

BAB IV

PEMBAHASAN

Media *Bonenpou* merupakan sebuah media alternatif pada *smartphone* berbasis *android* sebagai sarana pendukung (bukan pengganti) dari buku untuk mempelajari pola kalimat bahasa Jepang khususnya JLPT N4. Dalam rangka untuk pembuatan media ini penulis menggunakan *software Adobe Flash CS6*, *software* ini memiliki kemampuan untuk merancang sebuah desain untuk *banner*, merancang sebuah *web*, *game*, bahkan dapat juga untuk membuat suatu animasi yang dapat digunakan pada *smartphone*. Selain itu, untuk mempermudah dalam pembuatan desain pada media *bonenpou* penulis juga menggunakan dua *software* pendukung lainnya, yaitu *Adobe Photoshop CC* dan *Adobe Illustrator CC*. penulis menggunakan kedua *software* ini untuk membuat dan mengedit sebuah gambar, *button*, teks, logo dan lain-lain. Alasan penulis menggunakan *software* tersebut adalah karena penulis telah mempelajari dasar-dasar dari ketiga *software* tersebut dalam perkuliahan serta mempunyai sedikit pengalaman dalam hal desain, disamping itu penulis pun ingin mengaplikasikan kemampuan yang telah dipelajari kedalam pembuatan media *bonenpou*. Dengan dibuatnya media *bonenpou* ini diharapkan akan membantu mempermudah para pembelajar bahasa Jepang khususnya bagi yang akan menempuh ujian JLPT N4.

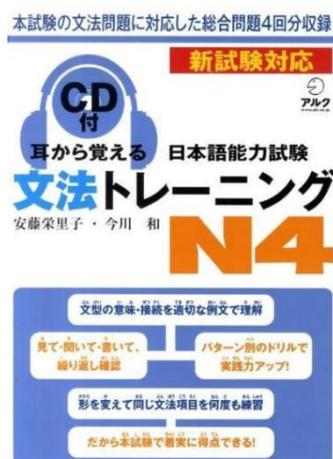
4.1 Pembuatan Media *Bonempou*

Pada tahap ini penulis memerlukan waktu sekitar 4 bulan untuk proses pembuatan media, terhitung mulai dari bulan Februari hingga bulan Mei. Adapun langkah-langkah dalam pembuatan media *bonempou*, sebagai berikut.

4.1.1 Perancangan Media

Pada tahap ini penulis mengumpulkan semua data-data yang telah ditentukan pada bab sebelumnya (metode penelitian tahap desain). Data tersebut berupa daftar pola kalimat beserta penjelasannya pada buku *Mimi Kara Oboeru Nihongo Noryokushiken Bunpo Toreningu N4* dengan jumlah sebanyak 90 pola kalimat yang akan di *input* kedalam media sebagai materi pembelajaran.

