudian untuk peneliti selanjutnya yang ingin meneliti media pembelajaran sebaiknya menggunakan materi yang mudah di ilustrasikan dengan media pembelajaran tersebut agar siswa tidak merasa bingung.

要旨

セティヨワティ、アプリリアナセサリア。2015。グレード2 高校6 マランの学生の学習に興味を日本語趣味のテーマを学習語彙上の視覚メディアマイクロソフトパワーポイント2013の影響。ブラウイジャヤ大学日本語教育学科

指導教官：スリ・アユ、インドロワティ

キーワード：メディア、興味、視覚媒体、マイクロソフトパワーポイント2013。

特に高校レベルの日本語学習は、教育メディアを最大限に活用するためには至っていません。日本語を学ぶ学生の関心が他の科目に比べてまだ非常に少ないです。学習の結果もまだ不足しています。次のようにこのような背景から、著者らは、問題を定式化: 1). どのように2013年のメディアマイクロソフトパワーポイントを使用して、日本の語彙趣味のテーマの学習にクラス XI SMAN6 マランの学生の関心, 2). どのように日本語の語彙で視覚メディアマイクロソフトパワーポイント2013の影響は SMAN6 マランのクラス XI の学生で趣味のテーマを学んでいます。

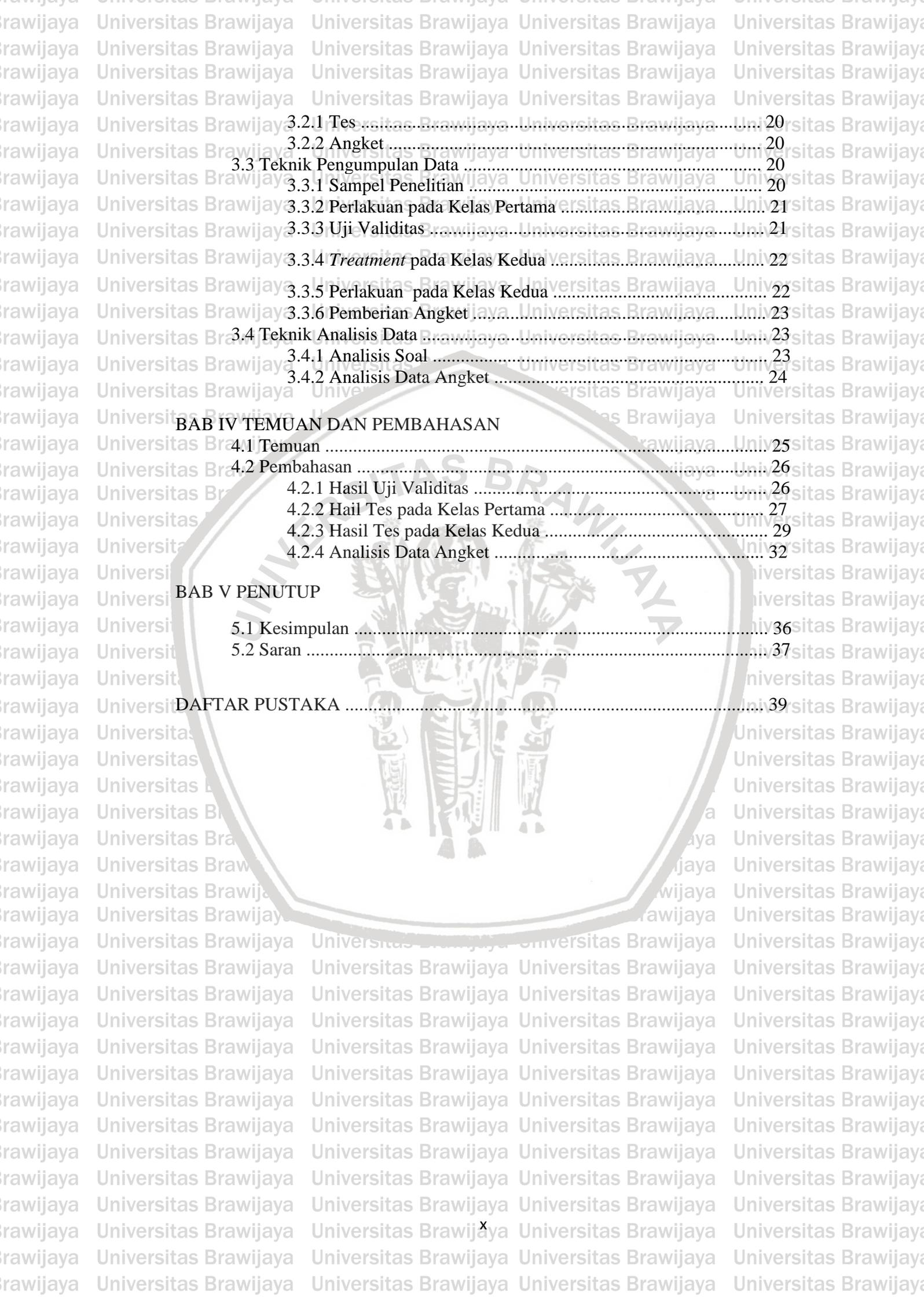
この研究法の数字を使用しているため、エンド終了時に、定量的な方法を使用して、それはまた、影響を決定するために使用される、より良い定量的な方法であります。

教育メディアマイクロソフトパワーポイント2013日本テーマ趣味の学習で生徒の関心を高めることが分かっている研究から。これは、学生の95.7%が、データ解析アンケートによって証明され興味を持っています。メディアも少ない一部の学生の値で69.25に単一サイクルで得られた結果を学生に非常に影響力の証明します。第二サイクルでは87.25にパーセンテージ値の増加があります。第二サイクルの利回りは、一般的な評価の基準に準拠した基準に優れたエンタリです。

これらの研究に基づいて、我々は1サイクルと第二サイクルで18の平均の差があるため、メディアマイクロソフトパワーポイント2013は非常に影響力のあることが判明し、また趣味をテーマに、日本の学習への関心を高め、ことができると結論付けることができます。その次の研究者のための、学生が混乱しないように学習メディアは簡単に教育メディアで示されている材料を使用する必要があります検討したいです。

DAFTAR ISI

Sampul dalam	
Lembar pernyataan keaslian	ii
Lembar persetujuan	iii
Lembar pengesahan	iv
Kata Pengantar	v
Abstrak	vii
要旨	viii
Daftar Isi	ix
Daftar Gambar	xi
Daftar Tabel	xii
Daftar Lampiran	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.4.1 Manfaat Praktis	7
1.4.2 Manfaat Teoritis	8
1.5 Batasan Masalah	8
1.6 Definisi Istilah Kunci	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Pengertian Media Pembelajaran	10
2.2 Fungsi dan Manfaat Media	12
2.3 Media Pembelajaran <i>Microsoft Power Point</i>	13
2.4 Minat Belajar	16
2.5 Penelitian terdahulu	17
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Metode	19
3.2 Instrumen Penelitian	20



3.2.1 Tes	20
3.2.2 Angket	20
3.3 Teknik Pengumpulan Data	20
3.3.1 Sampel Penelitian	20
3.3.2 Perlakuan pada Kelas Pertama	21
3.3.3 Uji Validitas	21
3.3.4 <i>Treatment</i> pada Kelas Kedua	22
3.3.5 Perlakuan pada Kelas Kedua	22
3.3.6 Pemberian Angket	23
3.4 Teknik Analisis Data	23
3.4.1 Analisis Soal	23
3.4.2 Analisis Data Angket	24

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Temuan	25
4.2 Pembahasan	26
4.2.1 Hasil Uji Validitas	26
4.2.2 Hasil Tes pada Kelas Pertama	27
4.2.3 Hasil Tes pada Kelas Kedua	29
4.2.4 Analisis Data Angket	32

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	36
5.2 Saran	37

DAFTAR PUSTAKA	39
-----------------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tampilan Microsoft Power Point 2013	4
Gambar 1. 2 Tampilan Slide tema hobi	4
Gambar 1. 3 Tampilan Slide Tema Hobi	5
Gambar 1. 4 Tampilan akhir slide pembelajaran	5



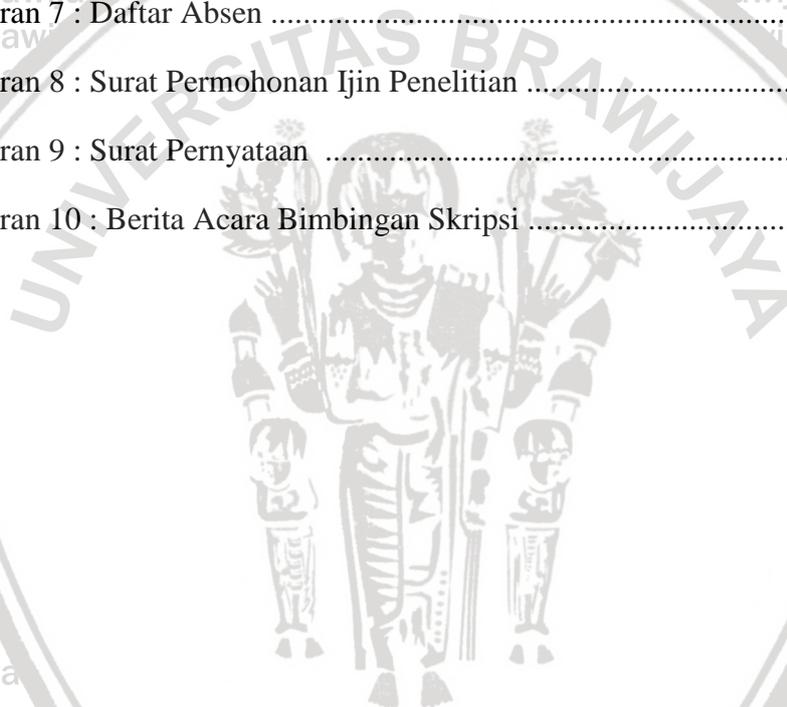
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 5 Tampilan Microsoft Power Point 2013 4
Gambar 1. 6 Tampilan Slide tema hobi 4
Gambar 1. 7 Tampilan Slide Tema Hobi 5
Gambar 1. 8 Tampilan akhir slide pembelajaran 5



