

**PEMANFAATAN POWERPOINT
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA
BAHASA JEPANG TINGKAT MENENGAH
BERDASARKAN MODEL MEMBACA INTERAKTIF**

(Penelitian yang dilakukan pada mata kuliah Dokkai III
Pendidikan bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta)



Nisa Rizky Mulyadi
1211620015

SKRIPSI

Skripsi yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi
salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2026

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Nisa Rizky Mulyadi
No. Registrasi : 1211620015
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang .
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : **Pemanfaatan PowerPoint Sebagai Media Pembelajaran Membaca Bahasa Jepang Tingkat Menengah Berdasarkan Model Membaca Interaktif**

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing I



Dr. Frida Philiyani, S.S., M.Pd.
NIP. 197409132009122002

Pembimbing II



Eva Jeniar Noverisa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199001122019032013

Penguji I



Dr. Nia Setiawati, M.Pd.
NIP. 197610252008122002

Penguji II



Dr. Nur Saadah Fitri Asih, M.Pd.
NIP. 197311162008012005

Ketua Penguji



Dr. Nia Setiawati, M.Pd.
NIP. 197610252008122002

Jakarta, 23 Juli 2026

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Sami Setiadi, M.Pd.
NIP. 197710082005011002

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Nisa Rizky Mulyadi
No. Registrasi : 1211620015
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : **Pemanfaatan PowerPoint Sebagai Media Pembelajaran
Membaca Bahasa Jepang Tingkat Menengah Berdasarkan
Model Membaca Interaktif**

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta apabila terbukti melakukan tindakan plagiat.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 23 Juli 2026



Nisa Rizky Mulyadi
NIM. 1211620015



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220

Telepon/Faksimili: 021-4894221

Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nisa Rizky Mulyadi
NIM : 1211620015
Fakultas/Prodi : Fakultas Bahasa dan Seni, Pendidikan Bahasa Jepang
Alamat email : nisarizkym@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pemanfaatan PowerPoint Sebagai Media Pembelajaran Membaca Bahasa Jepang Tingkat Menengah Berdasarkan Model Membaca Interaktif

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 23 Juli 2026

Penulis

Nisa Rizky Mulyadi
NIM. 1211620015

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur, skripsi ini peneliti persembahkan kepada segenap pihak yang membersamai peneliti dalam proses pengerjaannya.

1. Tuhan Yang Maha Esa, Allah SWT., yang sudah memberikan kepercayaan dan kemudahan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Diri sendiri, yang sudah bertahan dan bertanggung jawab menyelesaikan skripsi ini sampai selesai.
3. Orang tua peneliti, Mama dan Ayah, yang selalu memberikan kasih sayang dan dukungan terutama dengan segala bentuk upaya untuk meringankan hal-hal yang berada di sekitar peneliti pada proses penyelesaian skripsi ini.
4. Teman-teman peneliti, Kak Anggi, grup *Agus Merak* (Rany, Erika, Nevi, Alifia, Najma), grup *balabala* (Qorniy, Rahma, Aini), Kak Tian, Dewi, dan Najwaa, yang selalu menjadi tempat teraman peneliti untuk berkeluh kesah, meminta saran, bahkan meminta bantuan dalam penyelesaian skripsi.
5. Dosen kesayangan peneliti, Frida sensei, yang selalu memercayai dan mendorong peneliti untuk mencoba hal baru di dunia kuliah, yang membantu penyelesaian skripsi peneliti bukan hanya sebagai dosen pembimbing *di atas kertas*, yang memilih untuk menjadi dosen yang baik dan ramah sehingga peneliti merasa aman dan terbantu.
6. Grup idola kesayangan peneliti, SEVENTEEN, yang tanpa mereka sadari selalu menjadi pilihan pertama peneliti untuk melepas lelah dengan apapun yang mereka tampilkan.
7. Tempat ternyaman peneliti menyelesaikan skripsi, Perpustakaan Nasional, yang sudah menyediakan fasilitas yang nyaman dan gratis untuk peneliti yang tidak bisa mengerjakan skripsi di rumah.

