

PENELITIAN HIBAH BERSAING

LANJUTAN



**IMPLEMENTASI SCL MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
BERBASIS MULTIMEDIA PADA MATA KULIAH BAHASA JEPANG**

Dibiayai Oleh

**Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat
Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan pengembangan
Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi
Sesuai dengan surat perjanjian Penugasan Pelaksanaan Program Penelitian
Nomor : 051/PL9.1.4/LT/2016, tanggal 14 Juni 2016**

Disusun Oleh :

Ariani Tanjung, SS.M.Hum

NIDN . 0004047605 (Ketua)

Ronal Hadi, ST.,M.Kom

NIDN. 0029017603 (Anggota)

Anizar Indriani, ST., MT

NIDN. 0020027105 (Anggota)

POLITEKNIK NEGERI PADANG

2016

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : IMPLEMENTASI SCL MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA PADA
MATA KULIAH BAHASA JEPANG

Peneliti/Pelaksana
Nama Lengkap : ARIANI TANJUNG S.S., M.Hum
Perguruan Tinggi : Politeknik Negeri Padang
NIDN : 0004047605
Jabatan Fungsional : Lektor
Program Studi : Usaha Perjalanan Wisata
Nomor HP : 081275717442
Alamat surel (e-mail) : niniamrin@yahoo.com

Anggota (1)
Nama Lengkap : RONAL HADI S.T., M.Kom.
NIDN : 0029017603
Perguruan Tinggi : Politeknik Negeri Padang

Anggota (2)
Nama Lengkap : ANIZAR INDRIANI S.T M.T
NIDN : 0020027105
Perguruan Tinggi : Universitas Bengkulu
Institusi Mitra (jika ada) :
Nama Institusi Mitra : -
Alamat : -
Penanggung Jawab : -
Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 2 dari rencana 2 tahun
Biaya Tahun Berjalan : Rp 50.000.000,00
Biaya Keseluruhan : Rp 72.000.000,00

Mengetahui,
Kepala P3M Politeknik Negeri Padang


Drs. Erwadi M.Kom
NIP. 196010101986031007

Padang, 12 - 8 - 2016
Ketua,


(ARIANI TANJUNG S.S., M.Hum)
NIP/NIK 197604042007012001

RINGKASAN

Penelitian ini merupakan bentuk penelitian action research (penelitian tindakan kelas). Desain atau rancangan penelitian dalam action research bertujuan untuk mencari solusi untuk peningkatan maupun perbaikan proses dalam pembelajaran bahasa Jepang. Seperti yang diungkapkan Karwono(2012) Dalam pelaksanaannya, action research diawali dengan kesadaran akan adanya permasalahan yang dirasakan mengganggu, yang dianggap menghalangi pencapaian tujuan pendidikan sehingga bisa berdampak kurang baik terhadap proses atau hasil belajar peserta didik, dimana penerapan suatu metode pembelajaran. Bertolak dari kesadaran mengenai adanya permasalahan tersebut kemudian ditetapkan fokus permasalahan secara lebih tajam kalau perlu dengan mengumpulkan tambahan data lapangan secara lebih sistematis dengan melakukan kajian pustaka yang relevan. Dalam hal ini yang harus diperhatikan hendaknya ialah input, proses, dan output. Jika dalam proses pembelajaran bahasa Jepang terjadi ketidak sesuaian dengan tujuan pendidikan atau kurikulum maka proses tersebut harus segera diperbaiki, guna keberhasilan tujuan pendidikan di Indonesia pada umumnya dan sistem pendidikan vokasional khususnya. Oleh sebab itu saya mencoba menciptakan sebuah rancangan berupa pengajaran *Student-Centered Learning* yang berbasis Multimedia. Untuk media teknologi menggunakan program Flash MX adobe premier dan adobe potoshopTM