

**PENELITIAN TINDAKAN KELAS**

**“PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS SISWA KELAS XI MIPA 3 SMA  
NEGERI 5 PINGGIR”**



**GUSTIA**

**GURU BAHASA JEPANG SMA NEGERI 5 PINGGIR**

**KABUPATEN BENGKALIS**

**PROVINSI RIAU**

**2020**

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT karena atas limpahan berkahnya sehingga pada akhirnya saya dapat menyelesaikan penyusunan laporan penelitian ini dengan judul **“PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS SISWA KELAS XI MIPA 3 SMA NEGERI 5 PINGGIR”**. Pelaksanaan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pembelajaran Bahasa Jepang dalam bidang menulis.

Penyusunan laporan ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, serta arahan dari banyak pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya dan mendoakan semoga diberikan balasan yang setimpal oleh Allah SWT.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan laporan Penelitian Tindakan Kelas ini. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan Penelitian Tindakan Kelas ini.

Penulis berharap, laporan Penelitian Tindakan Kelas ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang bergerak dalam dunia pendidikan khususnya guru guru Bahasa Jepang dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh standar pendidikan Indonesia.

Pinggir, 20 November 2020

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1. Latar Belakang Masalah .....	1
2. Identifikasi Masalah .....	1
3. Analisis Masalah .....	2
4. Rumusan Masalah .....	2
5. Tujuan penelitian .....	2
6. Manfaat Penelitian .....	2
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
1. Media Pembelajaran .....	3
2. Power Point .....	4
3. Kegiatan Menulis .....	6
<b>BAB III METODE PENELITIAN TINDAKAN KELAS</b>	
1. Subjek Penelitian .....	7
2. Tempat dan Waktu Pelaksanaan .....	7
3. Deskripsi Siklus .....	7
4. Instrumen Penelitian .....	9
5. Teknis Analisis Data .....	10
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>12</b>
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>18</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>Lampiran</b>	

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1. Latar Belakang Masalah

Bahasa Jepang merupakan bahasa asing selain bahasa Inggris yang baru pertama kali dipelajari oleh peserta didik. Dengan latar belakang sekolah yang berada jauh dari pusat kota, peserta didik tidak begitu mengerti tentang Jepang serta budayanya yang telah masuk ke Indonesia. Tidak berbeda dengan bahasa asing lainnya dalam bahasa Jepang terdapat empat kemampuan bahasa yang harus dimiliki oleh pembelajarnya yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Berdasarkan observasi penulis, peserta didik SMA Negeri 5 Pinggir sudah terbiasa dengan bahasa Jepang namun pahaman dalam penggunaan pola kalimat berdampak pada kemampuan menulis karangan. Oleh karena itu penulis menganggap sangat penting untuk melakukan penelitian mengapa pahaman pola kalimat masih rendah dan berdampak pada kemampuan menulis karangan.

Guna meningkatkan pahaman mengenai pola kalimat tersebut maka perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan sehingga akan menghambat terjadinya *transfer of knowledge*. Oleh karena itu peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan. Untuk itu penulis menggunakan media berupa *Power Point* yang disesuaikan dengan materi pembelajaran.

#### 2. Identifikasi Masalah

- a. Pahaman pola kalimat yang masih rendah
- b. Kesalahan pola kalimat pada saat menulis karangan

### 3. Analisis Masalah

- a. Kenapa pemahaman pola kalimat yang masih rendah?
- b. Kenapa masih terjadi kesalahan pola kalimat pada saat menulis karangan?

### 4. Rumusan Masalah

Dari latar belakang permasalahan di atas maka masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan media *Power Point* untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 5 Pinggir ?
2. Bagaimana implementasi media *Power Point* untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 5 Pinggir ?
3. Bagaimana efektivitas media *Power Point* untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 5 Pinggir ?

### 5. Tujuan Penelitian

Seperti apa yang telah dijelaskan pada latar belakang dan rumusan permasalahan di atas, tujuan penelitian ini untuk mengetahui perencanaan , implementasi dan efektivitas media *Power Point* untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 5 Pinggir.

### 6. Manfaat Penelitian

- a. Bagi siswa , PTK ini bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan menulis dalam belajar Bahasa Jepang
- b. Bagi Guru, khususnya peneliti bermanfaat untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran Bahasa Jepang sesuai Kurikulum 2013 .
- c. Bagi Sekolah merupakan upaya inovasi dalam pembelajaran sesuai dengan kebutuhan Sekolah , khususnya dalam meningkatkan hasil belajar .

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### 1. Media Pembelajaran

Menurut Depdiknas dalam Ali (2010) istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar).

Ali (2010) menjelaskan media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, antara lain:

1. Mengkonkretkan konsep-konsep yang bersifat abstrak, sehingga dapat mengurangi verbalisme. Misalnya dengan menggunakan gambar, skema, grafik, model, dan sebagainya.
2. Membangkitkan motivasi, sehingga dapat memperbesar perhatian individual siswa untuk seluruh anggota kelompok belajar sebab jalannya pelajaran tidak membosankan dan tidak monoton.
3. Memfungsikan seluruh indera siswa, sehingga kelemahan dalam salah satu indera (misal: mata atau telinga) dapat diimbangi dengan kekuatan indera lainnya.
4. Mendekatkan dunia teori/konsep dengan realita yang sukar diperoleh dengan cara-cara lain selain menggunakan media pembelajaran. Misalnya untuk memberikan pengetahuan tentang pola bumi, anak tidak mungkin memperoleh pengalaman secara langsung. Maka dibuatlah globe sebagai model dari bola bumi. Demikian juga benda-benda lain yang terlalu besar atau terlalu kecil, gejala-gejala yang gerakannya terlalu cepat atau terlalu lambat,

gejala-gejala/objek yang berbahaya maupun sukar didapat, hal-hal yang terlalu kompleks dan sebagainya, semuanya dapat diperjelas menggunakan media pembelajaran.

5. Meningkatkan kemungkinan terjadinya interaksi langsung antar siswa dengan lingkungannya. Misalnya dengan menggunakan rekaman, eksperimen, karyawisata, dan sebagainya.

6. Memberikan uniformitas atau keseragaman dalam pengamatan, sebab daya tangkap setiap siswa akan berbeda-beda tergantung dari pengalaman serta intelegensi masing-masing siswa. Misalnya persepsi tentang gajah, dapat diperoleh uniformitas dalam pengamatan kalau binatang itu diamati langsung atau tiruannya saja dibawa ke depan kelas.

7. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan. Misalnya berupa rekaman, film, slide, gambar, foto, modul, dan sebagainya.