Skripsi ini menjadi bukti perjuangan peneliti yang tentunya tidak lepas dari bantuan seluruh pihak tersebut. Semoga penyelesaian terbaik atas skripsi ini dapat menjadi bentuk rasa syukur dari peneliti atas keberadaan dan bantuan pihak-pihak tersebut.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT. yang telah memberikan nikmat dan karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Pemanfaatan PowerPoint Sebagai Media Pembelajaran Membaca Bahasa Jepang Tingkat Menengah Berdasarkan Model Membaca Interaktif” ini dapat terselesaikan guna memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta.

Penyusunan skripsi ini dilakukan dengan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan memberi penghargaan terutama kepada:

1. Bapak Prof. Komarudin, M.Si. selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta.
2. Bapak Dr. Samsi Setiadi, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.
3. Ibu Dr. Frida Philiyanti, S.S., M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang sekaligus Dosen Pembimbing I yang senantiasa meluangkan waktu, pikiran, dan tenaganya dalam mengarahkan proses penyelesaian skripsi peneliti.
4. Ibu Eva Jeniar Noverisa, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa meluangkan waktu, pikiran, dan tenaganya dalam mengarahkan proses penyelesaian skripsi peneliti.
5. Ibu Dr. Nia Setiawati, M.Pd. selaku Dosen Penguji I dan Ibu Dr. Nur Saadah Fitri Asih, M.Pd. selaku Dosen Penguji II, yang telah memberikan masukan agar penelitian skripsi ini menjadi lebih baik.
6. Seluruh jajaran dosen dan staf Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan pendidikan ilmu pengetahuan dan moral, serta senantiasa membantu proses penyelesaian skripsi peneliti.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan ilmu dan pengalaman peneliti. Dengan segala kerendahan hati, peneliti menerima kritik dan saran sebagai bahan perbaikan ke depannya. Semoga skripsi

ini dapat menjadi kontribusi yang berarti, khususnya bagi pengembangan pembelajaran Bahasa Jepang.

Jakarta, 23 Juli 2026

Nisa Rizky Mulyadi

NIM. 1211620015



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR DIAGRAM.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT.....	xiv
要旨.....	xv
概要.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	7
1.3. Tujuan Penelitian.....	7
1.4. Batasan Masalah.....	7
1.5. Manfaat Penelitian.....	8
1.6. Keaslian Penelitian (<i>State of The Art</i>).....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	15
2.1. Kajian Teori dan Konsep.....	15
2.1.1. Keterampilan Membaca	15
2.1.2. Keterampilan Membaca bahasa Jepang.....	18
2.1.3. Model Membaca Interaktif	20
2.1.4. Keterampilan Membaca bahasa Jepang Tingkat Menengah (Mata Kuliah Dokkai III Program Studi Pendidikan bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta).....	26
2.1.5. Media Pembelajaran	27
2.1.6. PowerPoint.....	40

2.2. Kajian Penelitian Relevan	45
2.3. Kerangka Berpikir	49
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	54
3.1. Metode Penelitian.....	54
3.2. Waktu dan Tempat Penelitian	54
3.3. Data dan Sumber Data.....	54
3.4. Sampel dan Populasi	56
3.5. Teknik Pengumpulan Data	56
3.6. Teknik Analisis Data	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	64
4.1. Hasil penelitian.....	64
4.1.1. Tahap persiapan penelitian	64
4.1.2. Hasil Observasi	92
4.1.3. Hasil kuesioner	114
4.2. Pembahasan penelitian	124
4.2.1. Pemanfaatan PowerPoint sebagai media pembelajaran membaca bahasa Jepang tingkat menengah berdasarkan model membaca interaktif.....	124
4.2.2. Tanggapan pengguna (pengajar dan mahasiswa) terhadap pemanfaatan PowerPoint sebagai media pembelajaran membaca bahasa Jepang tingkat menengah berdasarkan model membaca interaktif.....	135
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	143
5.1. Kesimpulan.....	143
5.2. Saran.....	146
DAFTAR PUSTAKA	148
LAMPIRAN.....	152

