

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Mempelajari bahasa asing merupakan salah satu kegiatan yang kini banyak dilakukan oleh masyarakat Indonesia. Bukan hanya mempelajari bahasa Inggris yang sudah merupakan bahasa internasional yang dipakai di seluruh dunia, namun juga bahasa-bahasa negara lain guna memperluas kesempatan dan pengalaman di ranah internasional ataupun hanya untuk sebatas hobi dan pengetahuan. Salah satu bahasa yang banyak dipelajari oleh masyarakat Indonesia adalah bahasa Jepang.

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang banyak diminati dan dipelajari oleh masyarakat Indonesia. Dalam pendidikan formal, sedikitnya ada 34 universitas di Indonesia yang memiliki program studi bahasa Jepang, baik itu program pendidikan maupun sastra dan budaya (Japan Study Pass, 2021). Pada tingkat menengah atas, bahasa Jepang menjadi salah satu mata pelajaran pilihan kelompok C yang merupakan mata pelajaran peminatan akademik berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia No. 13 Tahun 2025 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi No. 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah (Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah, 2025). Sementara untuk pendidikan non formal, terdapat sekitar 3.000 LPK Jepang (JobJepang.com, 2023) dari 6.365 LPK yang tercatat dalam laman Satu Data Kemnaker tahun 2024 (Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia, 2024). Hal ini menunjukkan minat yang cukup tinggi pada masyarakat Indonesia untuk mempelajari bahasa Jepang.

Dalam pembelajaran bahasa, terdapat 4 aspek keterampilan yang perlu dikuasai agar dapat memahami dan menguasai bahasa yang dipelajari. Diantaranya adalah keterampilan berbicara, menyimak, menulis, dan membaca. Jika dalam pembelajaran bahasa Jepang, keterampilan tersebut dikenal dengan istilah 「四技能」 (*yonginou*), yaitu 「話す」 (*hanasu*) untuk keterampilan berbicara, 「聞く」 (*kiku*) untuk keterampilan menyimak, 「書く」 (*kaku*) untuk keterampilan menulis, dan 「読む」 (*yomu*) untuk keterampilan membaca. Maka dari itu, keempat keterampilan ini biasanya menjadi mata kuliah wajib di sebuah program studi bahasa Jepang, maupun menjadi pembelajaran wajib di lembaga pelatihan bahasa Jepang.

Penelitian ini memfokuskan pada keterampilan membaca bahasa Jepang atau Dokkai. Kuniaki & Yumi (2019) menyatakan bahwa Dokkai adalah, 「いくつかの国語辞典で「読解」を引けば、ほぼ共通して「文章を読んで、その意味を理解すること」と説明されている。読解とは、読んで字の如く、「読」んで理「解」することである。」 (*Jika melihat di berbagai kamus bahasa Jepang, 'Dokkai' dijelaskan sebagai kegiatan membaca sebuah wacana dan memahami artinya. Pada kata Dokkai terdapat kanji 「読」 dari kata 「読んで」 dan kanji 「解」 dari kata 「理解」*). Kanji 「読」 memiliki arti membaca dan kanji 「解」 memiliki arti memecahkan, membuka, memahami, penjelasan, dan lain sebagainya, yang jika disimpulkan Dokkai adalah membaca untuk memahami isinya.

Ketika melakukan kegiatan membaca dalam bahasa Jepang, ada banyak keterampilan yang perlu dikuasai agar pembaca bukan hanya sekedar mampu

membaca wacana yang disajikan, melainkan juga memahami isi dan tujuan dari wacana tersebut. Keterampilan-keterampilan itu mulai dari keterampilan mengenali huruf-huruf bahasa Jepang, memahami gramatika bahasa Jepang, dan mengetahui makna dari kata yang digunakan, serta mengetahui latar belakang sosial dan budaya agar pemahaman terhadap wacana tersebut semakin dalam (Philiyanti, 2017). Sementara dalam pembelajaran, terdapat komponen-komponen yang perlu dipenuhi agar pembelajaran dapat dikatakan sebagai proses pembelajaran yang baik, yaitu guru dan siswa, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi (Darsyah, 2023). Komponen tersebut saling berkaitan dan saling mempengaruhi, sehingga tidak dapat dilepaskan antara satu dengan yang lainnya. Maka dari itu, untuk mencapai tujuan dari pembelajaran Dokkai, yaitu memahami wacana yang dibaca, dibutuhkan keserasian antara komponen-komponen tersebut.