## 2. Power Point

### a. Pengertian Power Point

Microsoft Power Point adalah program komputer yang dikhususkan untuk presentasi. Microsoft Power Point ini merupakan pengembangan dari microsoft lainnya. Aplikasi Microsoft Power Point ini pertama kali dikembangkan oleh Bob Gaskin dan Dennis Austin sebagai presentator untuk perusahaan bernama Forethought, Inc yang kemudian mereka ubah namanya menjadi Power Point.

Pada 1987, Power Point versi 1.0 dirilis dan komputer yang didukungnya adalah Apple Macintosh. Power Point kala itu masih menggunakan warna hitam/putih, yang mampu membuat halaman teks dan grafik untuk transparansi overheadprojector (OHP). Setahun kemudian, versi baru dari Power Point muncul dengan dukungan warna, setelah Macintosh berwarna muncul ke pasaran. (Aqila Smart, 2012: 65). Microsoft pun mengakuisisi Forethought, Inc dan tentu saja perangkat lunak Power Point dengan harga kira-kira 14 juta 8 9 dolar pada 31 Juli 1987. Pada tahun 1990, versi Microsoft Windows

dari Power Point (versi 2.0) muncul ke pasaran, mengikuti jejak Microsoft Windows 3.0. Sejak tahun 1990, Power Point telah menjadi bagian standar yang tidak terpisahkan dalam paket aplikasi kantoran Microsoft Office System (kecuali Basic Edition). Versi terbaru adalah Microsoft Office Power Point 2007 (Power Point 12), yang diliris pada November 2006, merupakan sebuah lompatan yang cukup jauh dari segi antar muka pengguna dan kemampuan grafik yang ditingkatkan. Selain itu, dibandingkan dengan format data sebelumnya yang merupakan data biner dengan ekstensi. Power Point versi ini menawarkan format data XML dengan ekstensi. (Aqila Smart, 2012: 66).

#### b. Fitur-Fitur Media Power Point

Penggunaan fitur-fitur media power point tentunya akan memberikan tambahan nilai estetika. Dimana dengan menggunakan fitur-fitur ini diharapkan presentasi akan menjadi lebih hidup. Dalam KBM siswa tertarik dahulu mengenai tampilan power point sehingga memungkinkan untuk memperhatikan apa yang diajar oleh guru dan menurut Erlina (2009: 2), membantu guru dalam menyajikan dan memperjelas materi pelajaran dengan kegiatan yang variatif dan suasana 10 yang tidak membosankan.

Dengan demikian, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru. Berbagai ragam fitur-fitur media power point yang bisa dipilih yaitu pemberian grafik dan gambar, teks, foto, suara, menyisipkan word art, mengatur model transisi ketika terjadi peralihan dari satu slide ke slide berikutnya, menambahkan pola, mengatur warna teks, memberi bayangan, membuat chart dan bagan organisasi. Berikut ini akan dijelaskan mengenai beberapa cara untuk penggunaan berbagai fitur-fitur media *power point*.

### 3. Kegiatan Menulis

Kegiatan menulis merupakan bentuk komunikasi yang disampaikan secara tertulis. Menulis merupakan sebuah proses kreatif menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis dengan tujuan, misalnya memberitahu, meyakinkan, atau menghibur yang hasilnya biasanya disebut dengan istilah karangan atau tulisan (Dalman,2014:3). Meskipun hasil dari kegiatan menulis ini sama, yakni berupa tulisan atau karangan, namun istilah menulis sering digunakan untuk tulisan ilmiah contohnya skripsi dan proposal. Sedangkan karangan merupakan hasil tulisan yang bejenis non ilmiah contoh mengarang buku harian atau mengarang bebas. Hasil dari penelitian berbentuk karangan dari peserta didik dengan tema-tema sesuai dengan materi yang sesuai dengan kelas XI.

### BAB III

#### METODE PENELITIAN TINDAKAN KELAS

##### 1. Subjek Penelitian

Subjek Penelitian adalah siswa SMA Negeri 5 Pinggir kelas XI MIPA 3 Tahun Pelajaran 2020/2021

##### 2. Tempat dan Waktu Pelaksanaan

- a. Tempat : SMA Negeri 5 Pinggir, Kab Bengkalis, Provinsi Riau
- b. Waktu Pelaksanaan : 19 Oktober ~ 24 Oktober 2020

##### 3. Deskripsi Siklus

###### 1) Siklus I

###### a) Perencanaan

1. Menentukan kelas dan materi yang akan diteliti yaitu materi mengenai cita-cita atau keinginan (~たいです)
2. Membuat *Power Point* sesuai dengan materi

###### b) Implementasi Tindakan

1. Mengunggah PPT yang sudah dibuat ke Aplikasi *Google Classroom*
2. Siswa mempelajari PPT yang sudah di unggah
3. Siswa mengerjakan latihan berupa karangan sesuai dengan materi dan mengunggah kembali ke aplikasi *Google Classroom*

## c) Observasi dan Interpretasi

1. Melakukan pemeriksaan terhadap setiap karangan yang telah dikerjakan siswa
2. Menandai bagian-bagian yang salah

## d) Analisis dan Refleksi

1. Menganalisis kesalahan pola kalimatnya
2. Menentukan rencana tindakan untuk siklus selanjutnya

## 2) Siklus II

## a) Perencanaan

1. Menentukan kelas dan materi yang akan diteliti yaitu materi mengenai makanan dan minuman pada saat sarapan (~をのみます/ ~をたべます)
2. Membuat *Power Point* sesuai dengan materi

## b) Implementasi Tindakan

1. Mengunggah PPT yang sudah dibuat ke Aplikasi *Google Classroom*
2. Siswa mempelajari PPT yang sudah di unggah
3. Siswa mengerjakan latihan berupa karangan sesuai dengan materi dan mengunggah kembali ke aplikasi *Google Classroom*

## c) Observasi dan Interpretasi

1. Melakukan pemeriksaan terhadap setiap karangan yang telah dikerjakan siswa
2. Menandai bagian-bagian yang salah

## d) Analisis dan Refleksi

1. Menganalisis kesalahan pola kalimatnya
2. Menentukan rencana tindakan untuk siklus selanjutnya

### 3) Siklus III

#### a) Perencanaan

1. Menentukan kelas dan materi yang akan diteliti yaitu materi wisata (バリへいったことがあります)
2. Membuat *Power Point* sesuai dengan materi

#### b) Implementasi Tindakan

1. Mengunggah PPT yang sudah dibuat ke Aplikasi *Google Classroom*
2. Siswa mempelajari PPT yang sudah di unggah
3. Siswa mengerjakan latihan berupa karangan sesuai dengan materi dan mengunggah kembali ke aplikasi *Google Classroom*