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. Data dan sumber data penelitian	55
Tabel 3. 2. Kisi-kisi instrumen uji validasi ahli media	57
Tabel 3. 3. Kisi-kisi instrumen uji validasi ahli materi	58
Tabel 3. 4. Kisi-kisi instrumen kuesioner tanggapan penggunaan media pembelajaran	60
Tabel 4. 1. Uji kelayakan ahli materi	84
Tabel 4. 2. Uji kelayakan ahli media.....	85
Tabel 4. 3. Pertemuan 1 Kelas B Dokkai III	93
Tabel 4. 4. Pertemuan 2 Kelas B Dokkai III	94
Tabel 4. 5. Tabel pertemuan 3 Kelas B Dokkai III	97
Tabel 4. 6. Tabel pertemuan 4 Kelas B Dokkai III	99
Tabel 4. 7. Tabel pertemuan 5 Kelas B Dokkai III	100
Tabel 4. 8. Tabel pertemuan 1 Kelas C Dokkai III	103
Tabel 4. 9. Tabel pertemuan 2 Kelas C Dokkai III	105
Tabel 4. 10. Tabel pertemuan 3 Kelas C Dokkai III	107
Tabel 4. 11. Tabel pertemuan 4 Kelas C Dokkai III	110
Tabel 4. 12. Tabel pertemuan 5 Kelas C Dokkai III	112
Tabel 4. 13. Tabel interval kelas	115
Tabel 4. 14. Tabel tanggapan aspek kegunaan media.....	116
Tabel 4. 15. Tabel tanggapan aspek tampilan media	117
Tabel 4.16. Tabel tanggapan aspek peningkatan minat dan motivasi belajar serta pemahaman materi.....	118
Tabel 4. 17. Tabel tanggapan aspek pengembangan media	118
Tabel 4. 18. Tabel tanggapan aspek pembelajaran	119

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 2. 1. Proses dalam model membaca <i>top-down</i>	21
Diagram 2. 2. Proses dalam model membaca <i>bottom-up</i>	22
Diagram 2. 3. Kerangka berpikir penelitian	53



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1. Halaman muka.....	66
Gambar 4. 2. Halaman menu.....	67
Gambar 4. 3. Pertanyaan pemantik (1).....	67
Gambar 4. 4. Pertanyaan pemantik (2).....	67
Gambar 4. 5. Daftar kosakata.....	68
Gambar 4. 6. Penerapan <i>top-down</i> (1)	68
Gambar 4. 7. Penerapan <i>top-down</i> (2)	68
Gambar 4. 8. Penerapan <i>bottom-up</i> (1)	69
Gambar 4. 9. Penerapan <i>bottom-up</i> (2)	69
Gambar 4. 10. Penyampaian kesimpulan dan hal menarik	69
Gambar 4. 11. Kuis pilihan ganda kosakata.....	69
Gambar 4. 12. Pertanyaan teks.....	69
Gambar 4. 13. Kegiatan refleksi	69
Gambar 4. 14. Penutup.....	70
Gambar 4. 15. Informasi	71
Gambar 4. 16. Petunjuk penggunaan	71
Gambar 4. 17. Tata cara membuat teks.....	72
Gambar 4. 18. Tata cara membuat gambar	73
Gambar 4. 19. Tata cara membuat bentuk	74
Gambar 4. 20. Tata cara membuat tabel	75
Gambar 4. 21. Tata cara membuat tombol.....	76
Gambar 4. 22. Tata cara membuat fitur penampil kosakata (1).....	77
Gambar 4. 23. Tata cara membuat fitur penampil kosakata (2).....	78
Gambar 4. 24. Tata cara membuat fitur penampil kosakata (3).....	79
Gambar 4. 25. Tata cara membuat fitur penampil kosakata (4).....	79
Gambar 4. 26. Tata cara membuat fitur penampil kosakata (5).....	80
Gambar 4. 27. Tata cara membuat kuis pilihan ganda kosakata (1)	81
Gambar 4. 28. Tata cara membuat kuis pilihan ganda kosakata (2)	82
Gambar 4. 29. Tata cara membuat kuis pilihan ganda kosakata (3)	82
Gambar 4. 30. Tata cara memasang ClassPoint (1)	83
Gambar 4. 31. Tata cara memasang ClassPoint (2)	84
Gambar 4. 33. Prinsip <i>spatial contiguity</i> (1).....	88
Gambar 4. 34. Prinsip <i>spatial contiguity</i> (2).....	88
Gambar 4. 35. Prinsip <i>signaling</i> dan aspek monitoring kemajuan	89
Gambar 4. 36. Penerapan prinsip <i>segmenting</i> dan aspek percabangan (1)	89
Gambar 4. 37. Penerapan prinsip <i>segmenting</i> dan aspek percabangan (2)	89