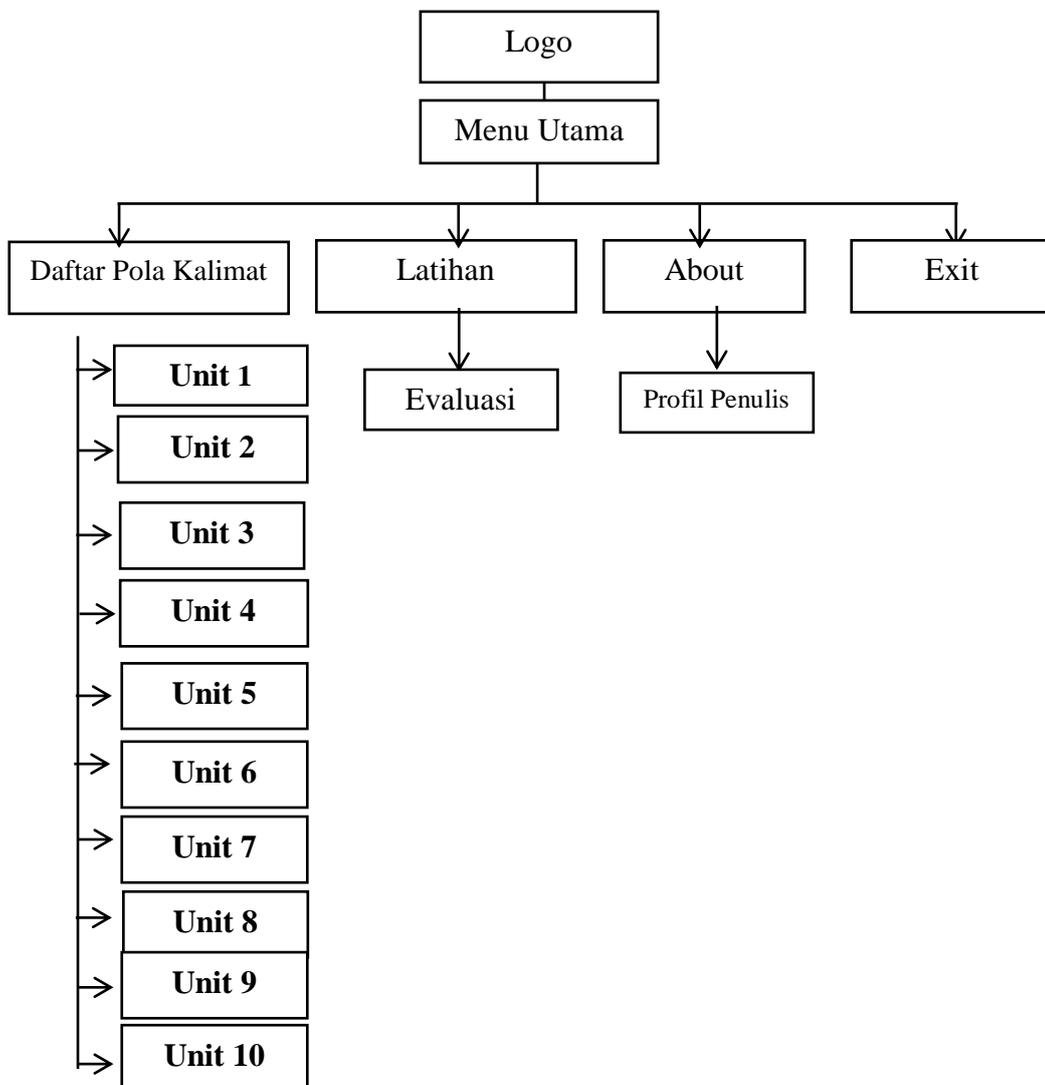
Berdasarkan jumlah pola kalimat tersebut penulis membaginya menjadi 10 unit seperti yang tertera pada sumber buku *Mimi Kara Oboeru Nihongo Noryokushiken Bunpo Toreningu N4*.



Gambar 4.1

Buku *Mimi Kara Oboeru Nihongo Noryokushiken Bunpo Toreningu N4*

Setelah itu penulis merancang sebuah *blueprint* yang berupa gagasan ide atau gambaran mengenai media yang akan dibuat menjadi sebuah aplikasi.



Bagan 4.1
Blueprint media bonenpou

Menu utama : *Frame* yang berisikan 4 *button* (pilihan menu).

Daftar pola kalimat : *Frame* yang berisikan 10 unit materi.

Latihan : *Frame* yang berisikan 20 soal untuk uji kemampuan.

About : *Frame* yang berisikan tentang identitas pembuat media.

Exit : Merupakan tombol untuk keluar dari media.

Dalam media ini penulis membuat tiga belas *scene* yaitu *scene* menu utama, *scene* daftar pola kalimat, *scene* unit satu hingga unit sepuluh, dan *scene* latihan. Untuk mempermudah dalam proses pembuatan media ini, penulis menyesuaikannya dengan apa yang terdapat pada buku *Mimi Kara Oboeru Nihongo Noryokushiken Bunpo Toreningu N4*.