#### c) Observasi dan Interpretasi

1. Melakukan pemeriksaan terhadap setiap karangan yang telah dikerjakan siswa
2. Menandai bagian-bagian yang salah

#### d) Analisis dan Refleksi

1. Menganalisis kesalahan pola kalimatnya
2. Membuat kesimpulan dari Siklus I, II dan III.

### 4. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Instrumen pelaksanaan kegiatan pembelajaran
  - a) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
  - b) Media Pembelajaran berupa *Power Point*
  - c) Soal untuk membuat karangan sesuai tema
- 2) Karangan siswa sesuai tema yang telah ditentukan
- 3) Rubrik penilaian karangan siswa

## 5. Teknik Analisis Data

Karangan siswa yang sudah dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan rubrik penilaian sebagai berikut :

<b>ASPEK</b>	<b>KRITERIA</b>	<b>SKOR</b>
ISI	Cerita menarik, lengkap, terperinci, dapat memberi wawasan baru	41-50
	Cerita menarik, tidak lengkap, tidak terperinci, dan kurang bernilai	31-40
	Cerita kurang menarik, tidak lengkap, tidak terperinci, dan kurang bernilai	21-30
BAHASA	Penggunaan pola kalimat benar dan tepat	41-50
	Penggunaan pola kalimat benar tetapi masih ada kesalahan dalam penulisan	31-40
	Penggunaan pola kalimat tidak benar	21-30

Kriteria ketuntasan minimal yang telah disepakati di sekolah untuk kelas XI adalah 70 .

Dapat dirumuskan dengan skor total sebagai berikut :

$$\textit{Skor Total} = \textit{Skor isi} + \textit{Skor Bahasa}$$

Peserta didik dikategorikan tuntas apabila memperoleh nilai lebih besar atau sama dengan 70, sedangkan predikat tidak tuntas untuk nilai kurang dari 70.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMAN 5 Pinggir, yang terletak di Jalan Sudirman , Kecamatan Pinggir, Kabupaten Bengkalis, Provinsi Riau. Kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jepang di kelas XI mengikuti kurikulum 2013. Kelas yang digunakan dalam penelitian tindakan ini adalah XI MIPA 3 dengan jumlah peserta didik sebanyak 33 orang, terdiri dari 11 orang laki-laki dan 22 orang perempuan. Seluruh siswa merupakan pelajar pemula dalam bahasa Jepang.

#### 1. Hasil Penelitian

##### a. Nilai Karangan Siswa Sebelum Diberikan Tindakan

Hasil pengamatan guru semenjak diawalinya tahun ajaran 2020/2021 bulan Juli sampai awal bulan Oktober menunjukkan keadaan seperti di bawah ini:

- a) Pemahaman pola kalimat masih rendah dilihat dari karangan yang telah disusun oleh siswa karena rata rata nilai di bawah 70 sesuai dengan KKM yang telah ditentukan.
- b) Masih ada beberapa siswa yang tidak mengerjakan dengan alasan tidak memahami materi pelajaran karena guru hanya memberikan modul di *google classromnya*

Tabel 4.1 Presentasi nilai karangan siswa

No	Jumlah Siswa	Nilai	Persentase
1	8 orang	>70	26 %
2	19 orang	<70	58 %
3	5 orang	Tidak mengerjakan tepat waktu	16%

Mempertimbangkan keadaan di atas maka guru memutuskan untuk memberikan materi ajar tidak hanya berupa modul tetapi dengan memberikan materi melalui media *power point*

b. Nilai Karangan Siswa Setelah Diberikan Tindakan Siklus I

a) Tahap Pelaksanaan Siklus I

Kegiatan pembelajaran pada pelaksanaan Tindakan Siklus I pada hari Rabu, 21 Oktober 2020. Pembelajaran dilaksanakan tatap muka secara daring menggunakan Aplikasi *Zoom* selama 40 menit pada sesi pertama dan 20 menit sesi kedua karena guru hanya memiliki akun zoom 40 menit. Tema materi pembelajaran adalah mengenai keinginan di masa depan ( しょうらい、なにをしたいと思いますか ) dengan fokus pola kalimat (Kata Kerja) たいです。

Kegiatan pembelajaran tatap muka secara daring guru menampilkan PPT yang sudah dirancang. Pada tahap awal meliputi kegiatan apersepsi, penyimpulan tujuan pembelajaran bersama siswa sesuai dengan apersepsi yang sudah ditampilkan. Lalu dilanjutkan dengan pemaparan materi esensial dengan menampilkan contoh kalimat terlebih dahulu lalu siswa bersama-sama berdiskusi dan menyimpulkan apa pola kalimat yang sesuai dengan contoh kalimat. Kegiatan ini bertujuan agar siswa lebih memahami lagi pola kalimatnya, apabila siswa sendiri yang menemukan maka ilmu itu akan lama tertanam di dalam pikiran peserta didik. Setelah menyelesaikan semua materi esensial maka peserta didik diminta untuk mengerjakan latihan berupa karangan sesuai dengan tema pelajaran yang nantinya akan dianalisis.

b) Tahap Pengamatan/ Observasi Setelah Tindakan Siklus I

Tahap pengamatan atau observasi pada peserta didik meliputi aspek keterampilan menulis karangan dengan menggunakan pola kalimat yang benar. Data diperoleh dari karangan yang telah dibuat siswa di buku latihan, difoto lalu diunggah kembali ke *Google Classroom* pada bagian yang sudah disiapkan oleh guru.

Data dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

No	Jumlah Siswa	Nilai	Persentase
1	16 orang	>70	48 %
2	14 orang	<70	42 %
3	3 orang	Tidak mengerjakan tepat waktu	10%

c. Tahap Refleksi dan Perencanaan Setelah Tindakan Siklus I

Berdasarkan data hasil karangan yang telah ditulis dan kumpulan oleh peserta didik maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan nilai peserta didik sebesar 22 % . Meskipun pemahaman pola kalimat mengalami peningkatan melalui hasil karangan yang telah ditulis peserta didik, tetapi masih ada beberapa orang peserta didik yang tidak mengerjakan tugas tersebut tepat waktu.