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Curriculum Vitae	40
Lampiran 2 : Soal Tes	41
Lampiran 3 : Angket Siswa	45
Lampiran 4 : Hasil Jawaban dari Responden	48
Lampiran 5 : Hasil Jawaban Angket dari Responden	68
Lampiran 6 : Hasil Uji Validitas	88
Lampiran 7 : Daftar Absen	89
Lampiran 8 : Surat Permohonan Ijin Penelitian	90
Lampiran 9 : Surat Pernyataan	91
Lampiran 10 : Berita Acara Bimbingan Skripsi	92



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dan teknologi merupakan suatu bagian yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari pembangunan nasional di Indonesia. Oleh karena itu pembangunan dan peningkatan mutu di bidang pendidikan dan teknologi merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia di negara ini agar mampu bersaing mengikuti perkembangan zaman. Saat ini pendidikan menjadi pusat perhatian yang utama oleh pemerintah. Pendidikan harus memberikan kesempatan bagi setiap individu untuk mampu menggali potensinya dalam bidang akademik maupun non akademik serta memperluas pengetahuan sekaligus keterampilan. Selain itu juga ditunjang dengan pengetahuan teknologi yang baik akan menambah kreativitas dari generasi penerus bangsa.

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap individu sepanjang hidupnya. Belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Sumber belajar pun juga dapat bermacam-macam tidak hanya dari guru tetapi dapat berupa benda-benda yang ada di sekitar, alat-alat peraga, bahkan pengalaman dari diri seseorang dapat dijadikan sebagai suatu sumber belajar.

Menurut Arief Sadiman (2010:3) salah satu tanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri seseorang yang disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, pemahaman, keterampilan, maupun sikap dari seseorang. Perubahan tersebut harus bersifat relatif permanen,

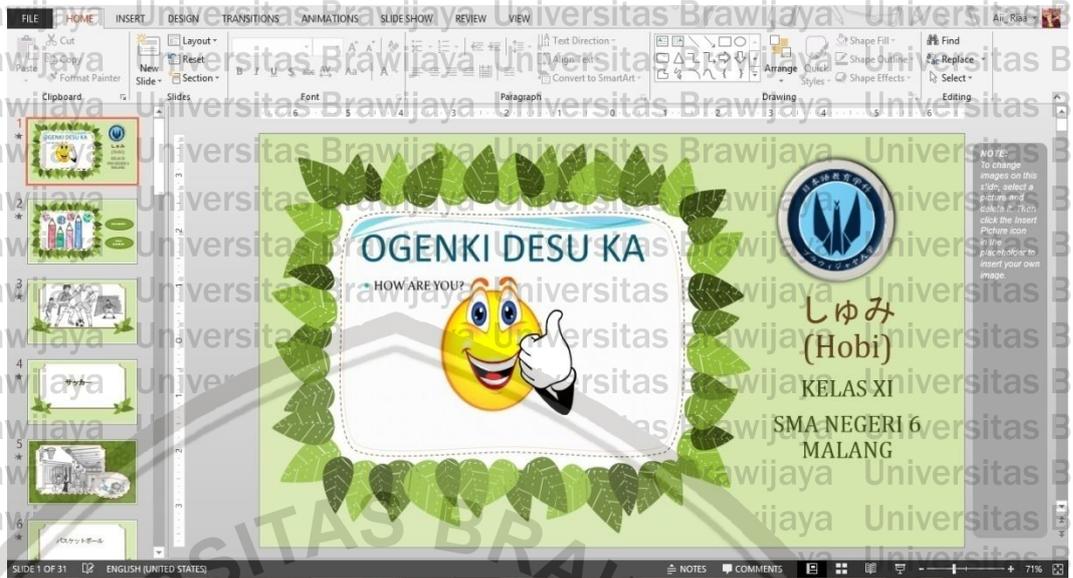
tahan lama, dan menetap, tidak berlangsung sesaat saja. Oleh karena itu dibutuhkan suatu yang mampu meningkatkan pemahaman seorang pembelajar dalam memahami suatu pengetahuan materi serta merangsang pembelajar untuk bisa belajar, salah satu contohnya adalah dengan memanfaatkan penggunaan media. Selain itu minat belajar siswa juga sangat berperan penting terhadap proses pembelajaran, dengan adanya minat dalam belajar maka guru akan lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran.

Media merupakan suatu alat untuk membantu guru dalam menyampaikan suatu materi pelajaran yang akan diajarkan agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media tidak di nilai dari segi kecanggihan media tersebut, tetapi yang lebih penting adalah fungsi dan peranannya dalam membantu tercapainya suatu tujuan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran bahasa Jepang saat ini guru hanya mengandalkan buku sebagai acuan dalam pembelajaran dan kurang memperhatikan pentingnya suatu media. Media pembelajaran sangat membantu guru khususnya dalam penyampaian kosakata bahasa Jepang. Kosakata pada bahasa Jepang sangat banyak sehingga seorang pembelajar yang akan belajar bahasa Jepang tentunya harus memahami setiap kosakata. Kosakata merupakan pelajaran yang penting dalam pembelajaran bahasa Jepang yang harus dipahami oleh seorang pembelajar agar nantinya mampu mengaplikasikannya ke dalam pola kalimat serta mampu mengungkapkannya dalam bentuk percakapan (*kaiwa*). Oleh karena itu, penggunaan media dalam pembelajaran ini sangatlah penting agar pembelajar mudah memahami setiap kosakata yang diajarkan dan tidak merasa bosan saat

proses pembelajaran berlangsung. Penulis ingin meneliti tentang pengaruh dari suatu media pembelajaran terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang tema hobi.

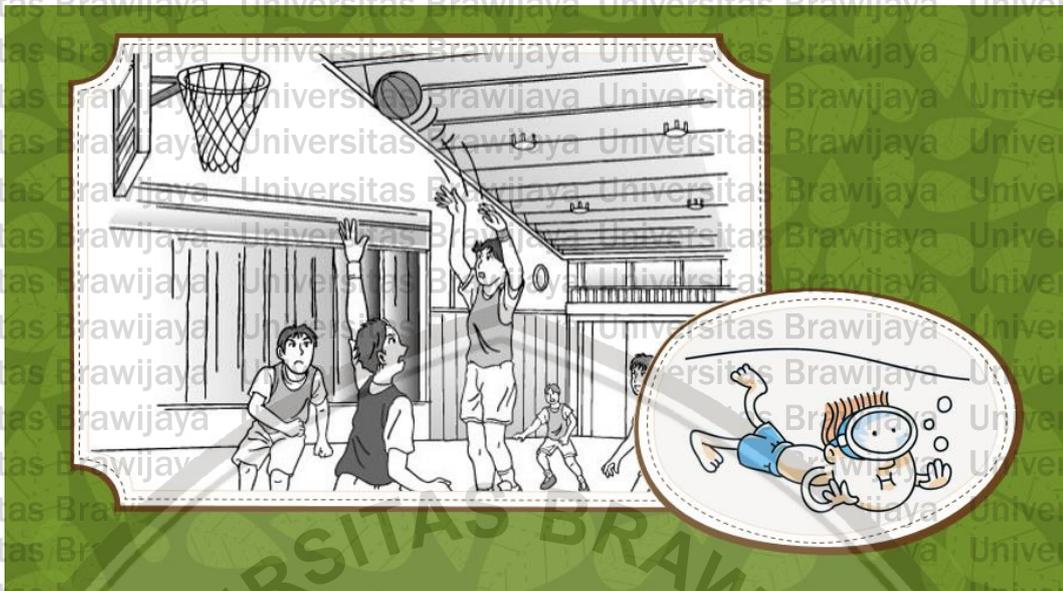
Salah satu media pembelajaran yang akan dijadikan suatu objek penelitian oleh penulis adalah menggunakan aplikasi dari *Microsoft Office* yaitu *Microsoft Power Point 2013*. *Microsoft Power Point* terdiri dari beberapa versi sesuai dengan windows yang dipakai. Salah satu yang terbaru adalah *Microsoft Power Point 2013*. Keunggulan dari *Microsoft Power Point 2013* dibandingkan dengan versi yang lain adalah dapat memilih sendiri *layout* / tampilan yang diinginkan. Banyak *layout* yang telah disediakan dalam *Microsoft Power Point 2013*, *Microsoft Power Point 2013* merupakan salah satu media yang berbentuk *slide* yang akan ditampilkan seperti presentasi. Gambar yang akan ditampilkan dalam *slide Microsoft Power Point* harus sesuai dengan materi yang diajarkan. Selain itu, pemilihan warna dalam *slide* tidak boleh terlalu kontras, karena dapat menyebabkan gambar yang ada tidak terlalu jelas atau tulisan yang ada juga tidak terlalu jelas. Hal tersebut akan mengganggu dalam proses pembelajaran. Jumlah *slide* yang ada dalam *Microsoft Power Point* disesuaikan dengan seberapa banyak materi yang akan disampaikan. Berikut ini adalah tampilan dari *Microsoft Power Point 2013*:



Gambar 1. 9 Tampilan Microsoft Power Point 2013



Gambar 1. 10 Tampilan Slide tema hobi



Gambar 1. 11 Tampilan Slide Tema Hobi



Gambar 1. 12 Tampilan akhir slide pembelajaran

Tampilan *slide* yang menarik tersebut akan membuat siswa merasa tidak bosan dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Jepang dan tentunya akan membuat siswa lebih mudah menangkap isi dari materi kosakata yang diajarkan.