DAFTAR LAMPIRAN

Angket pra-penelitian.....	156
Lampiran RPS Dokkai III	157
Hasil validasi instrumen lembar <i>expert judgement</i>	164
Hasil validasi instrumen kuesioner tanggapan pengguna	165
Hasil uji kelayakan media	166
Hasil uji kelayakan materi	172
Lembar observasi	178
Dokumentasi observasi	183
Kuesioner tanggapan pengguna	186
Daftar indikator pernyataan kuesioner	187
Hasil kuesioner tanggapan pengguna	190



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan tanggapan pengguna atas media pembelajaran membaca bahasa Jepang tingkat menengah berbasis PowerPoint berdasarkan model membaca interaktif. Keterampilan membaca dipilih karena dalam penguasaannya juga memerlukan kemampuan pendukung. Berdasarkan studi pendahuluan, kesulitan dalam pembelajaran membaca bahasa Jepang paling dominan adalah membaca kanji (88,9%) dan pengetahuan makna kosakata (73%). Sementara dari sisi pengajar mengakui kesulitan dalam mencari dan mengembangkan media pembelajaran membaca bahasa Jepang (Dokkai). Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan observasi dan kuesioner sebagai teknik pengumpulan datanya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa PowerPoint dapat dioptimalkan menjadi media pembelajaran membaca bahasa Jepang tingkat menengah dengan menerapkan model membaca interaktif sebagai model pembelajarannya serta prinsip dan aspek multimedia pembelajaran sebagai acuan penyusunan konten di dalamnya. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran ini memunculkan karakteristik pembelajaran yang positif dan inisiatif, inovatif dan praktikal, instruktif, sesuai dengan kebutuhan pembelajar, serta inspiratif dan kolaboratif. Berdasarkan tanggapan dari para pengguna, media pembelajaran ini mampu digunakan dengan baik pada pembelajaran tatap muka maupun daring, mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar, dan juga mendukung ketercapaian capaian mata kuliah Dokkai III sebagai objek penelitiannya, yaitu memahami informasi dalam teks, membedakan pernyataan fakta dan pendapat dalam teks, serta menyimpulkan teks.

Kata kunci: media pembelajaran, PowerPoint, membaca bahasa Jepang, *Dokkai*, model membaca interaktif.

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of learning activities and user's responses to PowerPoint-based learning media for intermediate Japanese reading based on the interactive reading model. Reading was chosen as the focus of this study because mastering reading also requires various supporting skills. Based on a preliminary study, the most dominant difficulties in Japanese reading learning are reading kanji (88.9%) and knowing vocabulary meanings (73%). Meanwhile, instructors admit to facing difficulties in finding and developing appropriate learning media for Japanese reading (*Dokkai*). This study employed a qualitative descriptive method, utilizing observation and questionnaires as data collection techniques. The results show that PowerPoint can be optimized as a learning media for Japanese reading instruction by integrating the interactive reading model, while keeping up the multimedia learning principles and aspects when setting the media. The implementation of learning using this learning media brings out learning characteristics that are positive and initiative-driven, innovative and practical, instructive, in accordance with the learners' needs, as well as inspirational and collaborative. Based on user responses, this learning media can be utilized effectively in both face-to-face and online learning, is capable of enhancing learning interest and motivation, and is also able to support the achievement of the learning outcomes of the Dokkai III course as its research object, namely understanding information in texts, to be able to differentiate statements of facts and opinions in texts, and drawing conclusion from texts.

Keywords: learning media, PowerPoint, Japanese reading comprehension, *Dokkai*, interactive reading model.