Hal hal yang perlu diperhatikan dan diperbaiki pada siklus II adalah:

- a) *Power Point* yang akan digunakan dirangsang lebih atraktif dan lebih berpusat kepada siswa
- b) Pada saat mendiskusikan mengenai pola kalimat guru lebih memberikan kepada siswa waktu untuk berdiskusi.
- c) Memberikan pendekatan khusus bagi siswa yang tidak mengerjakan tugas karangan tepat waktu

d. Nilai Karangan Siswa Setelah Diberikan Tindakan Siklus II

a) Tahap Pelaksanaan Siklus II

Kegiatan pembelajaran pada pelaksanaan Tindakan Siklus II pada hari Rabu, 28 Oktober 2020. Pembelajaran dilaksanakan tatap muka secara daring menggunakan Aplikasi *Zoom* selama 40 menit pada sesi pertama dan 20 menit sesi kedua karena guru hanya memiliki akun *zoom* 40 menit. Tema materi pembelajaran adalah makanan dan

minuman ( あさごはんを食べます ) dengan fokus pola kalimat ～を食べます・～をのみます。

Kegiatan pembelajaran tatap muka secara daring hampir sama dengan siklus I, guru menampilkan PPT yang sudah dirancang. Pada tahap awal meliputi kegiatan apersepsi, penyimpulan tujuan pembelajaran bersama siswa sesuai dengan apersepsi yang sudah ditampilkan. Lalu dilanjutkan dengan pemaparan materi essensial dengan menampilkan contoh kalimat terlebih dahulu lalu siswa bersama-sama berdiskusi dan menyimpulkan apa pola kalimat yang sesuai dengan contoh kalimat. Kegiatan ini bertujuan agar siswa lebih memahami lagi pola kalimatnya, apabila siswa sendiri yang menemukan maka ilmu itu akan lama tertanam di dalam pikiran peserta didik. Setelah menyelesaikan semua materi essensial maka peserta didik diminta untuk mengerjakan latihan berupa karangan sesuai dengan tema pelajaran yang nantinya akan dianalisis.

b) Tahap Pengamatan/ Observasi Setelah Tindakan Siklus II

Tahap pengamatan atau observasi pada peserta didik meliputi aspek keterampilan menulis karangan dengan menggunakan pola kalimat yang benar. Data diperoleh dari karangan yang telah dibuat siswa di buku latihan, difoto lalu diunggah kembali ke *Google Classroom* pada bagian yang sudah disiapkan oleh guru.

Data dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

No	Jumlah Siswa	Nilai	Persentase
1	21 orang	>70	63 %
2	9 orang	<70	27 %
3	3 orang	Tidak mengerjakan tepat waktu	10%

e. Tahap Refleksi dan Perencanaan Setelah Tindakan Siklus II

Berdasarkan data hasil karangan yang telah ditulis dan kumpulkan oleh peserta didik maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan nilai peserta didik sebesar 15 % . Pada saat pembelajaran siswa lebih aktif daripada Siklus I. Meskipun pemahaman pola kalimat mengalami peningkatan melalui hasil karangan yang telah ditulis peserta didik, tetapi masih ada beberapa orang peserta didik yang tidak mengerjakan tugas tersebut tepat waktu. Hal hal yang perlu diperhatikan dan diperbaiki pada siklus III adalah:

- a) *Power Point* yang akan digunakan dirancang lebih atraktif dan lebih berpusat kepada siswa
- b) Pada saat mendiskusikan mengenai pola kalimat guru lebih memberikan kepada siswa waktu untuk berdiskusi.
- c) Memberikan pendekatan khusus bagi siswa yang tidak mengerjakan tugas karangan tepat waktu

f. Nilai Karangan Siswa Setelah Diberikan Tindakan Siklus III

a) Tahap Pelaksanaan Siklus III

Kegiatan pembelajaran pada pelaksanaan Tindakan Siklus II pada hari Kamis, 12 November 2020. Pembelajaran dilaksanakan tatap muka secara daring menggunakan Aplikasi *Zoom* selama 40 menit pada sesi pertama dan 20 menit sesi kedua karena guru hanya memiliki akun *zoom* 40 menit. Tema materi pembelajaran adalah wisata ( バリへいったことがあります ) dengan fokus pola kalimat ~へいったことがあります。

Kegiatan pembelajaran tatap muka secara daring hampir sama dengan siklus I dan II, guru menampilkan PPT yang sudah dirancang. Pada tahap awal meliputi kegiatan apersepsi, penyimpulan tujuan pembelajaran bersama siswa sesuai dengan apersepsi yang sudah ditampilkan. Lalu dilanjutkan dengan pemaparan materi esensial dengan

menampilkan contoh kalimat terlebih dahulu lalu siswa bersama-sama berdiskusi dan menyimpulkan apa pola kalimat yang sesuai dengan contoh kalimat. Kegiatan ini bertujuan agar siswa lebih memahami lagi pola kalimatnya, apabila siswa sendiri yang menemukan maka ilmu itu akan lama tertanam di dalam pikiran peserta didik. Setelah menyelesaikan semua materi essensial maka peserta didik diminta untuk mengerjakan latihan berupa karangan sesuai dengan tema pelajaran yang nantinya akan dianalisis.

b) Tahap Pengamatan/ Observasi Setelah Tindakan Siklus III

Tahap pengamatan atau obsevasi pada peserta didik meliputi aspek keterampilan menulis karangan dengan menggunakan pola kalimat yang benar. Data diperoleh dari karangan yang telah dibuat siswa di buku latihan, difoto lalu diunggah kembali ke *Google Classroom* pada bagian yang sudah disiapkan oleh guru.

Data dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

No	Jumlah Siswa	Nilai	Persentase
1	26 orang	>70	78 %
2	5 orang	<70	15 %
3	2 orang	Tidak mengerjakan tepat waktu	7%

g. Tahap Refleksi dan Perencanaan Setelah Tindakan Siklus III

Berdasarkan data hasil karangan yang telah ditulis dan kumpulkan oleh peserta didik maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan nilai peserta didik sebesar 15 % . Pada saat pembelajaran siswa lebih aktif daripada Siklus I dan II. Meskipun pemahaman pola kalimat mengalami peningkatan melalui hasil karangan yang telah ditulis peserta didik, tetapi masih ada beberapa orang peserta didik yang tidak mengerjakan tugas tersebut tepat waktu.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan selama tiga siklus, hasil seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berupa *power point* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jepang.
2. Media pembelajaran berupa *power point* memiliki dampak positif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap pola kalimat bahasa Jepang lalu menerapkannya dalam menulis karangan yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan nilai karangan siswa dalam setiap siklusnya, yaitu siklus I sebesar 22 %, siklus II dan siklus III sebesar 15 %.
3. Media pembelajaran berupa *power point* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis pola kalimat dari beberapa contoh kalimat yang disajikan.

#### B. Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari uraian sebelumnya agar proses belajar mengajar bahasa Jepang lebih efektif optimal baik secara luring maupun daring, maka disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk menyusun media pembelajaran berupa *power point* yang atraktif dan mudah dipahami memerlukan persiapan yang cukup matang.
2. Dalam rangka meningkatkan pemahaman siswa dalam pola kalimat bahasa Jepang, guru hendaknya dapat menggunakan media pembelajaran yang variatif, dimana nantinya siswa dapat menemukan pengetahuan baru, memperoleh konsep dan keterampilan,

sehingga tidak terjadi lagi kesalahan dalam pemahaman pola kalimat dan menulis karangan.