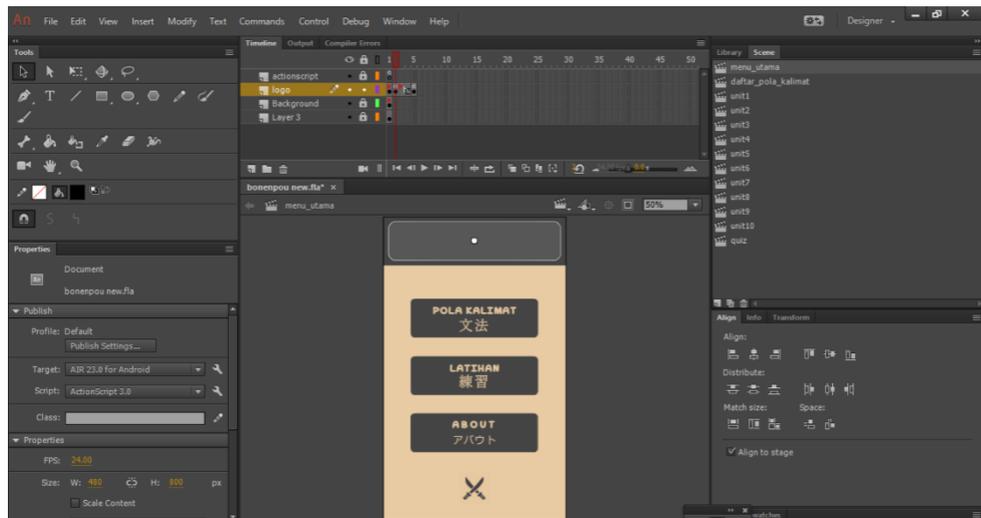


Gambar 4.2

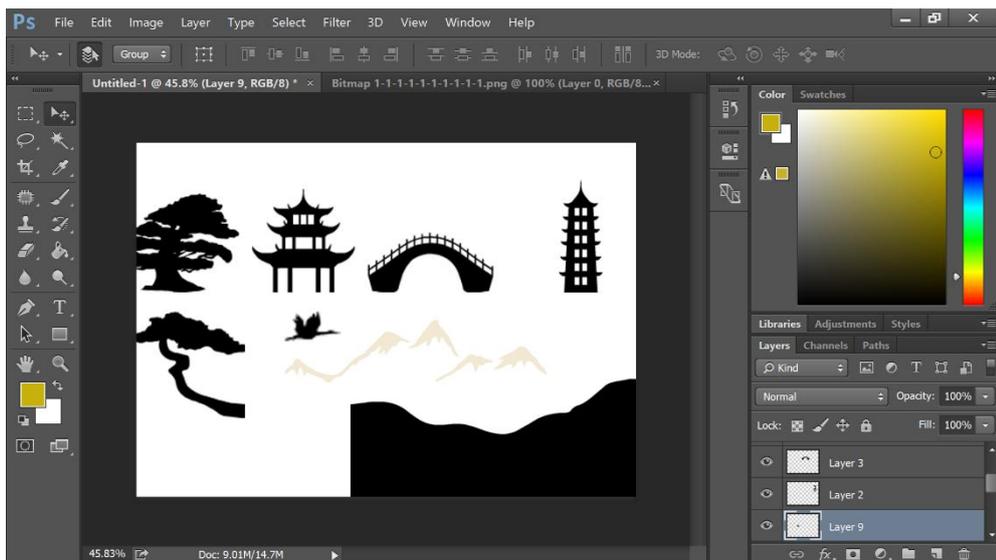
Tampilan keseluruhan *scene*

4.1.2 Pembuatan Desain Media

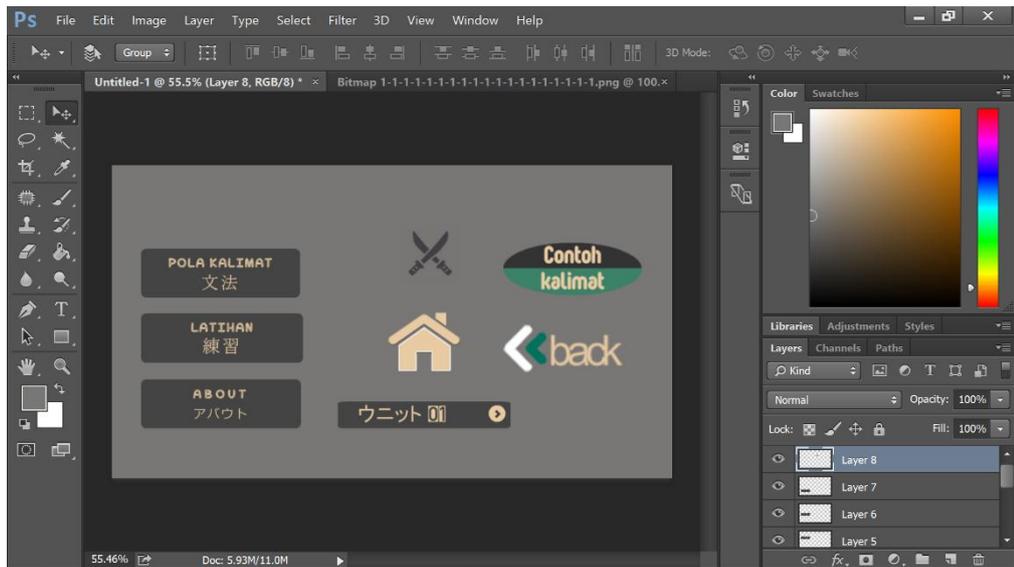
Pada tahap ini penulis akan membuat dan mengedit bahan-bahan (*button*, *background*, *shape*, dan logo) yang akan digunakan untuk menghiasi media agar menjadi lebih menarik. Untuk melakukan semua itu penulis menggunakan *software Adobe Illustrator CC* dan *Adobe Photoshop CC*.