Tidak hanya warna ataupun gambar yang menarik tetapi juga dalam Microsoft Power Point dapat memberikan efek animasi bergerak yang akan membuat tampilan dari *slide* tersebut lebih menarik. Dengan demikian proses penyampaian materi akan lebih menarik, yang sebelumnya siswa kurang memperhatikan pembelajaran bahasa Jepang, dengan adanya media *Microsoft Power Point* ini siswa akan lebih tertarik dan sekaligus menambah minat siswa dalam belajar bahasa Jepang.

Oleh karena itu penulis mengambil penelitian dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Media Visual Microsoft Power Point 2013 pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Tema Hobi Terhadap Minat Belajar pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 6 Malang*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas ada beberapa permasalahan yang akan dikaji oleh penulis, diantaranya :

1. Bagaimana pengaruh media visual *Microsoft Power Point 2013* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang tema hobi pada siswa kelas XI SMA Negeri 6 Malang?
2. Bagaimana minat belajar siswa kelas XI SMA Negeri 6 Malang pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang tema hobi menggunakan media *Microsoft Power Point 2013*?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media visual *Microsoft Power Point 2013* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang tema hobi pada siswa kelas XI SMA Negeri 6 Malang.
2. Untuk mengetahui minat belajar siswa kelas XI SMA Negeri 6 Malang pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang tema hobi menggunakan media *Microsoft Power Point 2013*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah wawasan siswa tentang pentingnya media pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran menggunakan media pembelajaran, serta dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang dan lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan suatu referensi bagi guru untuk mengaplikasikan media pembelajaran sesuai dengan kreativitasnya agar proses pembelajaran lebih menarik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

3. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan penelitian selanjutnya dengan tema media pembelajaran.

1.4.2 Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi yang bermanfaat, khususnya bagi peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan penelitian tentang media pembelajaran dapat memperoleh referensi dari penelitian ini. Selain itu juga dapat memberikan masukan kepada pengajar bahasa Jepang lain supaya menggunakan media pembelajaran yang kreatif sehingga dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran

1.5 Batasan Masalah

Penulis hanya meneliti tingkat pemahaman kosakata dengan tema hobi pada siswa kelas XI SMA Negeri 6 Malang. Kosakata bertema hobi sebagai berikut:

すいえい (suiei) = renang

サッカー (sakkaa) = sepak bola

テニス (tenisu) = tenis

やきゅう (yakyuu) = kasti

うた (uta) = nyanyi

おんがく (ongaku) = musik

りょうり (ryouri) = masakan

ダンス (dansu) = dansa

すもう (sumou) = sumo (olahraga asli Jepang)

バレーボール (bareebooru) = voli

バスケットボール (basukettobooru) = basket

えいが (eiga) = film

りょこう (ryokou) = traveling

1.6 Definisi Istilah Kunci

- Media merupakan suatu alat yang mampu memudahkan guru dalam menyampaikan isi dari materi pembelajaran selain itu mampu memudahkan siswa juga untuk memahami isi materi yang disampaikan guru.
- Minat belajar merupakan ketertarikan yang timbul dari hati pada sesuatu.
- Media visual merupakan visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa, dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk seperti foto, gambar/ilustrasi, sketsa/gambar garis, grafik, bagan, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih.
- Microsoft Power Point 2013* merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat presentasi yang berfungsi untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran dalam bentuk slide presentasi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Hamiddjojo dalam Azhar Arsyad (1993) menyatakan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Dari pernyataan tersebut disimpulkan bahwa seorang guru sangat memerlukan sebuah perantara yaitu sebuah media pembelajaran yang akan digunakan untuk menyampaikan suatu bahan atau materi sehingga diharapkan siswanya dapat memahami dengan baik bahan atau materi yang telah diajarkan. Media tidak hanya diperlukan saat proses belajar mengajar saja, tetapi juga saat seseorang akan menyampaikan suatu pendapat, gagasan atau ide juga membutuhkan media yang tepat.

Levie & Levie (1975) dalam Azhar Arsyad yang membaca kembali hasil-hasil penelitian tentang pembelajaran melalui stimulus gambar dan stimulus kata atau visual dan verbal menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, dan menghubungkan fakta dan konsep. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa gambar dapat diaplikasikan ke dalam berbagai bentuk ataupun model pembelajaran karena cenderung lebih menarik, selain itu dengan warna-warna yang

menarik juga akan dapat membantu suatu gambar tersebut menjadi media pembelajaran yang efektif.

Rudi Bretz dalam Arif Sadiman mengidentifikasi jenis-jenis media berdasarkan tiga unsur pokok yaitu suara, visual, dan gerak. Pada ke tiga unsur tersebut, Bretz mengklasifikasikannya kedalam tujuh kelompok, yaitu media audio, media cetak, media visual diam, media visual gerak, media audio semi gerak, media audio visual diam, audio visual gerak.

1. Media audio merupakan media yang hanya memiliki kemampuan mengeluarkan suara saja.
2. Media cetak merupakan media yang hanya mampu menampilkan informasi berupa huruf-huruf dan simbol-simbol saja.
3. Media visual diam merupakan media yang mampu menyampaikan informasi secara visual tetapi tidak menampilkan suara maupun gerak.
4. Media visual gerak merupakan media yang memiliki kemampuan visual dan gerakan tanpa disertai suara.
5. Media audio semi gerak merupakan media yang menampilkan suara dengan disertai gerakan titik secara linear dan tidak dapat menampilkan gambar nyata secara utuh.
6. Media audio visual gerak merupakan media yang paling lengkap karena menggunakan kemampuan audio, visual dan gerak.

Media audio visual diam merupakan media yang memiliki kemampuan audio visual tanpa memiliki kemampuan gerak.

Dapat disimpulkan bahwa penulis akan membahas media visual gerak yang berupa slide *power point*. Media *power point* adalah media pembelajaran yang merupakan alat bantu mengajar yang mempengaruhi lingkungan belajar yang di tata oleh guru. Riyana (2008:12) Microsoft *power point* memiliki kemampuan untuk menggabungkan berbagai unsur media seperti pengolahan teks, warna, gambar, grafik, serta animasi. Dari pernyataan tersebut media *power point* dapat digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan materi kosakata. Dengan gambar-gambar yang menarik tentunya dapat menambah tingkat kepehaman pembelajar yang nantinya akan diaplikasikan ke dalam suatu bentuk kalimat dan juga ujaran.

2.2 Fungsi dan Manfaat Media

Media Pembelajaran tentunya memiliki fungsi dan manfaatnya dalam proses belajar mengajar. Levie & Lentz (1982) dalam Azhar Arsyad mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu :

- a. Fungsi atensi
- b. Fungsi afektif
- c. Fungsi kognitif
- d. Fungsi kompensatoris

Dari pernyataan tersebut fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi materi pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar seringkali siswa tidak tertarik dengan materi pelajarannya karena pelajaran tersebut salah satu pelajaran yang tidak disenangi.

peran media visual sangat penting untuk menarik perhatian siswa, dengan gambar yang disesuaikan dengan isi materi pelajaran tersebut serta warna-warna yang sesuai pula agar siswa tidak bosan saat pelajaran berlangsung.

Fungsi afektif media visual dapat dilihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika membaca atau mengamati gambar. Gambar atau lambang visual dapat meningkatkan ketertarikan dan menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya dalam pembelajaran kosakata tentang hobi. Siswa akan tertarik dengan mengamati gambar-gambar yang berkaitan dengan hobi yang mungkin salah satu dari gambar-gambar tersebut ada hobi yang sering dilakukan oleh siswa-siswa tersebut.

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar tersebut memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar tersebut.

Fungsi kompensatoris media visual untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi materi pelajaran yang disajikan dengan teks. Dengan kata lain memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu mengingat materi pelajaran tersebut.

Sudjana & Rivai (1992:2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu :

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;

2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan dari pembelajaran;

3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga dalam menjelaskan materi pelajaran tersebut.

4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari guru tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti, mengamati, melakukan, memerankan, dan lain-lain.

Dari pernyataan diatas sangat terlihat dampak positif dari pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Manfaat tersebut tidak hanya bagi siswa tetapi juga ada manfaat bagi guru. Manfaat bagi guru diantara lain adalah guru tidak perlu bersusah payah menggunakan metode yang rumit agar siswanya dapat memahami materi pembelajarannya, tetapi cukup dengan metode yang tidak terlalu rumit namun ditunjang dengan penggunaan media pembelajaran. Selain itu dalam proses pembuatan media tersebut secara tidak langsung guru juga mempelajari materi yang akan diajarkan tersebut.

2.3 Media Pembelajaran Microsoft Power Point

Media *power point* adalah salah satu aplikasi dari *Microsoft Office* yang dapat menampilkan gambar ataupun animasi gerak pada slide. Riyana

(2008:12)

Microsoft Power Point memiliki kemampuan untuk menggabungkan berbagai unsur media seperti pengolahan teks, warna, gambar, grafik, serta animasi. Dengan adanya *microsoft power point* ini tentunya sangat membantu guru dalam proses pembelajaran khususnya dalam penyampaian materi, karena dapat menunjang motivasi serta perhatian siswa dalam belajar.

Menurut Riyana (2008) *Microsoft Power point* di dalam proses belajar mengajar memiliki beberapa kelebihan diantaranya :

- 1) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto.
- 2) Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
- 3) Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik.
- 4) Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.
- 5) Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang.
- 6) Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik. (CD / Disket/Flashdisk), sehingga praktis untuk di bawa ke mana-mana.

Di samping itu, *Microsoft Power point* memiliki beberapa kekurangan diantaranya :

- 1) Harus ada persiapan yang cukup menyita waktu dan tenaga.
- 2) Jika yang digunakan untuk presentasi di kelas adalah PC, maka para pendidik harus direpotkan oleh pengangkutan dan penyimpanan PC tersebut.
- 3) Jika layar monitor yang digunakan terlalu kecil (14"-15"), maka kemungkinan besar siswa yang duduk jauh dari monitor kesulitan melihat sajian bahan ajar yang ditayangkan di PC tersebut.
- 4) Para pendidik harus memiliki cukup kemampuan untuk mengoperasikan program ini, agar jalannya presentasi tidak banyak hambatan.