3. Perlu penelitian tingkat lanjut, karena hasil penelitian ini hanya dilakukan pada satu kelas saja yaitu kelas XI MIPA 3 tahun pelajaran 2020/2021
4. Untuk penelitian yang serupa hendaknya dilakukan perbaikan-perbaikan agar diperoleh hasil yang lebih baik.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Ali Muhson. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*.  
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/949/759> (diakses tanggal 12 Oktober 2020)
- Atik Kurniawati. 2016. *Teknik Penulisan Proposal Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Yogyakarta: Jurdik Biologi FMIPA UNY
- Dalman. 2014. *Keterampilan menulis*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Herlina Putri Handayani. 2020. *Penerapan Dictogloss Berbasis Blog Untuk Meningkatkan Hots Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang*. Kagami Vol. 11 No. 1, Mei 2020
- Rustam Efendi Tambunan dan Edim Sinuraya. 2014. *Penerapan Media Powerpoint Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Pengetahuan Dasar Teknik Bangunan Pada Siswa Kelas X Program Keahlian Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Merdeka Berastagi Tahun Ajaran 2012/2013*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan UNIMED. Volume 16 No 2, November 2014  
<http://eprints.uny.ac.id/23986/2/bab%20dua.pdf> (diakses tanggal 22 Oktober 2020)  
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/article/view/2544> (diakses tanggal 29 Oktober 2020)



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING

Satuan Pendidikan	: SMA Negeri 5 Pinggir	Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Mata Pelajaran	: Bahasa Jepang	Materi Pokok	: Cita-Cita
Kelas/Semester	: XI/Ganjil	Alokasi Waktu	: 2 JP x 30 menit

## A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Materi

<b>KD 3.2 Cita-Cita</b> 3.2 Menentukan kegiatan tentang kesenangan, wisata, makanan khas, citacita pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	<b>KD 3.2 Cita-Cita</b> 3.2.1 Mengidentifikasi jenis-jenis cita-cita sesuai dengan unsur kebahasaan 3.2.2 Menentukan ujaran untuk menyatakan, menanyakan dan menjawab terkait cita-cita dengan memperhatikan fungsi sosial dan struktur teks 3.2.3 Menjelaskan ujaran untuk menyatakan, menanyakan dan menjawab terkait jenis-jenis cita-cita dengan memperhatikan fungsi sosial dan struktur teks
4.2 Menghasilkan wacana mengenai kegiatan tentang kesenangan, wisata, makanan khas, cita-cita dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar sesuai konteks	4.2.1 Meniru percakapan tentang jenis-jenis cita-cita dengan memperhatikan fungsi sosial 4.2.2 Melakukan dialog terkait dengan cita-cita dengan memperhatikan fungsi sosial unsur kebahasaan dan struktur teks secara benar sesuai konteks. 4.2.3 Merekam video terkait dengan jenis-jenis cita-cita sesuai konteks

## B. Tujuan Pembelajaran

Melalui pembelajaran *Project Based Learning* siswa dapat **menentukan** cara menyebutkan dan bertanya mengenai cita-cita melalui video pembelajaran melalui aplikasi google classroom. Setelah itu peserta didik dapat **mengemukakan** cita-citanya dengan cara Merancang, merekam, dan mempresentasikan video dengan jujur, serta penuh rasa syukur terhadap Tuhan Yang Maha Esa secara komunikatif dan sistematis dengan cara menguploadnya ke Aplikasi Google Classroom.

## C. Materi

Cita-cita atau yume dan keinginan di masa depan.

## D. Metode Pembelajaran

*Project Based Learning* melalui video pembelajaran melalui aplikasi google classroom

## E. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan HP/Tablet/Laptop

## F. Langkah –Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	1. Guru dan siswa memulai pelajaran melalui WhatsApp Grup dengan salam dan doa 2. Siswa dicek kehadiran pada google Classroom dengan mengisi google form 3. Siswa bertanya jawab dengan guru berkaitan dengan materi sebelumnya 4. Siswa membaca instruksi dari guru tentang semua kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar serta motivasi yang disampaikan guru	5 menit
Kegiatan Inti	5. Guru mengunggah video pembelajaran ke Aplikasi 6. Siswa diberikan waktu untuk menonton dan berfikir dan menemukan pendapat melalui kolom komentar 7. Siswa bersama-sama dengan guru membuat kesimpulan terkait dengan isi video. 8. Siswa mengerjakan tugas 1 (harian) pada google classroom yang nilainya langsung bisa dilihat. 9. Siswa diberi kesempatan bertanya mengenai hasil tugas 10. Setelah itu siswa kembali mengerjakan tugas ke 2 dengan melihat contoh presentasi video mengenai cita-cita. 11. Siswa membuat video seperti contoh dikumpul minggu depan.	20 menit
Kegiatan Penutup	12. Guru memberikan penghargaan dalam berbagai bentuk bagi siswa yang aktif 13. Sebelum pelajaran ditutup guru meminta siswa melakukan refleksi kesimpulan 14. Siswa melakukan analisis kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran 15. Guru menyampaikan tema kegiatan untuk pertemuan selanjutnya melalui WhatsApp 16. Kegiatan belajar ditutup dengan salam dan doa dengan instruksi dari guru melalui WhatsApp.	5 menit

## G. Sumber Belajar

- Buku Kira Kira Nihongo 2, Penerbit Erlangga
- Video Pembelajaran Bahasa Jepang yang direkam sendiri mengenai cita-cita

## H. Penilaian

## a. Afektif

Penilaian sikap : jujur dalam mengerjakan soal latihan, mandiri, disiplin waktu dalam mengikuti KBM online dan bertanggungjawab dalam mengerjakan rekaman video sampai diupload ke aplikasi.

## b. Pengetahuan

Penugasan dalam bentuk mengerjakan soal objektif, sebagai mana terdapat dalam aplikasi google classroom

c. Keterampilan

Rekaman video mengenai cita-cita dinilai dengan kriteria : kosakata, tata bahasa, dan lafal.

Pinggir, Juli 2020

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Dra.Lismawati  
NIP.19650917199411 2 001

Gustia,S.Pd

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING

<b>Satuan Pendidikan</b>	: SMA Negeri 5 Pinggir	<b>Tahun Pelajaran</b>	: 2020/2021
<b>Mata Pelajaran</b>	: Bahasa Jepang	<b>Materi Pokok</b>	: <i>Asa Gohan Wo Tabemasu</i>
<b>Kelas/Semester</b>	: XI/Ganjil	<b>Alokasi Waktu</b>	: 2 JP x 30 menit

### A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Materi

3.2 Menentukan kegiatan tentang kesenangan, wisata, makanan khas, cita-cita pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	3.2.1 Mengidentifikasi makanan khas sesuai dengan unsur kebahasaan 3.2.2 Menjelaskan ujaran untuk menyatakan, menanyakan dan menjawab terkait makanan dan minuman dengan memperhatikan fungsi sosial dan struktur teks 3.2.3 Menentukan ujaran untuk menyatakan, menanyakan dan menjawab terkait makanan dan minuman dengan memperhatikan fungsi sosial dan struktur teks
4.2 Menghasilkan wacana mengenai kegiatan tentang kesenangan, wisata, makanan khas, cita-cita dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar sesuai konteks	4.2.1 Meniru percakapan tentang makanan dan minuman dengan memperhatikan fungsi sosial 4.2.2 Melakukan dialog terkait dengan makanan dan minuman dengan memperhatikan fungsi sosial unsur kebahasaan dan struktur teks secara benar sesuai konteks. 4.2.3 Menulis karangan dengan makanan dan minuman dengan memperhatikan fungsi sosial unsur kebahasaan dan struktur teks secara benar sesuai konteks.