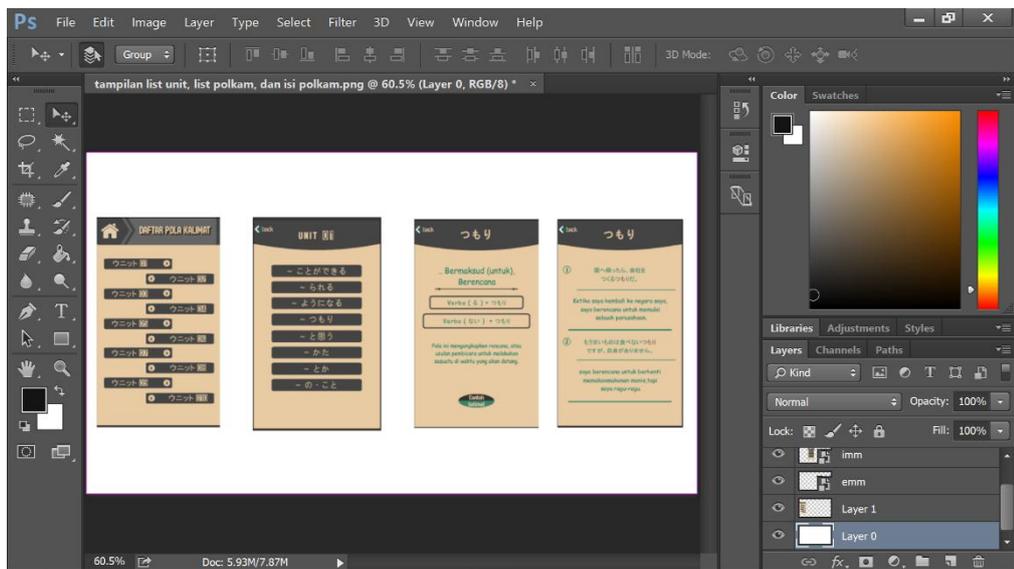
Gambar 4.3
Tampilan Menu Utama



Gambar 4.4
Tampilan aksesoris *background* logo



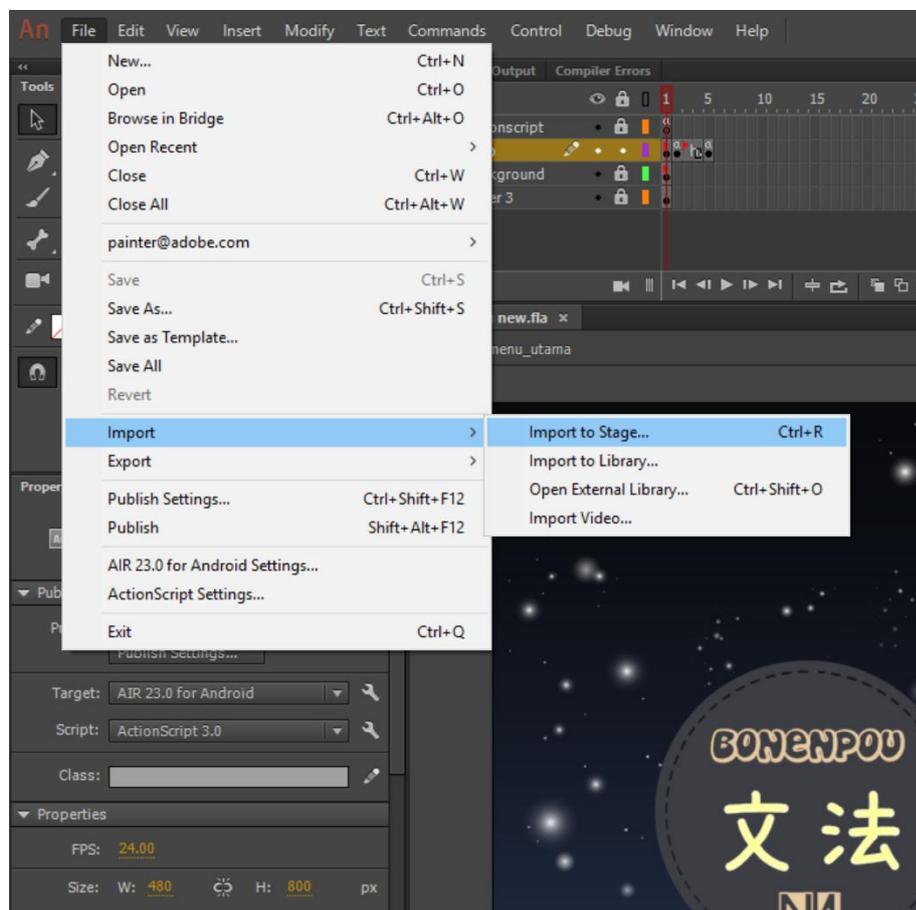
Gambar 4.5
Tampilan tombol navigasi



Gambar 4.6
List pola kalimat, list materi dan isi materi

4.1.3 *Import Desain Media*

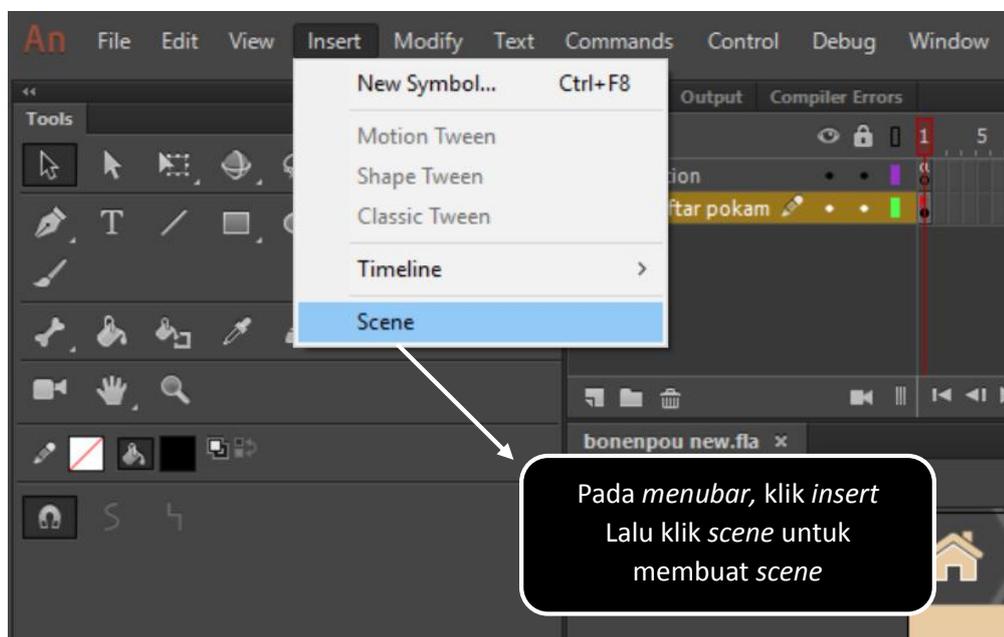
Langkah selanjutnya yang akan penulis lakukan adalah memasukan semua objek yang telah dibuat penulis menggunakan *Adobe Illustrator CC* dan *Adobe Photoshop CC* ke dalam *Adobe