2.4 Minat Belajar

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal dan aktivitas, tanpa ada yang menyuruh (Slametto, 2010:180). Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki minat pada objek tertentu pasti akan memberikan perhatian yang lebih besar terhadap objek tersebut. Dalam suatu proses pembelajaran pasti setiap siswa memiliki minat pada suatu mata pelajaran, oleh karena itu dengan penggunaan media pembelajaran *Microsoft Power Point 2013* ini penulis akan meningkatkan minat dari siswa untuk belajar bahasa Jepang dengan tema hobi, karena pembelajaran bahasa Jepang yang pada awalnya hanya memakai acuan buku saja saat ini dapat diubah menjadi lebih

menarik, menggunakan media pembelajaran yang tepat pula, salah satu contohnya dengan menggunakan media *Microsoft Power Point 2013*.

2.5 Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian terdahulu berjudul “Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris kelas III Semester 2 Tahun Ajaran 2013/2014 Sekolah Dasar Negeri Sidokare IV Sidoarjo” yang ditulis oleh Jefry Yoga Utama yang pada penelitiannya dinyatakan cukup efektif dibuktikan dengan hasil belajar siswa secara keseluruhan 78%, penelitian selanjutnya adalah “Efektifitas Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Program Power Point Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS di SMAN 1 Sutojayan Blitar” yang ditulis oleh Pietter Budi Handoyo yang pada penelitiannya efektifitas media pembelajaran dengan menggunakan program power point tersebut berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Rata-rata siswa menjawab bahwa efektifitas media pembelajaran dengan menggunakan program power point berada pada kriteria tinggi serta motivasi belajar siswa yang juga tergolong pada kriteria tinggi

Di dalam penelitian ini penulis akan meneliti tentang bagaimana pengaruh dari media visual berupa Microsoft Power Point dalam pembelajaran bahasa Jepang pada tema hobi. Serta meneliti bagaimana minat belajar siswa dengan menggunakan media visual tersebut dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes dan angket. Soal tes digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari media visual Microsoft Power Point, sementara angket digunakan untuk mengetahui

bagaimana manfaat dari media visual tersebut, selanjutnya penulis akan menyimpulkan hasil yang telah diperoleh.

Persamaan penulis dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama meneliti tentang media pembelajaran, sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan penulis dengan penelitian terdahulu yang pertama dari Jefry Yoga Utama adalah pada objek yang diteliti yaitu tentang media audio visual, sampel penelitian, dan mata pelajaran yang dipakai. Sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan penulis dengan penelitian terdahulu yang kedua dari Pietter Budi Handoyo adalah pada hal yang ingin di kaji yaitu tentang efektivitas, motivasi belajar, dan sampel penelitian yang dipakai.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Metode

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu rasional, empiris dan sistematis. Data yang diperoleh melalui penelitian itu adalah data empiris yang mempunyai kriteria tertentu yaitu valid. Valid menunjukkan *derajat* ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada obyek dengan data yang dapat dikumpulkan oleh penulis.

(Sugiyono, 2004:1) mengatakan bahwa metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Jadi metode penelitian adalah suatu cara atau prosedur yang dilakukan dalam melakukan penelitian untuk mencapai tujuan dari penelitian yang dilakukan. Selain itu metode penelitian juga dapat menjawab rumusan masalah pada penelitian tersebut. Seperti halnya pada penelitian ini yang memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media visual berupa power point pada pembelajaran kosakata Bahasa Jepang tema hobi.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Menurut Sugiyono 2003:14 metode kuantitatif adalah penelitian dengan memperoleh data yang berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan.

Dari penjelasan tersebut peneliti memutuskan untuk memakai metode kuantitatif karena penelitian ini akan meneliti pengaruh dari media visual berupa power point serta minat belajar dari siswa tersebut dengan menggunakan instrumen penelitian berupa soal test dan angket. Metode kuantitatif digunakan apabila ingin mengetahui suatu pengaruh perlakuan.

3.2 Instrumen Penelitian

3.2.1 Tes

Soal tes diberikan kepada siswa bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan mereka dalam memahami materi yang telah diajarkan serta mengetahui pengaruh dari media pembelajaran yang digunakan, kemudian dilakukan pencocokan jawaban dan pemberian nilai pada tiap soal.

3.2.2 Angket

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket sebagai instrumen untuk mengetahui bagaimana minat siswa dalam belajar bahasa Jepang khususnya pada tema hobi.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

3.3.1 Sampel Penelitian

Pada penelitian ini peneliti mendapatkan data menggunakan *cluster sample*/sampel kelompok. Sampel kelompok dapat dijumpai pada kelompok

sekolah SD, SELTP, SLTA, kelompok-kelompok tersebut dapat dipandang sebagai tingkatan atau strata (Arikunto, 2010:185). Pengambilan sampel penelitian ini diambil dari siswa SMA Negeri 6 Malang kelas XI. Peneliti menggunakan dua kelas, masing-masing mendapat perlakuan yang berbeda. Peneliti menggunakan dua siklus dalam penelitian ini, masing-masing siklus terdapat dua kali pertemuan.

Siklus yang pertama peneliti akan mengajar seperti biasa tanpa menggunakan media pembelajaran, sedangkan siklus yang kedua peneliti akan mengajar menggunakan media yang telah dipersiapkan.

3.3.2 Perlakuan Pada Kelas Pertama

Menurut Arikunto, 2010:266 tes dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi. Dalam penelitian ini penulis mendapatkan data yang pertama yaitu dengan mengajar sekaligus memberikan soal tentang materi kosakata hobi tanpa menggunakan media *Microsoft Power Point 2013*. Hal ini bertujuan untuk mendukung hasil dari penelitian yang dilakukan menggunakan media *Microsoft Power Point*.

3.3.3 Uji Validitas

Untuk menghitung validitas dari soal yang telah dibuat peneliti menggunakan *SPSS 16 For Windows* dengan rumus Korelasi Pearson seperti berikut ini :

$$t_{\text{hitung}} = \frac{r_{xy} \sqrt{(n-2)}}{\sqrt{1-r_{xy}^2}}$$

Validitas dilakukan untuk membuktikan bahwa soal yang akan diberikan benar-benar sesuai.

3.3.4 Treatment Pada Kelas Kedua

Setelah melakukan penelitian pada kelas pertama tanpa menggunakan media, kemudian penulis melakukan penelitian pada kelas kedua dengan perlakuan yang berbeda yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *Microsoft Power Point 2013*. Penelitian menggunakan media ini juga menggunakan soal yang sama, namun dalam penelitian ini penulis menambahkan instrumen angket untuk mengetahui bagaimana minat siswa kelas XI SMA Negeri 6 Malang dalam belajar bahasa Jepang.

3.3.5 Perlakuan Pada Kelas Kedua

Penulis mendapatkan data yang kedua dengan mengajar menggunakan media *Microsoft Power Point 2013* sekaligus memberikan soal. Hasil dari pemberian soal pada perlakuan kelas kedua ini akan menjadi data untuk mengetahui pengaruh dari media visual *Microsoft Power Point 2013* tersebut. Dengan melihat rata-rata nilai dari tahap pertama dengan tahap kedua maka dapat diketahui pengaruh media tersebut.

3.3.6 Pemberian Angket

Dalam penelitian pada siklus kedua peneliti memberikan angket sebagai instrumen tambahan selain soal tes. Pemberian angket ini dimaksudkan untuk mengetahui minat dari siswa terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang tema hobi serta seberapa besar pengaruh media visual berupa *Microsoft Power Point* dengan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan pemahaman materi tentang hobi.

3.4 Teknik Analisis Data

Setelah dilakukan pemberian soal dan angket, langkah berikutnya adalah menganalisis soal dan angket tersebut.

3.3.1 Analisis Soal

Pada analisis soal ini penulis menghitung hasil dari soal yang telah dikerjakan oleh siswa. Penulis mencocokkan jawaban dengan kunci jawaban. Kemudian penulis menghitung rata-rata nilai dari nilai yang didapatkan pada penelitian kelas pertama dan juga pada kelas kedua. Hasil rata-rata yang didapatkan akan menunjukkan bagaimana pengaruh dari pembelajaran bahasa Jepang tema hobi menggunakan media *Microsoft Power Point* 2013.

3.3.2 Analisis Data Angket

Angket adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2012 : 142), jadi tidak ada jawaban benar maupun jawaban salah dari responden. Peneliti akan mengumpulkan jawaban-jawaban yang sama dari responden, kemudian mengolah data angket menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100$$

Keterangan :

P = Presentase

$\sum X$ = Jumlah keseluruhan skor jawaban responden

$\sum Xi$ = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu sistem

100 = Konstanta

(Sudjana, 1990 : 45)

Dari hasil tersebut peneliti dapat mengetahui bagaimana minat siswa pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang tema hobi.

BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Temuan

Dalam bab ini akan di jabarkan tentang temuan dan pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis. Dari penelitian yang dilakukan oleh penulis didapatkan hasil temuan bahwa dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 6 Malang belum menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang proses pembelajaran. Guru hanya memakai buku sebagai acuan dalam proses pembelajaran, dan minat siswa dalam belajar bahasa Jepang juga tergolong rendah.

Proses penelitian yang dilakukan oleh penulis mendapatkan beberapa temuan. Hal ini dapat terlihat pada temuan penelitian dengan sistem dua siklus yakni menggunakan dua kelas namun dengan perlakuan yang berbeda. Nilai rata-rata siswa pada kelas dengan pembelajaran bahasa Jepang tanpa menggunakan media pembelajaran adalah sebesar 69,25. Hasil pada siklus pertama tersebut menurut standar penilaian pada umumnya termasuk dalam kriteria cukup. Sedangkan nilai rata-rata siswa pada kelas dengan pembelajaran bahasa Jepang menggunakan media pembelajaran sebesar 87,25. Hasil pada siklus kedua tersebut menurut standar penilaian pada umumnya termasuk pada kriteria sangat baik.