### B. Tujuan Pembelajaran

Melalui pembelajaran *Discovery Learning* siswa dapat **menentukan** ujaran untuk menyatakan, menanyakan dan menjawab terkait makanan dan minuman. Setelah itu dapat menulis karangan terkait dengan makanan dan minuman dengan jujur, serta penuh rasa syukur terhadap Tuhan Yang Maha Esa secara komunikatif dan sistematis dengan cara menguploadnya ke Aplikasi *Google Classroom*.

### C. Materi

Makanan dan minuman pada saat sarapan dan makanan dan minuman yang disukai.

### D. Metode Pembelajaran

*Discovery Learning* melalui PPT dan diskusi melalui aplikasi *google classroom* atau *zoom*.

### E. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan HP/Tablet/Laptop melalui PPT dan video pembelajaran

### F. Langkah –Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	1. Guru dan siswa memulai pelajaran dengan salam dan doa melalui <i>WhatsApp (WA)</i> atau komentar pada <i>google classroom (GC)</i> 2. Siswa dicek kehadiran pada <i>google Classroom</i> dengan mengisi <i>google form</i> yang sudah disediakan guru 3. Siswa bertanya jawab dengan guru berkaitan dengan materi sebelumnya 4. Siswa menyimak instruksi dari guru tentang semua kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar serta motivasi yang disampaikan guru.	10 menit
Kegiatan Inti	5. Siswa menyimak apersepsi dengan gambar pada PPT yang telah di unggah pada <i>google classroom</i> . 6. Siswa menjawab pertanyaan guru berdasarkan gambar yang ditampilkan pada PPT. 7. Siswa menganalisis contoh kalimat kemudian merumuskan pola kalimat terkait makanan khas 8. Siswa melatih pelafalan kosakata/ ungkapan dalam bentuk kalimat terkait makanan khas 9. Siswa melatih pemahaman ungkapan dengan latihan (drill) 10. Siswa mengerjakan tugas berupa LKPD pada <i>google classroom</i> berupa pertanyaan esai dan wacana tulis. 11. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai tugas	40 menit
Kegiatan Penutup	12. Guru memberikan penghargaan dalam bentuk kata-kata pujian pada grup <i>WA/GC</i> bagi siswa yang aktif 13. Sebelum pelajaran ditutup guru meminta siswa melakukan refleksi kesimpulan 14. Siswa melakukan analisis kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran 15. Guru menyampaikan tema kegiatan untuk pertemuan selanjutnya melalui <i>WA/GC</i> 16. Kegiatan belajar ditutup dengan salam dan doa dengan instruksi dari guru melalui <i>WhatsApp</i> .	10 menit

### G. Sumber Belajar

- Buku Kira Kira Nihongo 2, Penerbit Erlangga

### H. Penilaian

- a. Afektif  
 Penilaian sikap : jujur dalam mengerjakan soal latihan, mandiri, disiplin waktu dalam mengikuti KBM online dan bertanggungjawab dalam mengerjakan tugas sampai diupload tepat waktu ke aplikasi *google classroom*
- b. Pengetahuan  
 Penugasan dalam bentuk mengerjakan soal pada LKPD, sebagai mana terdapat dalam aplikasi *google classroom*
- c. Keterampilan  
 Kumpulan portofolio karangan mengenai makanan dan dinilai dengan kriteria : tata bahasa, isi dan pemilihan kata

Pinggir, Juli 2020

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Dra.Lismawati  
NIP.19650917199411 2 001

Gustia,S.Pd

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING

Satuan Pendidikan	: SMA Negeri 5 Pinggir	Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Mata Pelajaran	: Bahasa Jepang	Materi Pokok	: Wisata
Kelas/Semester	: XI/Ganjil	Alokasi Waktu	: 2 JP x 30 menit

### A. Kompetensi Inti

KI3 : Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

KI4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Materi

<b>KD 3.2 Wisata</b> 3.2 Menentukan kegiatan tentang kesenangan, wisata, makanan khas, cita-cita pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	<b>KD 3.2 Wisata</b> 3.2.1 Mengidentifikasi wisata sesuai dengan unsur kebahasaan 3.2.2 Menjelaskan ujaran untuk menyatakan, menanyakan dan menjawab terkait wisata dengan memperhatikan fungsi sosial dan struktur teks 3.2.3 Menentukan ujaran untuk menyatakan, menanyakan dan menjawab terkait wisata dengan memperhatikan fungsi sosial dan struktur teks
4.2 Menghasilkan wacana mengenai kegiatan tentang kesenangan, wisata, makanan khas, cita-cita dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar sesuai konteks	4.2.1 Meniru percakapan tentang wisata dengan memperhatikan fungsi sosial 4.2.2 Melakukan dialog terkait dengan wisata dengan memperhatikan fungsi sosial unsur kebahasaan dan struktur teks secara benar sesuai konteks. 4.2.3 Membuat karangan terkait kegiatan wisata dengan memperhatikan fungsi sosial unsur kebahasaan dan struktur teks secara benar sesuai konteks.

### C. Tujuan Pembelajaran

Melalui pembelajaran *Discovery Learning* siswa dapat **menentukan** ujaran untuk menyatakan, menanyakan dan menjawab terkait wisata, setelah itu dapat menulis karangan terkait tempat wisata yang pernah dikunjungi dengan jujur, serta penuh rasa syukur terhadap Tuhan Yang Maha Esa secara komunikatif dan sistematis dengan cara mengunggahnya ke Aplikasi *Google Classroom*.