Flash*. Untuk tujuan *import* objek dapat *import to library* maupun *import to stage*.



Gambar 4.7
Import objek desain media

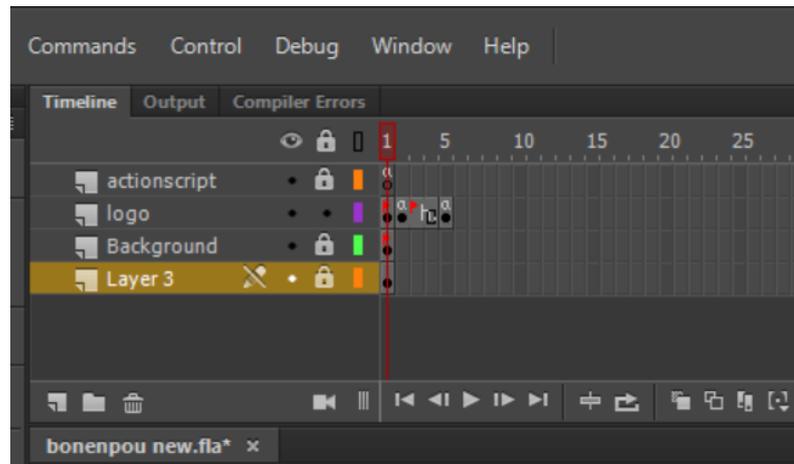
4.1.4 Pembuatan Animasi dan Penataan Desain

Penulis selanjutnya akan membuat suatu animasi dan penataan dari objek-objek yang telah di *import* ke dalam *library* atau *stage* dari *Adobe Flash*. Langkah pertama yang harus dilakukan adalah membuat sebuah *scene* sebagai penempatan dari objek-objek desain yang akan dibuat animasinya.