4.2 Pembahasan

Hasil penelitian yang telah didapatkan selanjutnya dibahas dengan urutan penulis membahas hasil yang telah didapat untuk menjawab rumusan masalah yang pertama yaitu tentang bagaimana pengaruh media visual *Microsoft Power Point 2013* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang tema hobi pada siswa kelas XI SMA Negeri 6 Malang. Hasil dari pengaruh media *Microsoft Power Point 2013* dapat diketahui menggunakan soal tes. Tes dilakukan pada dua kelas yang berbeda kelas pertama digunakan untuk tes sebelum menggunakan media dan kelas berikutnya digunakan untuk tes sesudah menggunakan media. Selanjutnya penulis juga membahas hasil penelitian yang telah didapatkan untuk menjawab rumusan masalah yang kedua yaitu tentang bagaimana minat belajar siswa kelas XI SMA Negeri 6 Malang pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang tema hobi menggunakan media *Microsoft Power Point 2013*. Hal tersebut dapat diketahui melalui angket yang diisi oleh siswa.

4.2.1 Hasil Uji Validitas

Sebelum melakukan penelitian penulis mengadakan uji validitas instrumen terlebih dahulu. Uji validitas ini bertujuan untuk menentukan instrumen tersebut layak atau tidak sebagai cara untuk mengambil data pada penelitian ini. Penulis melakukan uji validitas instrumen berupa soal di kelas XI Bahasa SMA Negeri 6 Madiun dengan 10 siswa yang menjadi responden. Uji validitas ini dihitung menggunakan SPSS 16 dengan rumus Korelasi Pearson seperti berikut :

$$t_{\text{hit}} = \frac{r_{xy} \sqrt{(n-2)}}{\sqrt{(1-r_{xy}^2)}}$$

Hasil dari uji validitas butir soal yang telah dilakukan menggunakan rumus di atas adalah sebagai berikut :

Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas

Resp	No. Item														Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
2	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13
3	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	4
4	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11
5	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	12
6	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	6
7	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	10
8	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	4
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
10	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	11
r_{xy}	0.57691	0.535457	0.516897	0.667053	0.74472	0.667053	0.516897	0.477955	0.667053	0.667053	0.635723	0.695137	0.533531	0.516897	
t_{hitung}	2.442878	2.19626	2.091685	3.101618	3.865563	3.101618	2.091685	1.88492	3.101618	3.101618	2.852911	3.3497	2.185207	2.091685	
t_{tabel}	1.770933	1.770933	1.770933	1.770933	1.770933	1.770933	1.770933	1.770933	1.770933	1.770933	1.770933	1.770933	1.770933	1.770933	
keterangan	valid														

Dari hasil uji validitas di atas menunjukkan bahwa 14 soal yang telah dibuat oleh penulis tersebut valid sehingga dapat disimpulkan bahwa soal yang telah dibuat oleh penulis tersebut dapat digunakan untuk mengambil data penelitian.

4.2.2 Hasil Tes Pada Kelas Pertama

Penulis memberikan pelajaran bahasa Jepang tema hobi tanpa menggunakan media pembelajaran. Dari penelitian tersebut didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 4. 2 Hasil Rata-Rata Nilai Pada Kelas Pertama

No.	Nama	Nilai
1.	Sutriya	100
2.	Diana Khomariah	92,5
3.	Andhi Muklis M	25
4.	Nadia Risky Putri Auliya M	77,5
5.	Sulis	85
6.	Anggun	40
7.	Anin Dhea Desy	70
8.	Khurul Holimah	25
9.	Reza Muhammad	100
10.	Alfiana Izha	77,5
Rata-rata Nilai		69,25

Dari hasil yang terdapat pada tabel di atas, maka rata-rata nilai dari penelitian yang dilakukan sebelum menggunakan media pembelajaran *Microsoft Power Point 2013* adalah 69,25. Ini menunjukkan hasil yang kurang maksimal karena masih ada beberapa anak yang mendapatkan nilai kurang bagus.

4.2.3 Hasil Tes Pada Kelas Kedua

Setelah melakukan penelitian pada kelas pertama dengan perlakuan tanpa menggunakan media pembelajaran kali ini penulis melakukan penelitian pada kelas kedua dengan menggunakan media pembelajaran *Microsoft Power Point 2013*.

Penulis memberikan pengetahuan terlebih dahulu tentang media pembelajaran, khususnya manfaat dari media pembelajaran itu sendiri. Setelah itu penulis memberikan pembelajaran bahasa Jepang tema hobi menggunakan media yang telah dipersiapkan sebelumnya, dalam persiapan tersebut penulis tidak membutuhkan waktu yang lama karena ruang kelas sudah tersedia LCD Projector sehingga memudahkan penulis dalam proses pembelajaran. Siswa juga terlihat antusias saat akan menerima materi pelajaran tersebut karena sebelumnya guru belum pernah memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran bahasa Jepang di sekolah tersebut. Guru mata pelajaran bahasa Jepang juga ikut serta di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung. Hal ini tentunya dapat menumbuhkan motivasi pada guru agar lebih mengetahui manfaat dari penggunaan media pembelajaran, serta dapat melihat juga siswa-siswa yang cenderung aktif dalam proses pembelajaran tersebut. Hasil dari tes yang dilakukan setelah melakukan *treatment* adalah sebagai berikut :

Tabel 4.3 Hasil Rata-Rata Nilai Pada Kelas Kedua

No.	Nama	Nilai
1.	Fairuz Kharisma W	85
2.	M. Salman Alfarisi	70
3.	Dora Parasuta	77,5
4.	Kartika Dwi Ayu	100
5.	Farihatul Fadhillah	85
6.	Jaguar Priya S	85
7.	Chafid Firmatama	100
8.	Tomi Ivan	77,5
9.	Faizal Chandra	92,5
10.	M. Sony Setiawan	100
11.	Weka Dwi Kartika	92,5
12.	Nanda Maulidia	100
13.	Anis Dwi	70
14.	Diansyah Nandang	100
15.	Sintiya Setiawati	85

16.	Anania Putri	70
17.	Dinda Tisa	77,5
18.	Fajar Giri	92,5
19.	Haridatun Nadifah	85
20.	Diaz Ramadhan A	100
Rata-rata Nilai		87,25

Dari hasil tersebut terlihat perbedaan yang signifikan dari hasil yang telah didapatkan sebelumnya yaitu saat tidak menggunakan media pembelajaran. Hasil rata-rata nilai yang didapatkan pada penelitian setelah dilakukan treatment adalah 87,25. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh dari media pembelajaran *Microsoft Power Point 2013* sangat besar. Hasil rata-rata nilai pada penelitian tidak menggunakan media pembelajaran adalah 69,25, sedangkan hasil rata-rata nilai dari penelitian dengan menggunakan media pembelajaran sebesar 87,25, perbedaannya adalah 18. Hal ini sesuai dengan standar penilaian pada umumnya:

Tabel 4. 4 Standar Penilaian

Angka	Keterangan
86 – 100	Sangat baik
76 – 85	Baik
66 – 75	Cukup
56 – 65	Kurang
46 – 55	Sangat kurang
36 – 45	Buruk
0 – 35	Sangat buruk

Sumber : Pedoman Supervisi untuk Guru Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga 2012

Dari hasil yang telah didapatkan maka jika ditinjau dari standar penilaian pada umumnya seperti pada tabel diatas dapat diketahui bahwa rata-rata nilai pada penelitian dengan menggunakan media pembelajaran *Microsoft Power Point* 2013 memperoleh kriteria sangat baik. Ini menunjukkan kemajuan yang positif dari yang sebelumnya pada siklus pertama pembelajaran dengan tidak menggunakan media pembelajaran mendapatkan kriteria cukup dengan rata-rata nilai 69,25 menjadi sangat baik pada penelitian di siklus kedua dengan menggunakan media pembelajaran yaitu dengan rata-rata nilai 87,25.

4.2.4 Analisis Data Angket

Penelitian yang dilakukan penulis ini tidak hanya meneliti pengaruh dari suatu media pembelajaran tetapi juga meneliti hal yang sangat berkaitan dengan pengaruh yaitu minat belajar. Minat belajar sangat mempengaruhi siswa dalam suatu proses pembelajaran. Jika seseorang sudah terpengaruh pada suatu hal, ia

pasti menaruh minat juga pada hal tersebut. Dalam penelitian ini penulis juga meneliti bagaimana minat belajar siswa kelas XI SMA Negeri 6 Malang dalam proses pembelajaran menggunakan media berupa *Microsoft Power Point 2013* ini dengan tema bahasan hobi. Data angket diperoleh dari 20 siswa. Berikut merupakan hasil analisis data angket yang telah dilakukan oleh penulis :

Tabel 4. 5 Hasil Analisis Data Angket



No.	Pertanyaan Angket	Alternatif Jawaban				Σ Skor
		A	B	C	D	
1	Apakah media visual <i>Microsoft Power Point 2013</i> ini dapat membantu kalian dalam proses pembelajaran?	16	4			76
2	Bagaimana perasaan kalian saat mengikuti proses pembelajaran bahasa Jepang dengan tema hobi ini?	18	2			78
3	Menurut pendapat kalian apakah gambar yang disajikan dalam media visual <i>Microsoft Power Point 2013</i> kosakata Bahasa Jepang tema hobi ini menarik?	17	3			77
4	Menurut pendapat kalian apakah gambar yang disajikan dalam media visual <i>Microsoft Power Point 2013</i> ini jelas?	16	2	2		74
5	Menurut pendapat kalian apakah teks dan ukuran teks yang digunakan dalam media visual <i>Microsoft Power Point 2013</i> jelas untuk dibaca?	18	2			78
6	Menurut pendapat kalian apakah tampilan yang disajikan dalam media visual <i>Microsoft Power Point 2013</i> kosakata Bahasa Jepang tema hobi ini sudah sesuai?	17	3			77
7	Apakah belajar dengan menggunakan media visual <i>Microsoft Power Point 2013</i> ini menarik?	19	1			79
8	Menurut pendapat kalian apakah dengan menggunakan media visual <i>Microsoft Power Point 2013</i> ini kalian lebih mudah dalam mengerjakan soal?	15	3	2		73
Jumlah		136	20	4		612
Presentase						95,7 %