要旨

本研究は、相互交流モデルに基づく PowerPoint による中級日本語読解学習メディアを用いた学習活動の実施と、利用者の評価について明らかにすることを目的とする。読解を本研究の対象とした理由は、読解を習得するためには、さまざまな能力も必要であるためである。予備調査の結果、日本語読解学習における最も大きな困難は、漢字を読むこと（88.9%）と語彙の意味を理解すること（73%）であることが分かった。一方、教師は、日本語読解（読解）に適した学習メディアを探し、開発することに困難を感じていることが分かった。本研究では、質的記述的方法を用い、データ収集の方法として観察と質問紙調査を行った。その結果、PowerPoint は、相互交流モデルを取り入れ、メディアの作成において学習マルチメディアの原則と要素を考慮することで、日本語読解学習のための学習メディアとして効果的に活用できることが分かった。この学習メディアを用いた学習活動では、積極性と主体性、革新性と実用性、指導性、学習者のニーズへの対応、そして啓発性と協働性という学習の特徴が見られた。利用者の評価に基づくと、この学習メディアは、対面授業とオンライン授業の両方で効果的に活用することができ、学習への興味と意欲を高めることができる。また、本研究の対象である読解Ⅲの到達目標である、文章の情報を理解すること、文章中の事実と意見の文を区別すること、そして文章の内容をまとめることの達成を支援することができる。

キーワード：学習メディア、PowerPoint、読解、相互交流モデル

概要

A. 背景

日本語学習では、読解（どっかい）は文章の内容を理解する能力である。読解は、単に文字を読むことではなく、文章に書かれている情報を正しく理解することが重要である (Dirgandini et al., 2025)。そのため、日本語学習者は漢字、文法、語彙だけでなく、文章の社会的・文化的背景も理解する必要がある (Philiyanti, 2017)。事前調査では、ジャカルタ国立大学日本語教育学科の読解Ⅱ・読解Ⅲを履修している学生 60 名を対象にアンケートを行った。その結果、読解学習における主な困難は、漢字を読むことができないこと（88.9%）と語彙力が不足していること（73%）であることが分かった。

このような問題を解決するためには、学習を支えるさまざまな要素が互いに調和することが重要である。その中でも、学習メディアは教材を効果的に伝えるために重要な役割を果たす。しかし、事前調査によると、読解授業に適した学習メディアはまだ十分ではない。教科書などの印刷教材は現在もよく利用されているが、単調で学習者の興味を引きにくいという課題がある。一方、ICT を活用した学習メディアも、時間や技術的な問題などの理由から十分に利用されていない。そのため、読解メディアを開発するためには、教育現場で広く利用されている学習メディアを活用することが必要である。

PowerPoint は、教育現場で以前から広く利用されているため、有効な学習メディアであると考えられる。PowerPoint では、文字や画像を組み

合わせたマルチメディア教材を作成することができる。このような教材は、Paivio のデュアル・コーディング理論に基づき、人間の脳における情報理解をより効果的にすると考えられている（Solso (Sunyono による引用, 2015)）。また、PowerPoint は一見すると簡単な開発ツールに見えるが、学習メディアを作成するために必要な機能が十分に備わっている。さらに、Mayer のマルチメディア学習の原則（Surjono, 2017）と Surjono (2017) のマルチメディア学習の要素を参考にすることで、より質の高い学習メディアを開発することができる。これらの点を考慮して PowerPoint を活用すれば、PowerPoint は一方向のプレゼンテーションツールとしてだけではなく、効果的で興味深い学習メディアとしても利用することができる。さらに、本研究で開発した PowerPoint 教材では、学習者が積極的に参加し、協力しながら学習できるように工夫した。その結果、Dale の経験の円すい理論によると、学習成果は約 70% まで高められることが期待される（Khasanah et al., 2024）。

学習におけるもう一つの重要な要素は、学習目標を達成するために用いられる学習方略、または学習方法である。読解活動では、一般的にトップダウン・モデル、ボトムアップ・モデル、そして相互交流・モデルという三つの読解モデルが用いられている。この三つの読解モデルの中で、相互交流・モデルは、文章から得られる情報（ボトムアップ）と、学習者が文章の内容を予測しながら読むこと（トップダウン）を組み合わせた総合的な読解方法である（The Japan Foundation, 2011）。そのため、前述した読解学習におけるさまざまな課題や困難に対応し、学習者の読解を支援することができると考えられる。