Gambar 4.8
Tampilan *insert scene*

Setelah selesai dengan pembuatan *scene*, proses selanjutnya adalah membuat *layer* pada setiap *scene* yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 4.9
Tampilan *layer background*

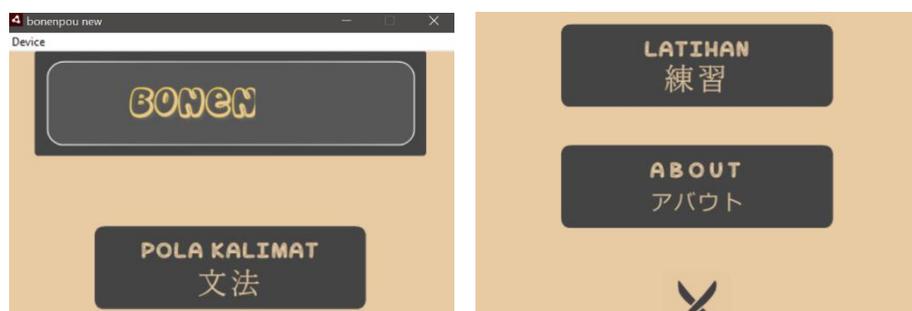
Setelah itu tinggal kita masukan saja *file* yang dibutuhkan ke dalam *layer*. Untuk cara memasukannya, jika semua *file* yang dibutuhkan sudah di *insert* ke dalam *library* maka dapat menggunakan cara *drag* dari *library* menuju ke *stage*. Namun dapat juga dengan cara langsung *import to stage* seperti yang telah tertera pada gambar 4.7.

Pada tahap berikutnya penulis mendekorasi background semenarik mungkin dengan menggunakan objek-objek yang telah di *import* serta membuat sebuah logo yang sekaligus berperan sebagai *button*. Untuk dapat melanjutkan ke *scene* (menu utama) berikutnya pengguna diharuskan menyentuh logo tersebut.



Gambar 4.10
Tampilan *button* logo

Setelah pengguna menyentuh *button* logo pengguna akan diarahkan menuju *scene* menu utama. Dalam *scene* menu utama terdapat 4 buah *button* (pola kalimat, latihan, *about* dan *exit*) yang masing-masing diantaranya jika disentuh akan secara otomatis mengarah kepada *scene* yang isinya sesuai dengan nama *button* tersebut. Berikut adalah tampilan dari *scene* menu utama pada media *bonenpou*.



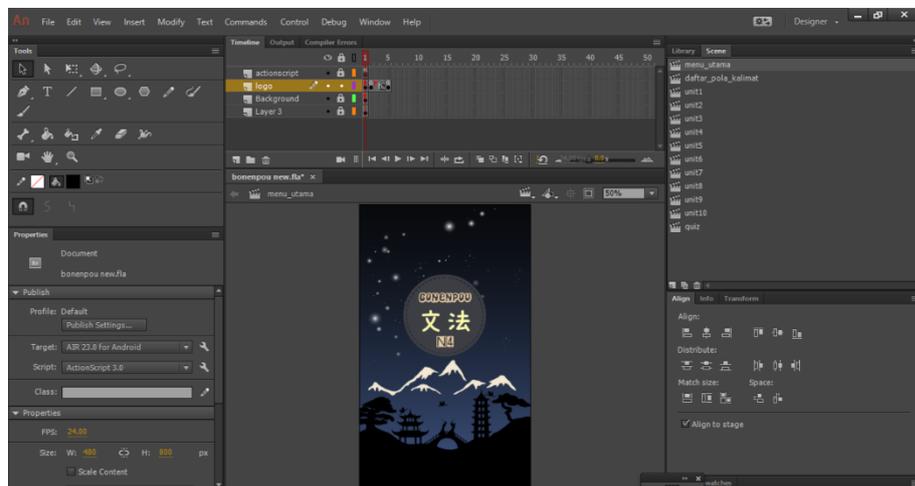
Gambar 4.11
Tampilan menu utama

4.1.5 Pemrograman Media

Setelah tahap penataan desain selesai, langkah selanjutnya yang akan penulis lakukan adalah pemrograman atau lebih sering disebut dengan *coding*. Untuk proses *coding* tersebut penulis menggunakan *actionsript 3.0* yang berfungsi sebagai *bridge* antara *frame* satu dan *frame* lainnya. Adapun langkah-langkah yang telah penulis lakukan pada tahap *coding* ini, yaitu:

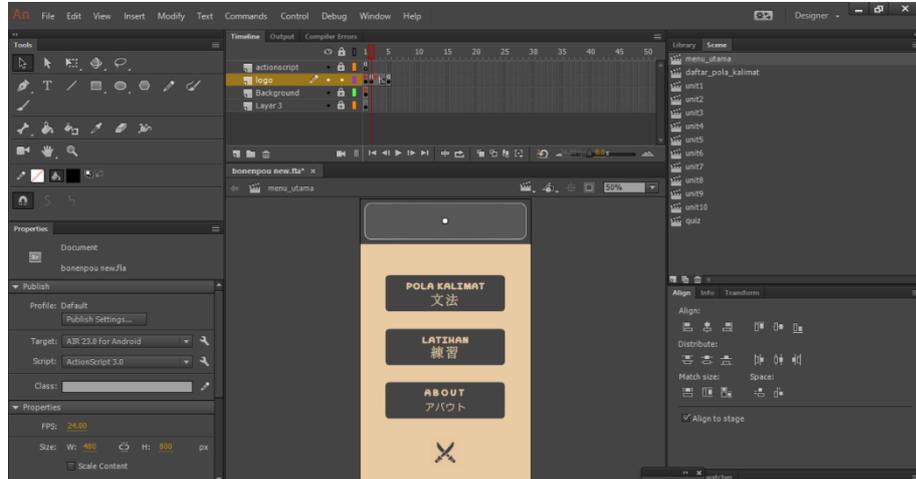
a. Coding pada Menu Utama

Pada tahap ini penulis memasukan sebuah *actionsript 3.0* kepada setiap *button* agar dapat saling berhubungan antara *frame* satu dan *frame* lainnya.