Khususnya mengenai media pembelajaran, seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, media pembelajaran berbasis teknologi atau ICT (*Information and Communication Technology*) semakin banyak digunakan. Salah satu media pembelajaran berbasis ICT yang kerap dijumpai dalam pembelajaran di Indonesia adalah program aplikasi dari Microsoft Office, yaitu PowerPoint. Dalam pemanfaatannya, PowerPoint tidak hanya dapat digunakan untuk menyampaikan *slide* presentasi, melainkan juga dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dengan mengikutsertakan keterlibatan pembelajar dalam pengoperasiannya. Hal ini memungkinkan pembelajar untuk menentukan sendiri fokus bahasan yang ingin dipelajari, menerima respon dari latihan yang dikerjakan, hingga mengulang materi

pembelajaran sesuai dengan keinginan dan kemampuan masing-masing (Jayusman dkk., 2017). Beberapa penelitian juga menyatakan bahwa penggunaan PowerPoint sebagai media pembelajaran memberikan hasil yang positif. Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Nasr (2024) yang menyatakan bahwa PowerPoint efektif dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa pembelajar EFL (*English as a Foreign Language* – bahasa Inggris sebagai bahasa asing) dan meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Sementara penelitian lainnya dilakukan oleh Dewi (2021) yang menyatakan bahwa PowerPoint merupakan multimedia yang efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman membaca teks berbahasa Inggris.

Untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran untuk pembelajaran Dokkai, penelitian awal telah dilakukan dengan menyebarkan angket analisis kebutuhan media pembelajaran Dokkai kepada mahasiswa dan dosen pengampu mata kuliah tersebut. Untuk responden mahasiswa, angket disebar kepada angkatan 2022 yang sebelumnya pernah mengambil mata kuliah Dokkai III dan angkatan 2023 yang akan mengambil mata kuliah Dokkai III, dengan total responden sebanyak 60 orang. Responden menyatakan bahwa, ketidakmampuan membaca kanji (88.9%), keterbatasan penguasaan kosakata (73%) dan tata bahasa Jepang (31.7%) menjadi kesulitan dalam pembelajaran Dokkai. Sementara kesulitan lainnya adalah minimnya pengetahuan awal terhadap topik dari wacana Dokkai (19%).

Ada dua jenis media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran Dokkai. Pertama adalah media cetak seperti buku (68.3%). Responden mengungkapkan, media ini memiliki karakteristik efektif, fleksibel, mudah dianotasi, sederhana, mudah diakses sehingga mudah untuk digunakan kembali, serta dapat mengurangi penggunaan perangkat digital. Namun di sisi lain, media ini kurang menarik

terutama dalam segi visual, kurang variatif, sulit mencari dan membaca kanji karena tulisannya yang kurang jelas, dan monoton. Responden lain (28.3%) menyatakan bahwa media yang digunakan dosen lainnya sudah berbasis ICT dengan karakteristik mudah diakses sehingga dapat digunakan kembali di luar jam pelajaran, mudah dipahami, dan cukup menarik, namun gambar yang sesuai dengan konteks masih dinilai sedikit sehingga kurang membantu memahami wacana.

Responden juga menyatakan bahwa pertimbangan dalam memilih media pembelajaran Dokkai sebaiknya yang memiliki karakteristik menarik dalam segi tampilan dengan memberikan visual yang tidak membosankan dan memiliki gambar yang relevan dengan konteks wacana, menarik dalam segi wacana dengan maksud isi wacana adalah yang terkait dengan hal yang sedang populer dan terkini, mudah diakses dan digunakan, variatif, memiliki daftar kosakata, mampu menjelaskan kosakata (terdapat furigana dan arti kanji), terdapat audio pendukung, interaktif, serta sesuai dengan tingkat kemampuan penggunaanya.

Sementara pada angket responden dosen, 2 dari 3 responden menyatakan telah menggunakan media berbasis ICT ketika pembelajaran Dokkai. Responden menyatakan bahwa mahasiswa cukup antusias ketika menggunakan media pembelajaran berbasis ICT, sementara dalam penggunaan media cetak, mahasiswa ada yang mengeluhkan cara baca kanji yang sulit. Seluruh responden mengakui bahwa saat ini masih mengalami kesulitan dalam mencari dan mengembangkan media pembelajaran Dokkai. Kesulitan tersebut diantaranya adalah 1) Kesulitan dalam mencari tema yang relevan dengan wacana yang akan dipelajari, 2) Kesulitan dalam mengembangkan media berbasis ICT (gagap teknologi), 3) Kesulitan karena

keterbatasan lingkungan belajar (kelas daring), 4) Kesulitan karena materi yang cukup banyak, dan 5) Kesulitan karena keterbatasan waktu.