本研究は、相互交流・モデルに基づいた中級読解学習における PowerPoint の活用に焦点を当てる。学習メディアとしての PowerPoint と、読解指導法としての相互交流・モデルを組み合わせることで、視覚的な分かりやすさや高いインタラクティブ性だけでなく、読解能力の向上にも役立つ学習メディアを実現できることが期待される。

B. 問題提起

以上の背景を踏まえ、本研究の研究課題は次のとおりである。

1. 相互交流モデルに基づく PowerPoint による中級読解学習メディアを用いた授業は、どのように実施されるか。

2. 相互交流モデルに基づく PowerPoint による中級読解学習メディアの使用について、利用者（教師および学習者）はどのような評価をしているか。

C. 研究方法

本研究では、質的研究法による記述的アプローチを用いた。研究対象は、2025 年度のジャカルタ国立大学日本語教育学科の読解Ⅲを履修している B クラスおよび C クラスの学生 47 名であり、サンプルは単純無作為抽出法によって選定した。データ収集方法は、観察および質問紙調査である。一方、データ分析には、Miles と Huberman の分析モデルおよび記述統計分析を用いた。

D. 結果と考察

1. 研究の実施に先立ち、相互交流モデルに基づく PowerPoint による中級読解学習メディアを作成した。以下に、中級読解学習メディアとしての PowerPoint における相互交流モデルの適用について示す。

- a. 準備段階

- 1) 学習内容を準備する。
- 2) PowerPoint のデザインを準備する。

- b. 学習メディアの設計

- 1) 導入：表紙ページおよびメニューページ
- 2) 内容：読む前の活動（導入質問および語彙リスト）、読んでいる間の活動（画像および語彙表示機能の活用）、読んだ後の活動（まとめ・興味深い内容の共有、語彙の四択クイズ、本文に関する質問、および振り返り活動）
- 3) 終了
- 4) 補足：使用方法および案内

- c. 学習メディアの作成

本学習メディアは、さまざまな PowerPoint の要素を組み合わせで作成したものである。以下は、それぞれの要素の作成手順である。

- 1) 文字、画像、図形、表：** [挿入] **メニューから追加し、大きさ、色、およびフォントを調整する。
- 2) ボタン：図形を使用して作成し、インタラクティブ機能を設定する。

- 3) 語彙表示機能：図形とアニメーション機能を利用し、図形の表示と非表示を切り替えられるように作成する。
- 4) 語彙の四択クイズ：アニメーション機能を利用し、正解・不正解に応じて色が変化するように設定する。
- 5) ClassPoint との連携：ClassPoint をダウンロードして PowerPoint にインストールし、Short Answer 機能を使用する。

d. 学習メディアの妥当性評価

本学習メディアの妥当性評価は、メディア専門家および内容専門家によって行われた。その結果、本学習メディアは、いくつかの修正を行うことで使用可能であると評価された。メディア専門家からは、文字の大きさやフォントを統一すること、および表のデザインを学習メディア全体のデザインに合わせることを提案された。一方、内容専門家からは、振り返り活動を追加することが提案された。

相互交流・モデルに基づいた PowerPoint による日本語読解学習メディアは、相互交流・モデルの学習活動の手順に沿って作成した。これらの活動は学習メディアの内容に組み込まれている。読む前の活動では、学習者の興味を引き、スキーマを活性化し、文章を理解するための事前知識を与えることを目的として、導入質問と語彙リストを提示した。読んでいる間の活動では、トップダウン処理として文章に関連する画像を提示し、ボトムアップ処理として語彙表示機能を活用した。さらに、文章の理解度を確認することを目的とした読んだ後の活動では、まとめ・興味深い内容の共有、語彙の四択クイズ、本文に関する質問、および振り返り活動を取り入れた。