### D. Materi

Tempat wisata, kegiatan pada saat wisata dan kesannya. *(terlampir)*

### E. Metode Pembelajaran

*Discovery Learning* melalui PPT dan video pembelajaran melalui aplikasi *google classroom*, dan diskusi melalui grup *WhatsAp/Zoom*

### F. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan HP/Tablet/Laptop melalui PPT dan video pembelajaran

### G. Langkah –Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru dan siswa memulai pelajaran dengan <b>salam dan doa (religiusitas)</b> melalui <i>WhatsApp (WA)</i> atau komentar pada <i>google classroom (GC)</i> atau <i>zoom (TPACK)</i></li> <li>2. Siswa dicek kehadiran pada <i>google Classroom</i> dengan mengisi <i>google form</i> yang sudah disediakan guru <b>(TPACK)</b></li> <li>3. Siswa bertanya jawab dengan guru berkaitan dengan materi sebelumnya <b>(4C-Collaboration Saintifik - Menanya)</b></li> <li>4. Siswa menyimak instruksi dari guru tentang semua kegiatan yang akan dilakukan motivasi yang disampaikan guru.</li> </ol>	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Siswa menyimak apersepsi dengan gambar pada PPT .</li> <li>6. Siswa menjawab pertanyaan guru berdasarkan gambar yang ditampilkan pada PPT.</li> <li>7. Siswa <b>berdiskusi bersama guru</b> mengenai tujuan pembelajaran sesuai dengan apersepsi yang telah dilakukan</li> <li>8. Siswa menganalisis contoh kalimat kemudian merumuskan pola kalimat terkait wisata</li> <li>9. Siswa melatih pelafalan kosakata/ ungkapan dalam bentuk kalimat terkait wisata</li> <li>10. Siswa melatih pemahaman ungkapan dengan latihan <b>(drill)</b></li> <li>11. Siswa mengerjakan tugas berupa LKPD dan evaluasi pada <i>google classroom</i> berupa pertanyaan esai dan wacana tulis dan evaluasi <b>(TPACK)</b></li> <li>12. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai tugas <b>(Menanya)</b></li> </ol>	40 menit
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>13. Guru memberikan penghargaan dalam bentuk kata-kata pujian pada grup <i>WA/GC/Zoom</i> bagi siswa yang aktif</li> <li>14. Sebelum pelajaran ditutup guru meminta siswa melakukan <b>refleksi kesimpulan</b></li> <li>15. Siswa melakukan analisis kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran <b>(Critical Thinking and Communication-4C)</b></li> <li>16. Guru menyampaikan tema kegiatan untuk pertemuan selanjutnya melalui <i>WA/GC/Zoom</i></li> <li>17. Kegiatan belajar ditutup dengan salam dan doa <b>(religiusitas)</b> dengan instruksi dari guru melalui <i>WhatsApp/Zoom</i></li> </ol>	10 menit

## H. Sumber Belajar

- Buku Kira Kira Nihongo 2, Penerbit Erlangga

## I. Penilaian

1. Teknik Penilaian
  - a. Sikap Spiritual  
Berdoa sebelum dan memulai pelajaran bersyukur atas nikmat tuhan dan menghargai perbedaan.
  - b. Sikap Sosial  
Mandiri, disiplin waktu dalam mengikuti KBM online dan bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas sampai diunggah tepat waktu ke aplikasi *google classroom*
  - c. Pengetahuan  
Penugasan dalam bentuk mengerjakan soal pada LKPD dan evaluasi , sebagai mana terdapat dalam aplikasi *google classroom*
  - d. Keterampilan  
Karangan mengenai dinilai dengan kriteria : tata bahasa, isi dan pemilihan kata.
2. Pembelajaran Remedial  
Pembelajaran remedial dilakukan setelah kegiatan penilaian bagi peserta didik yang tidak memenuhi KKM. Strategi pembelajaran remedial dilaksanakan dengan penugasan, tutor sebaya.
3. Pembelajaran Pengayaan
  - a. Peserta didik yang mendapat nilai melebihi KKM diberikan tugas mengkaji materi penerapan konsep.
  - b. Memberi apresiasi terhadap hasil kerja peserta didik

Pinggir, Juli 2020

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Dra.Lismawati  
NIP.19650917199411 2 001

Gustia,S.Pd



**Lampiran**

**NILAI KARANGAN  
SEBELUM SIKLUS PTK**

KELAS XI MIPA 3

NO	NAMA	PENILAIAN		JUMLAH	TUNTAS	TIDAK TUNTAS
		TATA BAHASA	ISI			
1	ALFIAN RICARDO	0	0	0		√
2	AULIA RAULI	30	30	60		√
3	BUNGA SAPUTRI	45	40	85	√	
4	CLARISA SINDY AULYA	42	40	82	√	
5	DELA TRI NURJANNAH	42	45	87	√	
6	DESMAN TAMBA	30	30	60		√
7	DHEA NANDA	45	45	90	√	
8	ENJELIKA SIAHAAN	30	30	60		√
9	ERNAWATI	31	30	61		√
10	FAJAR REHAN TAMBUNAN	32	35	67		√
11	FANI MARIANA PANJAITAN	33	30	63		√
12	FERY FADHLAN HD	42	45	87	√	
13	FREDE RIKA HASIBUAN	38	30	68		√
14	HARUN RASYID	0	0	0		√
15	HELVETIA MUTIARA SIMARMATA	45	40	85	√	
16	ICHA MARIANA SINAGA	0	0	0		√
17	IRENE PANUTURI SITOMPUL	30	30	60		√
18	JAKA. R. GULTOM	30	30	60		√
19	LIDIA WILLIYANI SIAHAAN	30	35	65		√
20	MEGA LESTARI	30	32	62		√
21	MUHAMMAD RIDHOI SAPUTRA	30	30	60		√
22	MYCELOMITHA GRACE CECILIA	30	30	60		√
23	NELLY SUSANTI	0	0	0		√
24	NICOLAS PRANATA	35	30	65		√
25	PUTRY HOSYANA.P	30	30	60		√
26	REFALDO TAMBUNAN	35	30	65		√
27	RISKA VIOLA ANGGRAINI	44	45	89	√	
28	ROIFALDO NAIBAHO	37	30	67		√
29	SISKA RAHAYU	36	30	66		√
30	SIVA'UL HAYATI	30	30	60		√
31	SRI REZEKI	42	42	84	√	
32	WINDY CANTIKA	0	0	0		√
33	ZIKO PERNANDES SIBARANI	32	30	62		√
	<b>Tuntas</b>				8 Orang	
	<b>Tidak Tuntas</b>					24 Orang
	<b>Jumlah</b>			1940		
	<b>Rata-rata</b>			58.79		