Setelah memahami kebutuhan media pembelajaran dari sisi mahasiswa dan dosen, metode pembelajaran juga termasuk dalam komponen lainnya yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran Dokkai. Tujuan utama dalam pembelajaran Dokkai adalah pemahaman pembaca terhadap wacana yang sedang dibacanya. Untuk mencapai tujuan ini, ada teknik atau model yang dapat diterapkan dalam proses membaca. Model membaca terbagi ke dalam tiga jenis yaitu model membaca *bottom-up*, *top-down*, dan interaktif. Model membaca interaktif dapat menjadi pilihan yang cukup ideal karena model membaca ini merupakan gabungan dari model membaca *bottom-up* dan *top-down*. Model gabungan ini dapat melengkapi kekurangan-kekurangan dari kedua model lainnya, sehingga dapat memproses aspek yang lebih beragam dalam proses membaca (Yu & Zhang, 2022) dan meningkatkan pemahaman wacana. Hal senada juga disampaikan oleh Phichiensathien (2021) dalam penelitiannya yang dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai *post-test* ke *pre-test* setelah diterapkan model membaca interaktif ketika membaca teks berbahasa Inggris.

Berdasarkan latar belakang tersebut, disimpulkan bahwa masih terdapat kebutuhan akan media pembelajaran Dokkai yang dapat mengisi kekurangan dari media yang sudah digunakan dan melengkapi fitur yang dapat memenuhi kebutuhan para penggunanya. Selain itu, penggunaan model membaca yang tepat dalam pengembangan media pembelajaran tersebut, juga memengaruhi ketercapaian tujuan pembelajaran Dokkai. Berdasarkan hal tersebut, peneliti akan melakukan penelitian berjudul “Pemanfaatan PowerPoint Sebagai Media

Pembelajaran Membaca bahasa Jepang Tingkat Menengah Berdasarkan Model Membaca Interaktif”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, rumusan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pemanfaatan PowerPoint sebagai media pembelajaran membaca bahasa Jepang tingkat menengah berdasarkan model membaca interaktif?
2. Bagaimana tanggapan pengguna (mahasiswa dan dosen) terhadap pemanfaatan PowerPoint sebagai media pembelajaran membaca bahasa Jepang tingkat menengah berdasarkan model membaca interaktif?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pemanfaatan PowerPoint sebagai media pembelajaran membaca bahasa Jepang tingkat menengah berdasarkan model membaca interaktif.
2. Untuk mengetahui tanggapan pengguna (mahasiswa dan dosen) terhadap pemanfaatan PowerPoint sebagai media pembelajaran membaca bahasa Jepang tingkat menengah berdasarkan model membaca interaktif.

1.4. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan penelitian, batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini meneliti tentang pemanfaatan PowerPoint sebagai media pembelajaran membaca bahasa Jepang tingkat menengah berdasarkan model membaca interaktif.
2. Penelitian ini meneliti tentang tanggapan terhadap pemanfaatan PowerPoint sebagai media pembelajaran membaca bahasa Jepang tingkat menengah berdasarkan model membaca interaktif dari sisi pemelajar (mahasiswa).
3. Penelitian ini meneliti tentang tanggapan terhadap pemanfaatan PowerPoint sebagai media pembelajaran membaca bahasa Jepang tingkat menengah berdasarkan model membaca interaktif dari sisi pengajar (dosen).
4. Objek penelitian ini adalah mata kuliah Dokkai III pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta yang levelnya setara dengan kemampuan membaca Bahasa Jepang tingkat menengah.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat yang terbagi menjadi manfaat teoretis dan praktis.

1. Manfaat teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi dan referensi mengenai pemanfaatan PowerPoint sebagai media pembelajaran membaca bahasa Jepang tingkat menengah berdasarkan model membaca interaktif.

2. Manfaat praktis

a. Bagi dosen

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi informasi dan referensi dalam pengembangan media pembelajaran membaca bahasa Jepang tingkat menengah berbasis PowerPoint berdasarkan model membaca interaktif.

b. Bagi mahasiswa

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi informasi dan referensi media pembelajaran alternatif membaca bahasa Jepang tingkat menengah.

c. Bagi peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti terkait pemanfaatan PowerPoint sebagai media pembelajaran membaca bahasa Jepang tingkat menengah berdasarkan model membaca interaktif dan sebagai syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana di Universitas Negeri Jakarta.