Hasil presentase didapatkan dengan cara berikut :

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100$$

$$P = \frac{612}{640} \times 100$$

$$P = 95,7\%$$

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel analisis data angket di atas dan dihitung menggunakan rumus di atas pula maka media pembelajaran berupa *Microsoft Power Point 2013* yang digunakan oleh penulis dapat membangkitkan minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan analisis data angket yang memperoleh presentase sebesar 95,7 %. Hasil perhitungan tersebut termasuk dalam kualifikasi layak digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat membantu meningkatkan minat siswa dalam memahami materi pembelajaran bahasa Jepang tema hobi.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis pada siswa kelas XI SMA Negeri 6 Malang, berdasarkan hasil temuan penelitian dan juga pembahasan maka penulis dapat mengambil kesimpulan terkait dengan rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran *Microsoft Power Point 2013* yang digunakan dalam proses pembelajaran ini sangat berpengaruh bagi siswa. Hal itu dibuktikan dengan hasil nilai pada siklus penelitian yang pertama memperoleh nilai rata-rata 69,25 yang termasuk pada kriteria cukup, sedangkan pada siklus penelitian yang kedua menunjukkan nilai rata-rata 87,25 yang termasuk dalam kriteria sangat baik. Hal tersebut menunjukkan nilai kenaikan yang positif sebesar 18, sehingga disimpulkan pula media tersebut layak digunakan untuk menunjang suatu proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.
2. Dengan menggunakan media pembelajaran *Microsoft Power Point 2013* pada pembelajaran bahasa Jepang tema hobi dapat membuat siswa lebih berminat dalam belajar bahasa Jepang. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis data angket yang dilakukan oleh penulis menunjukkan hasil sebesar 95,7 % siswa berminat, selain itu membuat suasana belajar siswa menjadi menyenangkan, selain itu guru juga lebih mudah dalam menyampaikan.

3. materi pembelajaran, dan siswa juga lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, penggunaan media pembelajaran *Microsoft Power Point 2013* ini terbukti juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa tidak lagi malu untuk bertanya tentang hal yang belum jelas, karena proses pembelajaran yang menyenangkan mempengaruhi siswa tersebut untuk ikut berperan aktif.

5.2 Saran

Saran yang penulis sampaikan kepada peneliti selanjutnya maupun kepada guru adalah sebagai berikut :

1. Dalam proses pembelajaran menggunakan media *Microsoft Power Point 2013*, guru hendaknya juga melakukan komunikasi dua arah kepada siswa. Tidak hanya terpaku pada media pembelajaran saja. Hal tersebut akan semakin memperlancar proses pembelajaran. Salah satu contohnya menggunakan gerakan yang sesuai pada gambar yang sedang ditampilkan atau memberikan contoh lain yang lebih luas agar kreativitas dari siswa dapat berkembang.
2. Serta untuk peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang media pembelajaran sebaiknya menggunakan materi-materi yang mudah di ilustrasikan oleh media pembelajaran tersebut agar siswa tidak bingung dalam menerima materi pelajaran. Selain itu peneliti selanjutnya juga diharapkan bisa meneliti memanfaatkan kecanggihan teknologi saat ini agar

siswa lebih tertarik dan menaruh minat yang lebih pada pelajaran bahasa Jepang.



DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT.RajaGrafindo Persada.

Hamalik, Oemar. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.

Handoyo, Pietter Budi. (2013). “Efektifitas Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Program Power Point Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS di SMAN 1 Sutojayan Blitar”. Skripsi tidak diterbitkan.

Kadarno. (2013). “Penerapan Media Gambar Dengan Power Point Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Bunulrejo 5 Kota Malang”. Skripsi tidak diterbitkan.

Pedoman Supervisi untuk Guru Dinas Pendidikan dan Olahraga 2012.

Riyana, Ilyasih. (2008). *Pemanfaatan OHP dan Presentasi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Cipta Agung.

Sadiman, Arief. (2010). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT.RajaGrafindo Persada.

Slametto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : PT.Rineka Cipta.

Sudjana. (2001). *Teknik Analisis Regresi dan Korelasi*. Bandung : Tarsito

Sudjana, Nana. Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. (2003). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung:Alfabeta

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung:Alfabeta.

Utama, Jefry Yoga. (2014). “Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris kelas III Semester 2 Tahun Ajaran 2013/2014 Sekolah Dasar Negeri Sidokare IV Sidoarjo”. Skripsi tidak diterbitkan.

*Lampiran 1 : Curriculum Vitae***CURRICULUM VITAE**

Nama : Apriliana Sesaria Setyowati

NIM : 11511060111012

Program Studi : S1 Pendidikan Bahasa Jepang

Tempat dan Tanggal Lahir : Madiun, 29 April 1993

Alamat Asli : Jalan Oviten Blok R/8 Perumahan Bumi
Antariksa, Madiun.

Nomor Ponsel : 085258667640

Alamat Email : aprilianasesariasetyowati@gmail.com

Pendidikan : SD Negeri 1 Klegen Madiun (1999-2005)
SMP Negeri 4 Madiun (2005-2008)
SMA Negeri 5 Madiun (2008-2011)
Universitas Brawijaya Malang (2011-2015)

Mengikuti JLPT N4 (2012)

Mengikuti JLPT N3 (2013)

Lulus TOEIC 2015 (26 Maret 2015)

Lampiran 2 : Soal Tes

SOAL

Isilah sesuai dengan gambar!

1.



Yamada san wa ga suki desu.

2.



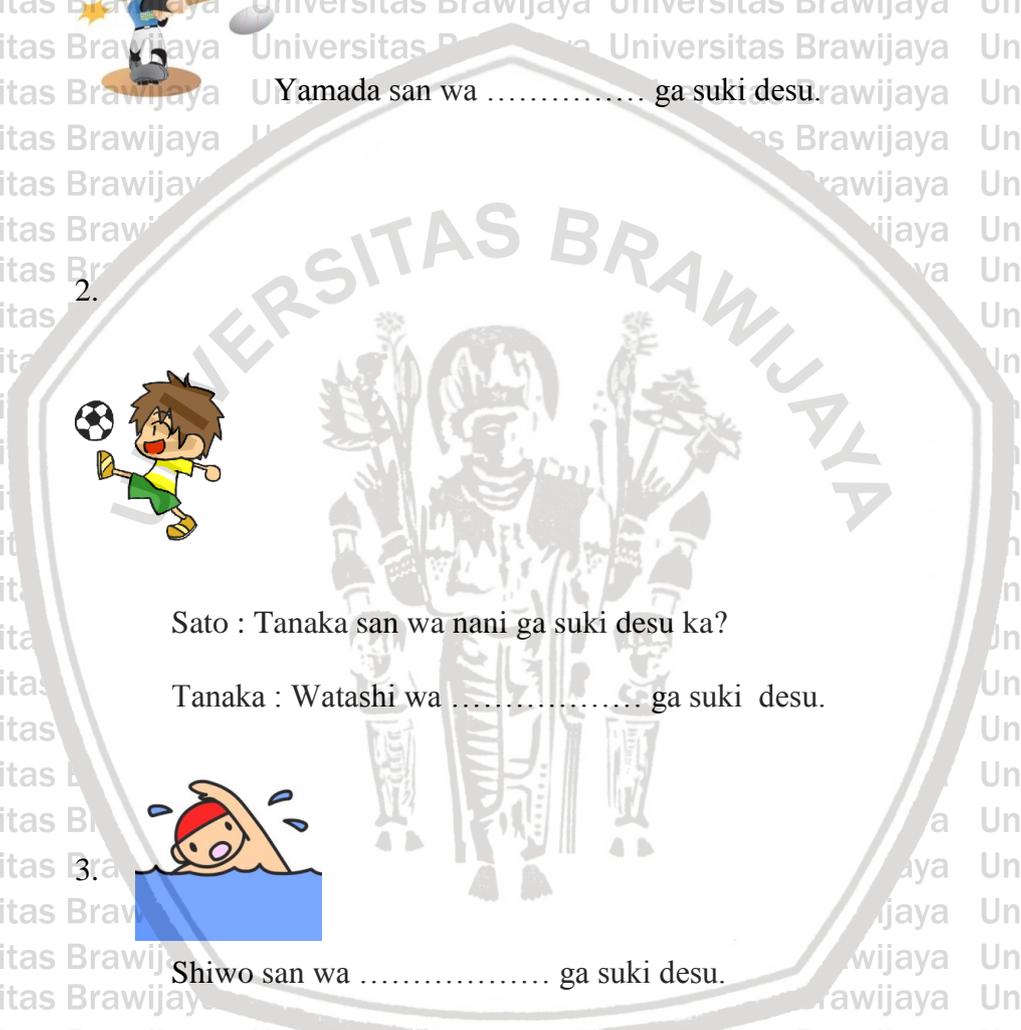
Sato : Tanaka san wa nani ga suki desu ka?

Tanaka : Watashi wa ga suki desu.

3.



Shiwo san wa ga suki desu.





Nobi : Karina san shumi wa nan desu ka?

Karina : Aa, watashi no shumi wa desu.

5.



Shinichi san to Aemi san wa ga suki desu.