**NILAI KARANGAN TEMA CITA CITA**  
**POLA KALIMAT ~たいです**

KELAS XI MIPA 3

NO	NAMA	PENILAIAN		JUMLAH	TUNTAS	TIDAK TUNTAS
		TATA BAHASA	ISI			
1	ALFIAN RICARDO	0	0	0		√
2	AULIA RAULI	30	31	61		√
3	BUNGA SAPUTRI	45	45	90	√	
4	CLARISA SINDY AULYA	42	45	87	√	
5	DELA TRI NURJANNAH	42	45	87	√	
6	DESMAN TAMBA	30	35	65		√
7	DHEA NANDA	45	45	90	√	
8	ENJELIKA SIAHAAN	30	30	60		√
9	ERNAWATI	42	42	84	√	
10	FAJAR REHAN TAMBUNAN	42	42	84	√	
11	FANI MARIANA PANJAITAN	42	45	87	√	
12	FERY FADHLAN HD	42	45	87	√	
13	FREDE RIKA HASIBUAN	44	45	89	√	
14	HARUN RASYID	0	0	0		√
15	HELVETIA MUTIARA SIMARMATA	45	45	90	√	
16	ICHA MARIANA SINAGA	35	30	65		√
17	IRENE PANUTURI SITOMPUL	30	30	60		√
18	JAKA. R. GULTOM	42	43	85	√	
19	LIDIA WILLIYANI SIAHAAN	43	42	85	√	
20	MEGA LESTARI	30	32	62		√
21	MUHAMMAD RIDHOI SAPUTRA	30	33	63		√
22	MYCELOMITHA GRACE	34	30	64		√
23	NELLY SUSANTI	0	0	0		√
24	NICOLAS PRANATA	35	30	65		√
25	PUTRY HOSYANA.P	30	30	60		√
26	REFALDO TAMBUNAN	35	30	65		√
27	RISKA VIOLA ANGGRAINI	44	45	89	√	
28	ROIFALDO NAIBAHO	45	43	88	√	
29	SISKA RAHAYU	44	42	86	√	
30	SIVA'UL HAYATI	35	30	65		√
31	SRI REZEKI	42	42	84	√	
32	WINDY CANTIKA	34	30	64		√
33	ZIKO PERNANDES SIBARANI	32	30	62		√
	<b>Tuntas</b>				16 Orang	
	<b>Tidak Tuntas</b>					17 Orang
	<b>Jumlah</b>			2273		
	<b>Rata-rata</b>			68.88		

**NILAI KARANGAN TEMA MAKANAN DAN MINUMAN**  
**POLA KALIMAT ~をたべます・のみます**

KELAS XI MIPA 3

NO	NAMA	PENILAIAN		JUMLAH	TUNTAS	TIDAK TUNTAS
		TATA BAHASA	ISI			
1	ALFIAN RICARDO	0	0	0		√
2	AULIA RAULI	30	31	61		√
3	BUNGA SAPUTRI	45	48	93	√	
4	CLARISA SINDY AULYA	42	45	87	√	
5	DELA TRI NURJANNAH	42	45	87	√	
6	DESMAN TAMBA	40	35	75	√	
7	DHEA NANDA	45	45	90	√	
8	ENJELIKA SIAHAAN	30	30	60		√
9	ERNAWATI	42	42	84	√	
10	FAJAR REHAN TAMBUNAN	42	42	84	√	
11	FANI MARIANA PANJAITAN	42	45	87	√	
12	FERY FADHLAN HD	42	45	87	√	
13	FREDE RIKA HASIBUAN	44	45	89	√	
14	HARUN RASYID	0	0	0		√
15	HELVETIA MUTIARA	45	45	90	√	
16	ICHA MARIANA SINAGA	35	30	65		√
17	IRENE PANUTURI SITOMPUL	30	30	60		√
18	JAKA. R. GULTOM	42	43	85	√	
19	LIDIA WILLIYANI SIAHAAN	43	42	85	√	
20	MEGA LESTARI	30	32	62		√
21	MUHAMMAD RIDHOI SAPUTRA	30	40	70		√
22	MYCELOMITHA GRACE	40	35	75	√	
23	NELLY SUSANTI	0	0	0		√
24	NICOLAS PRANATA	35	30	65		√
25	PUTRY HOSYANA.P	30	30	60		√
26	REFALDO TAMBUNAN	35	30	65		√
27	RISKA VIOLA ANGGRAINI	44	45	89	√	
28	ROIFALDO NAIBAHO	45	43	88	√	
29	SISKA RAHAYU	44	42	86	√	
30	SIVA'UL HAYATI	35	40	75	√	
31	SRI REZEKI	42	42	84	√	
32	WINDY CANTIKA	34	40	74	√	
33	ZIKO PERNANDES SIBARANI	32	30	62		√
	<b>Tuntas</b>				21 Orang	
	<b>Tidak Tuntas</b>					12 Orang
	<b>Jumlah</b>			2324		
	<b>Rata-rata</b>			70.42		

**NILAI KARANGAN TEMA WISATA  
POLA KALIMAT ~いったことがあります。**

KELAS XI MIPA 3

NO	NAMA	PENILAIAN		JUMLAH	TUNTAS	TIDAK TUNTAS
		TATA BAHASA	ISI			
1	ALFIAN RICARDO	30	30	60		√
2	AULIA RAULI	30	31	61		√
3	BUNGA SAPUTRI	45	48	93	√	
4	CLARISA SINDY AULYA	42	45	87	√	
5	DELA TRI NURJANNAH	42	45	87	√	
6	DESMAN TAMBA	40	35	75	√	
7	DHEA NANDA	45	45	90	√	
8	ENJELIKA SIAHAAN	30	30	60		√
9	ERNAWATI	42	42	84	√	
10	FAJAR REHAN TAMBUNAN	42	42	84	√	
11	FANI MARIANA PANJAITAN	42	45	87	√	
12	FERY FADHLAN HD	42	45	87	√	
13	FREDE RIKA HASIBUAN	44	45	89	√	
14	HARUN RASYID	0	0	0		√
15	HELVETIA MUTIARA SIMARMATA	45	45	90	√	
16	ICHA MARIANA SINAGA	35	30	65		√
17	IRENE PANUTURI SITOMPUL	40	30	70	√	
18	JAKA. R. GULTOM	42	43	85	√	
19	LIDIA WILLIYANI SIAHAAN	43	42	85	√	
20	MEGA LESTARI	32	40	72	√	
21	MUHAMMAD RIDHOI SAPUTRA	30	40	70	√	
22	MYCELOMITHA GRACE CECILIA	40	35	75	√	
23	NELLY SUSANTI	0	0	0		√
24	NICOLAS PRANATA	35	36	71	√	
25	PUTRY HOSYANA.P	30	30	60		√
26	REFALDO TAMBUNAN	35	37	72	√	
27	RISKA VIOLA ANGGRAINI	44	45	89	√	
28	ROIFALDO NAIBAHO	45	43	88	√	
29	SISKA RAHAYU	44	42	86	√	
30	SIVA'UL HAYATI	35	40	75	√	
31	SRI REZEKI	42	42	84	√	
32	WINDY CANTIKA	34	40	74	√	
33	ZIKO PERNANDES SIBARANI	32	40	72	√	
	<b>Tuntas</b>				26 Orang	
	<b>Tidak Tuntas</b>					7 Orang
	<b>Jumlah</b>			2427		
	<b>Rata-rata</b>			73.55		