また、本学習メディアの作成では、学習内容をより効果的に伝えるために、マルチメディア学習の原則と要素にも配慮した。その内容として、PowerPoint のデザインテンプレートを使用し、学習メディア全体のデザインに統一感を持たせたこと（デザインの要素）、文字と画像を組み合わせ提示したこと（マルチメディアの原則）、文字と画像を近くに配置したこと（空間的近接性の原則）、学習内容に関係のある情報だけを提示し、不要な情報を加えなかったこと（一貫性の原則および冗長性の原則）、各スライドに見出しを付けて学習の進み具合が分かるようにしたこと（シグ

ナリングの原則および学習進度の要素)、学習内容を複数の活動や小さな内容に分けたこと(セグメント化の原則および分岐の要素)、情報ページや使用方法の説明、ならびに読む前の活動を設けたこと(事前学習の原則および説明の要素)、理解しやすい言葉を使用したこと(パーソナライゼーションの原則)、さらに、ボタン、語彙表示機能、語彙の四択クイズ、およびClassPointを活用したこと(インタラクティブ性の原則および評価の要素)などが挙げられる。

2. 相互交流・モデルに基づく PowerPoint による中級読解学習メディアを用いた授業の実施

本学習メディアを用いた授業は、読解ⅢB クラスおよび読解ⅢC クラスを対象に、対面授業とオンライン授業で全5回実施した。授業は読む前の活動から始まり、この活動では、画像と質問を用いた導入質問を活用し、学習者の興味を引き出すとともに、既有知識を活性化し、文章に関連する背景や内容を予測するための手がかりを与えた。続いて、読んでいる間の活動では、学習者は語彙表示機能を利用しながら文章を音読し、その後、提示された画像と関連付けながら、読んだ内容について話し合った。最後に、読んだ後の活動では、学習者は本文に関する質問に答え、読んだ文章について自分の考えや意見を述べた。

各授業は、対面授業とオンライン授業のいずれの場合も、その日の学習の進度に合わせながら、同じ手順で実施した。観察の結果、本学習メディアを用いた授業には、積極性と主体性、革新性と実用性、指導性、学習者のニーズに応じた指導、さらに、創造性と協働性という特徴が見られた。これらの特徴は、Yu & Zhang (2022) が述べた学習メディアの特徴と一致している。しかし、本学習メディアを用いた授業の特徴や学習成果は、対面授業またはオンライン授業といった授業形態、ハードウェアやソフトウェアなどの学習環境の準備状況、さらに教師の特性など、ほかの要因にも左右されることが考えられる。

3. 相互交流・モデルに基づく PowerPoint による中級読解学習メディアに対する利用者の評価

相互交流・モデルに基づいた PowerPoint による中級日本語読解学習メディアの使用について、学習者および教師から得られた評価によると、本学習メディアに取り入れた各機能は、対面授業とオンライン授業の両方に

において円滑に活用することができた。また、分かりやすく魅力的なデザインは、学習者の学習意欲を高めるとともに、文章の内容を理解することにも役立った。さらに、PowerPointを用いて実施したインタラクティブ・モデルに基づく一連の学習活動は、本研究の対象である読解Ⅲの到達目標である、文章から情報を理解すること、事実と意見を区別して理解すること、および文章の内容を要約することを達成するのに役立った。

E. 結論

1. 相互交流・モデルは、学習メディアの内容に取り入れた。内容は、読む前の活動（導入質問および語彙リスト）、読んでいる間の活動（画像および語彙表示機能の活用）、そして読んだ後の活動（まとめ・興味深い内容の共有、語彙の四択クイズ、本文に関する質問、および振り返り活動）から構成されている。
2. 本学習メディアを活用した授業では、積極性と主体性、革新性と実用性、指導性、学習者のニーズに応じた指導、さらに、創造性と協働性という、相互交流・モデルによる学習の特徴が見られた。
3. 授業の円滑な実施と学習成果は、授業形態（対面授業またはオンライン授業）、学習環境の準備状況（ハードウェアおよびソフトウェア）、ならびに教師の特性によって左右される。
4. 本学習メディアに対する評価によると、本学習メディアは、オンライン授業と対面授業の両方で柔軟に活用することができる。また、分かりやすく魅力的なデザインを備えており、学習意欲と文章の内容に対する理解を高めることができる。さらに、読解Ⅲの到達目標を達成するための学習メディアとして適していることが明らかになった。