6.



Yoko san to Hejin san wa ga suki

desu.



dori san to aria san wa..... ga suki

desu

1. Buatlah percakapan singkat tentang hobi!



== Selamat Mengerjakan ==

Lampiran 3 : Angket Siswa

ANGKET SISWA

Nama :

No. Absen :

1. Apakah media visual *Microsoft Power Point 2013* ini dapat membantu kalian dalam proses pembelajaran ?

- a. Sangat membantu
- b. Membantu
- c. Cukup membantu
- d. Kurang membantu

Alasan

.....

.....

.....

.....

2. Bagaimana perasaan kalian saat mengikuti pelajaran bahasa Jepang ini?

- a. Sangat senang
- b. Senang
- c. Cukup senang
- d. Tidak senang

Alasan

.....

.....

.....

3. Menurut pendapat kalian apakah gambar yang disajikan dalam media visual kosakata Bahasa Jepang tema hobi ini menarik ?

- a. Sangat menarik b. Menarik c. Cukup menarik
d. Kurang menarik

Alasan

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

4. Menurut pendapat kalian apakah gambar yang disajikan dalam media visual *Microsoft Power Point 2013* ini jelas?

- a. Sangat jelas b. Jelas c. Cukup jelas
d. Kurang jelas

Alasan

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

5. Menurut pendapat kalian apakah teks dan ukuran teks yang digunakan jelas untuk dibaca ?

- a. Sangat jelas b. Jelas c. Cukup jelas
d. Kurang jelas

Alasan :

6. Menurut pendapat kalian apakah tampilan yang disajikan dalam media

visual *Microsoft Power Point* kosakata Bahasa Jepang bab

“Kegemaran” ini sudah sesuai ?

- a. Sangat sesuai b. Sesuai c. Cukup sesuai d.

Kurang sesuai

Alasan

7. Apakah belajar dengan menggunakan media visual *Microsoft*

Power Point ini menarik ?

- a. Sangat menarik b. Menarik b. Cukup menarik

d. Kurang menarik

Alasan

8. Menurut pendapat kalian apakah dengan menggunakan media

visual *Microsoft Power Point* ini kalian lebih mudah dalam

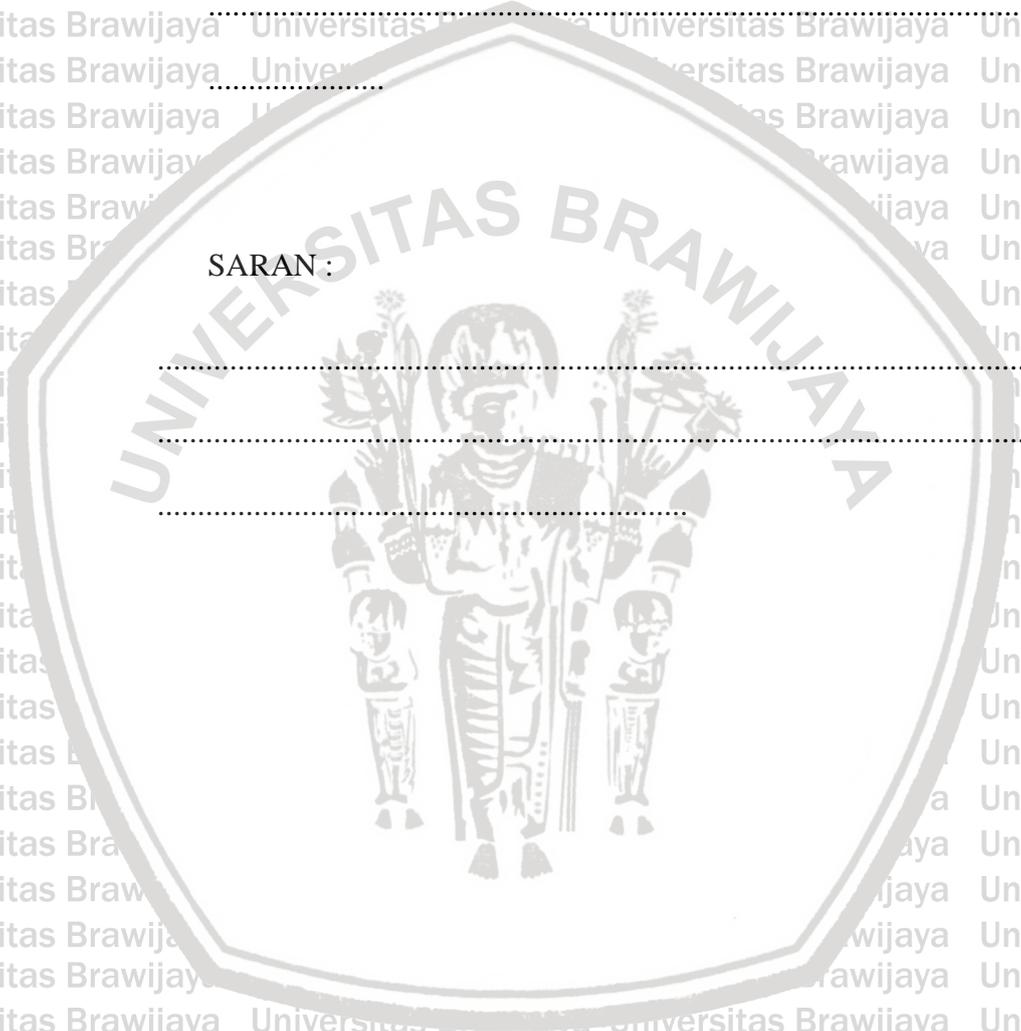
mengerjakan soal ?

- a. Sangat mudah b. Mudah c. Cukup mudah

d. Tidak mudah

Alasan :

SARAN :



Lampiran 4 : Hasil Jawaban Responden

Name: Anas Perisya

Class: XI IPA-2

No: 1041

SOAL

Isilah sesuai dengan gambar!

1.



Yamada san wa ga suki desu.

2.



Sato : Tanaka san wa nani ga suki desu ka?

Tanaka : Watashi wa ga suki desu.

3.



Shiwo san wa ga suki desu.



Handwritten signature or initials.

4.



Nobi : Karina san shumi wa nan desu ka?

Karina : Aa, watashi no shumi wa テニス desu.

5.

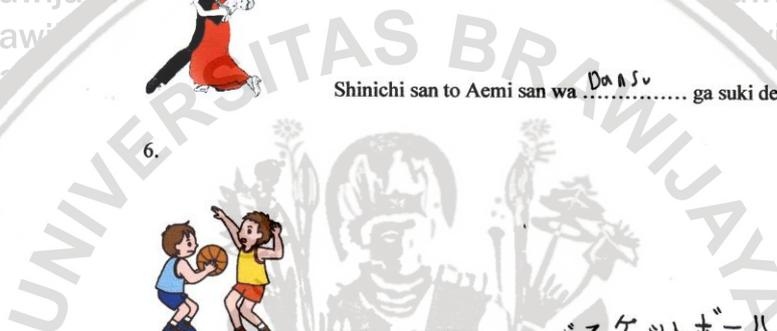


Shinichi san to Aemi san wa ダンス ga suki desu.

6.



Yoko san to Hejin san wa バスケットボール ga suki desu.





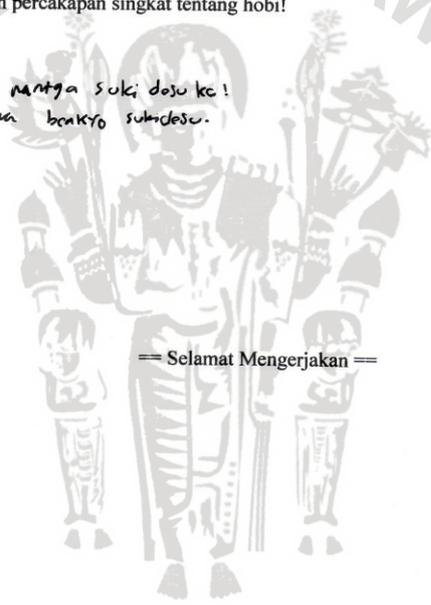
dori san to aria san wa..... ga suki desu

8. Buatlah percakapan singkat tentang hobi!

Konsep i

A: Ana jawa nanya suki desu ke!

B: wata siwa bankro subdesu.



== Selamat Mengerjakan ==

Lampiran 5 : Hasil Jawaban Angket Dari Responden

ANGKET SISWA

Nama : Falza Chandra

No. Absen : 12

1. Apakah media visual *Microsoft Power Point 2013* ini dapat membantu kalian dalam proses pembelajaran ?

- Sangat membantu b. Membantu c. Cukup membantu
d. Kurang membantu

Alasan : Membuat siswa lebih paham pelajarannya

2. Bagaimana perasaan kalian saat mengikuti pelajaran bahasa Jepang ini?

- Sangat senang b. Senang c. Cukup senang
d. Tidak senang

Alasan : Suka dengan pembelajaran seperti ini

3. Menurut pendapat kalian apakah gambar yang disajikan dalam media visual kosakata Bahasa Jepang tema hobi ini menarik ?

- a. Sangat menarik
- b. Menarik
- c. Cukup menarik
- d. Kurang menarik

Alasan : Gambarnya lucu

4. Menurut pendapat kalian apakah gambar yang disajikan dalam media visual Microsoft Power Point 2013 ini jelas?

- a. Sangat jelas
- b. Jelas
- c. Cukup jelas
- d. Kurang jelas

Alasan : Gambarnya terlihat dari belakang dan bagus

5. Menurut pendapat kalian apakah teks dan ukuran teks yang digunakan jelas untuk dibaca ?

- a. Sangat jelas
- b. Jelas
- c. Cukup jelas
- d. Kurang jelas

Alasan : tulisannya mudah dibaca

6. Menurut pendapat kalian apakah tampilan yang disajikan dalam media visual

Microsoft Power Point kosakata Bahasa Jepang bab "Kegemaran" ini sudah sesuai ?