1.6. Keaslian Penelitian (*State of The Art*)

Penelitian yang akan dilakukan memiliki judul “Pemanfaatan PowerPoint Sebagai Media Pembelajaran Membaca Bahasa Jepang Tingkat Menengah Berdasarkan Model Membaca Interaktif”. Penelitian-penelitian yang menjadi referensi dari penelitian yang akan dilakukan ini merupakan penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran membaca pemahaman dan model membaca interaktif. Referensi penelitian ini akan dijabarkan sedemikian rupa sehingga akan ditemukan keterkaitan dan perbedaannya dengan penelitian yang akan dilakukan.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, kehidupan manusia semakin tidak dapat dipisahkan dari teknologi. Dalam dunia pendidikan, keterlibatan teknologi dapat secara langsung dirasakan oleh pengajar dan siswa di dalam kegiatan pembelajaran, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran, dimana media pembelajaran merupakan sebuah alat perantara yang digunakan oleh pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswanya. Mulai dari yang paling sederhana dengan

pemanfaatan program seperti PowerPoint untuk mengolah materi pembelajaran dan menyampaikannya melalui alat bantu proyektor, sampai dengan hal yang cukup kompleks yaitu pembuatan aplikasi atau program khusus yang ditujukan untuk sebuah tujuan pembelajaran yang lebih spesifik.

Dalam pengajaran bahasa asing khususnya pembelajaran membaca pemahaman, banyak penelitian yang sudah memanfaatkan PowerPoint sebagai media pembelajarannya. Penelitian milik Nasr (2024) yang berjudul “The Effect of Interactive PowerPoint Presentation on Primary Stage Students’ Reading Comprehension” adalah salah satunya. Dalam penelitiannya, Nasr (2024) mengungkapkan bahwa penggunaan presentasi interaktif PowerPoint sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa pembelajar EFL (English as a Foreign Language – Bahasa Inggris sebagai bahasa asing). Manfaat yang didapat dari penggunaan PowerPoint adalah kemampuannya dalam mengakomodasi berbagai gaya belajar dan melibatkan berbagai indera manusia dengan menggabungkan bantuan visual, dukungan audio, teks, dan jenis konten lainnya secara bersamaan. Kemudian fitur interaktivitas seperti penggunaan *hyperlink* terutama untuk pembuatan kuis dan tautan yang dapat diklik, dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa sehingga mendorong pengalaman belajar yang lebih mendalam dan efektif. Fitur yang beragam tersebut digunakan untuk menyajikan, menjelaskan, menguraikan konten, sehingga meningkatkan pemahaman dan retensi terhadap wacana.

Salah satu kesulitan dalam pembelajaran membaca bahasa asing adalah mengingat informasi yang disajikan dalam bahasa yang berbeda dengan bahasa ibu pembelajar. PowerPoint dapat dikembangkan dengan mencakup kegiatan

pengulangan dan peninjauan kembali, sehingga membantu siswa untuk mempelajari kembali konsep dan kosakata di luar waktu pembelajaran (Nasr, 2024). Sejalan dengan itu, penelitian yang berjudul “The Effectiveness of Using Multimedia in Improving the Students’ Reading Comprehension in English Text” yang dilakukan oleh Dewi dkk. (2021), menyatakan bahwa PowerPoint dapat digunakan kapan saja dan di mana saja untuk meningkatkan kemampuan membaca, karena materi dapat diulang sesuai keinginan dan kebutuhan siswa. Dalam penelitiannya, Dewi dkk. (2021) mengungkapkan bahwa PowerPoint merupakan multimedia yang efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman membaca teks berbahasa Inggris. Selain itu, PowerPoint bukan hanya mampu meningkatkan kemampuan membaca, melainkan juga meningkatkan pengetahuan kosakata dan pemahaman struktur umum dari sebuah teks wacana (Dewi dkk., 2021).

Penelitian-penelitian terkait media pembelajaran membaca pemahaman bahasa asing dengan memanfaatkan PowerPoint sudah banyak dilakukan terutama untuk pembelajaran membaca Bahasa Inggris. Sementara untuk Bahasa Jepang, masih cukup jarang ditemukan. Meskipun begitu, pemanfaatan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran membaca pemahaman Bahasa Jepang dapat ditemukan dalam penelitian milik Firmansyah dkk. (2021) yang berjudul “Tanggapan Mengenai Media Interaktif DOTA Sebagai Media Pembelajaran Shokyuu Dokkai”. Dalam penelitiannya, Firmansyah dkk. (2021) mengembangkan sebuah aplikasi melalui program Corel Draw 2019 dan Adobe Flash CS6 yang bernama DOTA, dengan respon pengguna yang menyatakan bahwa aplikasi ini menarik, interaktif, dan dapat dioperasikan dengan baik, serta sesuai dengan materi

pembelajaran Dokkai. Penelitian lainnya adalah milik Savana & Pradana (2021) dengan judul “Majime: Learning Media for Japanese Reading Comprehension” berupa *e-book* interaktif yang dikembangkan menggunakan Adobe Illustrator, Logo Designer, Sketchware, dan Kahoot. Savana & Pradana (2021) menyatakan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan tanggapan dari pengguna yang menyatakan bahwa media ini nyaman digunakan untuk membaca teks berbahasa Jepang karena disampaikan melalui cerita bergambar, sehingga menarik.