- a. Sangat sesuai
- b. Sesuai
- c. Cukup sesuai
- d. Kurang sesuai

Alasan : Karena akan dipelajari

7. Apakah belajar dengan menggunakan media visual Microsoft Power Point ini

menarik ?

- a. Sangat menarik
- b. Menarik
- c. Cukup menarik
- d. Kurang menarik

menarik

Alasan : Membuat nyaman belajar

8. Menurut pendapat kalian apakah dengan menggunakan media visual Microsoft

Power Point ini kalian lebih mudah dalam mengerjakan soal ?

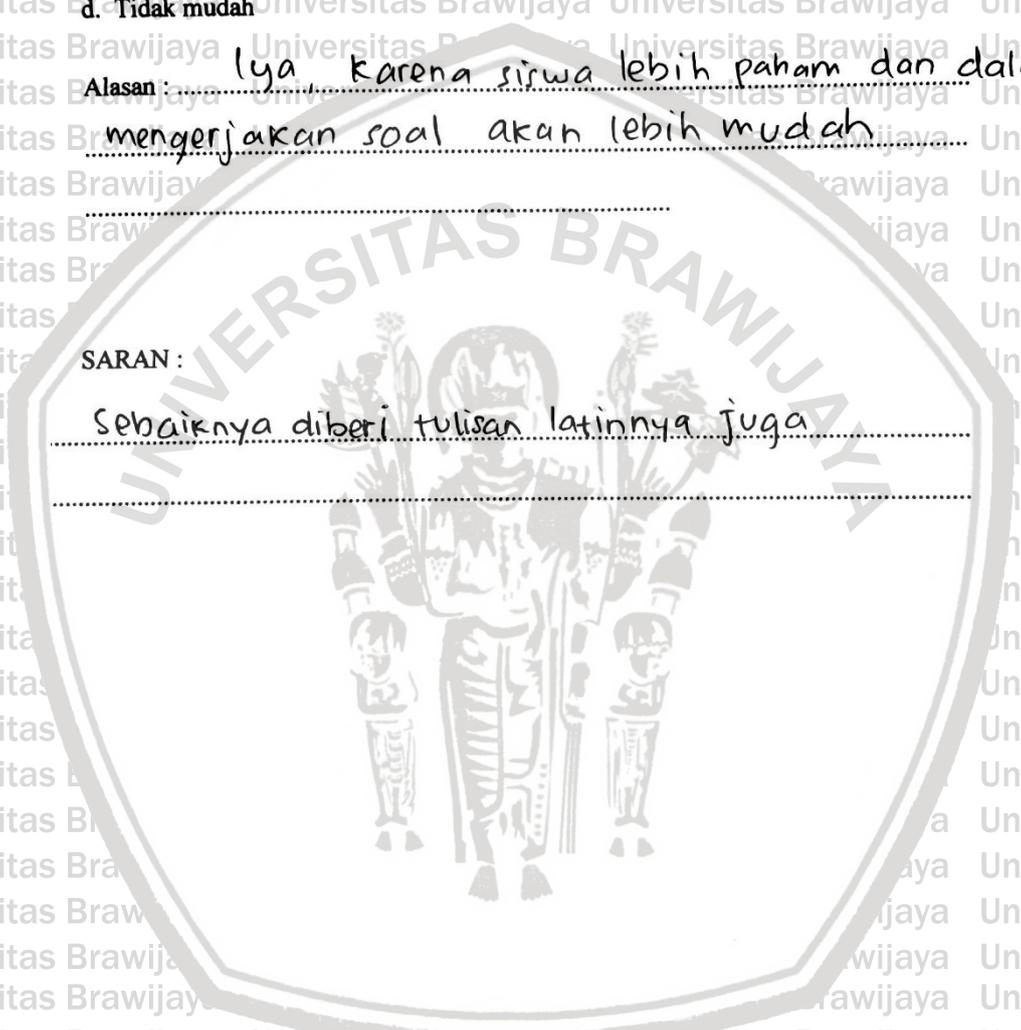
- a. Sangat mudah
- b. Mudah
- c. Cukup mudah

d. Tidak mudah

Alasan: ya, karena siswa lebih paham dan dalam mengerjakan soal akan lebih mudah

SARAN:

Sebaiknya diberi tulisan latinnya juga



Lampiran 7 : Daftar Absen

XI LINTAS MINAT

1. Sintiya Setiyawati	XI MIA 2
2. Nanda Maulidia Sapitri	XI MIA 3
3. Wika Dwi Kartika	XI MIA 1
4. Ira Ariesta B	XI MIA 1
5. Horidatun Nadiyah	XI MIA 4
6. Nurul Fajrin K.	XI MIA 3
7. Hafid Firmalana	XI MIA 1
8. Tomi Ivan S	XI MIA 3
9. Dora Parasuta	XI MIA 1
10. FCIzel Chandra	XI MIA 3
11. Alipprandika Nuzul Firdausi	XI MIA 4
12. Ans Dwi Y.J	XI MIA 2
13. Kartika Dwi Ayu U	XI MIPA 1
14. Ananda Putri Kencana	XI MIPA 2
15. Farihatul Fadila	XI MIPA 1
16. Dianyah Nandang S.	XI IPS 4
17. M. Sony Setawan	XI IPS 3
18. Dlat Ramadhan Affridiani	XI IIS 2
19. Ricka Manta Putri	XI IIS 3
20. Dinda Tecca O	XI IIS 2
21. Fopri Gici Leksoro	??
22. Jaguar Praya S	XI IIS 1
23. M. SALMAN ALFATESI	XI IIS 1
24. Fairuz Khairisma W.	XI IIS 1

Lampiran 8 : Surat Permohonan Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
Jalan Veteran, Malang 65145 Indonesia
Telp. (0341) 575875 (direct), Fax. (0341) 575822 (direct)
E-mail: fib_ub@ub.ac.id http://www.fib_ub.ac.id

Nomor : 007C/UN10.12/AK/2014
Lampiran :
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth. Kepala SMA Negeri 6 Malang
Jl. Mayjend Sungkono 58
Malang

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir mahasiswa Program Sarjana (S1) Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya, kami mohon dengan hormat agar Saudara :

Nama : Apriiana Sesaria Setyowati
NIM : 115110601111012
Semester : 8 (VII)
Program Studi : S1 Pendidikan Bahasa Jepang

diberikan ijin untuk melaksanakan kegiatan penelitian dan memperoleh data pendukung berkaitan dengan usulan skripsi berjudul "PENGARUH MEDIA VISUAL MICROSOFT POWER POINT TERHADAP PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG BAB "KEGEMARAN" PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 6 MALANG".

Selanjutnya kami sampaikan bahwa data yang diperoleh akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk penelitian (terlampir).

Demikian atas bantuan dan kerjasama yang baik ini, diucapkan terimakasih.

Prof. Ir. Ratya Anindita, M.S., Ph.D.
NIP. 19610908 198601 1 001

Lampiran 9 : Surat Pernyataan

Surat Pernyataan

Saya, yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Apriliana Sesaria Setyowati
NIM : 115110601111012
Semester : 8 (VII)
Program Studi : S1 Pendidikan Bahasa Jepang

dengan ini menyatakan bahwa berkaitan dengan penyusunan skripsi Program S1 saya yang berjudul:

“PENGARUH MEDIA VISUAL MICROSOFT POWER POINT TERHADAP PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG BAB “KEGEMARAN” PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 6 MALANG”

akan menjaga kerahasiaan data yang saya peroleh dan jika terjadi penyalahgunaan terhadap data tersebut, saya bersedia untuk ditindak sesuai dengan hukum yang berlaku di Indonesia. Pernyataan ini saya buat atas kesadaran saya akan etika penelitian yang berlaku.

Tanggal pernyataan: 16 Januari 2015

Yang membuat pernyataan:

METERAI TEMPEL
JANUARI 2015
BB25EACF496215891
SIKSA SUDU BERSAMA
6000,00
DJP

Apriliana Sesaria Setyowati
NIM : 115110601111012

Mengetahui:

Dekan,

Prof. Ir. Ratya Anindita, M.S., Ph.D.
NIP. 19610908 198601 1 001

Ketua Program Studi
S1 Pendidikan Bahasa Jepang

Ulfah Sutiyarti, M.Pd
NIP. 740319 12 1 2 0036

Lampiran 10 : Berita Acara Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
Jalan veteran, Malang 65145 Indonesia
Telp. (0341) 575875 Fax. (0341) 575822
E-mail: fib_ub@ub.ac.id http://www.fib.ub.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

- 1. Nama : Apriliana Sesaria Setyowati
2. NIM : 115110601111012
3. Program studi : Pendidikan Bahasa Jepang
4. Topik Skripsi : Media Pembelajaran
5. Judul Skripsi : "Pengaruh Media Visual Microsoft Power Point 2013 Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Tema Hobi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 6 Malang"
6. Tanggal Mengajukan : 16 Januari 2015
7. Tanggal Selesai Revisi :
8. Nama Pembimbing : Sri Aju Indrowaty, M.Pd
9. Keterangan Konsultasi

Table with 5 columns: No., Tanggal, Materi, Pembimbing, Paraf. It contains 9 rows of meeting records with dates, topics, and signatures.

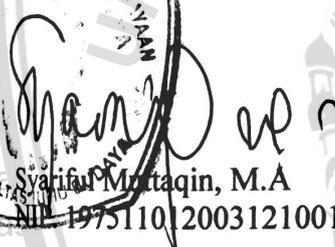
10. Telah dievaluasi dan diuji dengan nilai :

B+

Malang, Juni 2015

Mengetahui,
Pembantu Dekan I
Bidang Akademik dan Kerja Sama

Pembimbing


Syaiful Murtaqin, M.A
NIK. 197511012003121001


Sri Aju Indrowaty, M.Pd
NIK. 2013097111012001