Dalam membaca, ada tiga model yang dapat diterapkan untuk membantu memahami informasi yang terdapat di dalam wacananya. Ketiga model itu adalah model *top-down*, model *bottom-up*, dan model interaktif. Model interaktif menjadi model yang dipilih dalam penelitian ini karena merupakan gabungan dari kedua model lainnya, sehingga saling melengkapi kekurangan dari kedua model masing-masing. Penelitian yang dilakukan oleh Yu & Zhang (2022) dengan judul “Effectiveness of Interactive Reading Mode Based on Multisensor Information Fusion in English Teaching” menunjukkan bahwa model membaca interaktif dapat meningkatkan kemampuan membaca dalam Bahasa Inggris dan meningkatkan kepercayaan diri dalam belajar. Yu & Zhang (2022) juga mengungkapkan bahwa model membaca interaktif dapat membimbing siswa untuk menafsirkan teks, menilai nada dan implikasi penulis, serta membedakan antara fakta dan opini dengan benar. Selain itu, membantu membangun rangkaian logika yang lengkap, melatih kemampuan berpikir dalam Bahasa Inggris, dan mendorong siswa untuk berpikir mendalam dan menganalisa wacana.

Hasil yang serupa juga disampaikan oleh Phichiensathien (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Interactive Reading to Second Language Reading Ability”. Dalam penelitian tersebut, Phichiensathien mengungkapkan bahwa terdapat peningkatan nilai *post-test* dari *pre-test*, setelah diterapkan model membaca interaktif pada pembelajaran membaca Bahasa Inggris yang dilakukan dalam penelitian tersebut. Seiring dengan itu, penelitian yang dilakukan Bo (2016) dengan judul “Interactive Reading Model and College English Reading” juga menyatakan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dari penerapan model membaca interaktif. Bo (2016) mengungkapkan bahwa model membaca interaktif merupakan model membaca yang lebih unggul dibandingkan dengan dua model lainnya karena model ini melibatkan interaksi proses membaca tingkat tinggi dan tingkah rendah secara bersamaan, yaitu meninjau dan memprediksi wacana seperti pada model membaca *top-down* dan pengenalan kata seperti pada model membaca *bottom-up*.

Berdasarkan pemaparan dari hasil penelitian-penelitian di atas, ditemukan bahwa penggunaan teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya penggunaan program PowerPoint dan penerapan model membaca interaktif memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran membaca bahasa asing. Namun, masih belum ditemukan penelitian yang menggabungkan kedua hal tersebut untuk pembelajaran membaca bahasa asing, khususnya Bahasa Jepang. Oleh sebab itu, penelitian yang berjudul “Pemanfaatan PowerPoint Sebagai Media Pembelajaran Membaca Bahasa Jepang Tingkat Menengah Berdasarkan Model Membaca Interaktif” ini dilakukan.

Penelitian ini menggabungkan pemanfaatan PowerPoint sebagai program yang cukup familiar digunakan di dunia pendidikan sebagai media pembelajaran, yang terbukti efektif berdasarkan pemaparan-pemaparan penelitian di atas. Pengoptimalisasian fitur yang mendukung interaktivitas penggunaan PowerPoint akan menjadikan media pembelajaran semakin menarik dan mudah dioperasikan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sementara itu, model membaca interaktif yang menjadi pedoman penyusunan media pembelajaran ini juga mampu melibatkan interaksi proses membaca yang lebih optimal, terutama dalam pembelajaran bahasa asing khususnya Bahasa Jepang tingkat menengah yang menitikberatkan pada pemahaman informasi di dalam teks secara mendalam. Sehingga diharapkan, penggunaan PowerPoint sebagai media pembelajaran Bahasa Jepang tingkat menengah berdasarkan model membaca interaktif ini, dapat memudahkan pengguna dalam memahami teks berbahasa Jepang dengan lebih baik, serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dengan meningkatkan motivasi dan minat belajar pengguna.