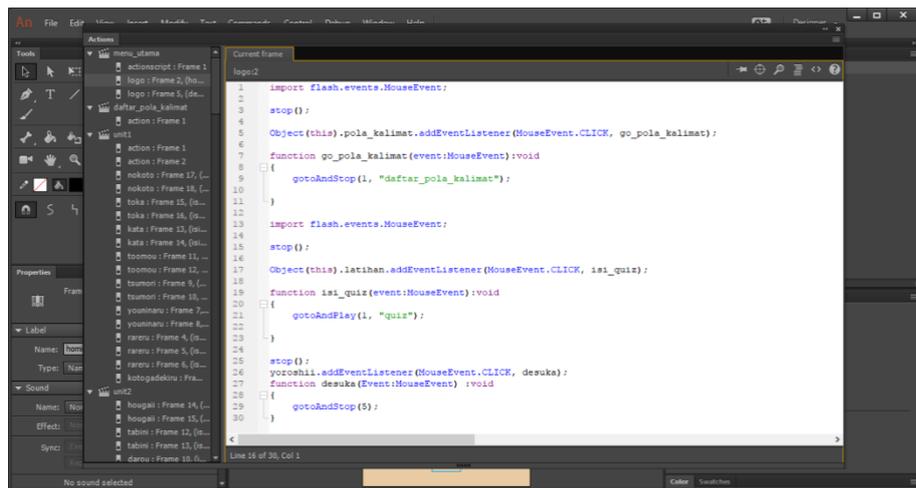
Gambar 4.12

Tampilan *background button logo*



Gambar 4.13

Tampilan keseluruhan menu utama



Gambar 4.14

Tampilan *actionscript 3.0*

Berikut adalah *actionsript* yang digunakan penulis pada setiap *button* di Menu Utama.

```
import flash.events.MouseEvent;
stop();
logo.addEventListener(MouseEvent.CLICK, menu_utama);
function menu_utama(Event:MouseEvent) :void
{
gotoAndStop(2);
}

import flash.events.MouseEvent;
stop();
Object(this).pola_kalimat.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
go_pola_kalimat);
function go_pola_kalimat(event:MouseEvent):void
{
gotoAndStop(1, "daftar_pola_kalimat");
}

import flash.events.MouseEvent;
stop();
Object(this).latihan.addEventListener(MouseEvent.CLICK, isi_quiz);
function isi_quiz(event:MouseEvent):void
{
gotoAndPlay(1, "quiz");
}

stop();
yoroshii.addEventListener(MouseEvent.CLICK, desuka);
function desuka(Event:MouseEvent) :void
{
gotoAndStop(5);
}

hai.addEventListener(MouseEvent.CLICK, exitHandler);
```

```

import flash.desktop.NativeApplication;
import flash.ui.Mouse;
function exitHandler (event:MouseEvent):void
{
NativeApplication.nativeApplication.exit();
}

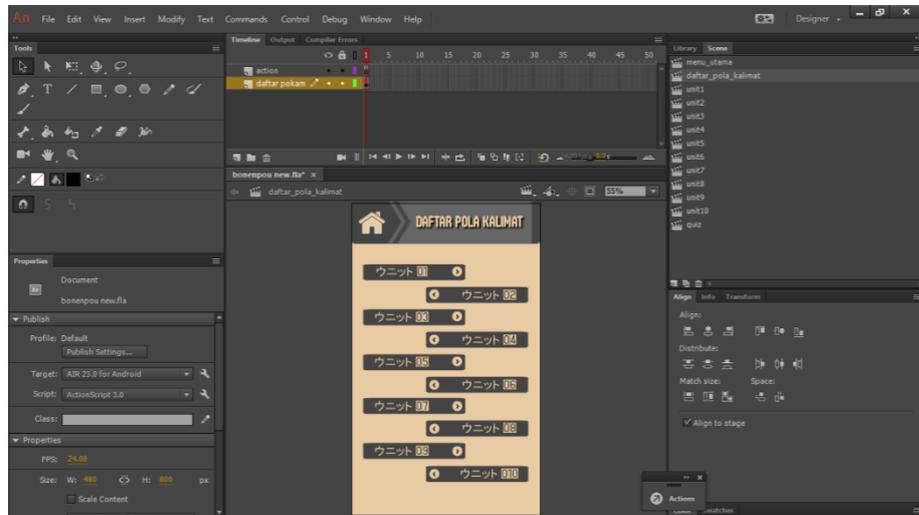
iie.addEventListener(MouseEvent.CLICK, homing);
function homing(Event:MouseEvent) :void
{
gotoAndStop(2);
}

```

Pada *actionscript* diatas, terdapat sebuah *script* *addEventListener(MouseEvent.CLICK, “nama label dari tujuan frame”)* yang fungsinya untuk menghubungkan suatu objek (logo, gambar, *shape*, dll) yang telah di *convert* menjadi *button* agar dapat terhubung pada *frame* tujuan apabila *button* tersebut disentuh oleh pengguna.

b. Coding Daftar Pola Kalimat

Pada tahap *coding* ini penulis akan memasukan *actionscript* yang digunakan pada *scene* “daftar pola kalimat”. Pada *scene* ini terdapat 11 *button*, yang diantaranya adalah 10 *button* unit materi dan satu *button* untuk kembali ke menu utama. Dengan menekan/menyentuh *button* tersebut maka pengguna akan diarahkan menuju *frame* daftar materi yang isinya sesuai dengan *button* apa yang telah pengguna tekan/sentuh.



Gambar 4.15
Tampilan daftar unit materi

Berikut adalah *actionscript* yang digunakan pada *scene* “daftar pola kalimat”.

```
import flash.events.MouseEvent;
stop();
```

```
Object(this).back_di_daftar_pola.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
goback_di_daftar_pola);
```

```
function goback_di_daftar_pola(event:MouseEvent):void
{
gotoAndStop(2, "menu_utama");
}
```

```
Object(this).unit_1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, yaya);
```

```
function yaya(event:MouseEvent):void
{
gotoAndStop(1, "unit1");

```

```
}
```

```
Object(this).unit_2.addEventListener(MouseEvent.CLICK, yeye);
```

```
function yeye(event:MouseEvent):void
```

```
{
```

```
    gotoAndStop(1, "unit2");
```

```
}
```

```
Object(this).unit_3.addEventListener(MouseEvent.CLICK, yuyu);
```

```
function yuyu(event:MouseEvent):void
```

```
{
```

```
    gotoAndStop(1, "unit3");
```

```
}
```

```
Object(this).unit_4.addEventListener(MouseEvent.CLICK, unit_opat);
```

```
function unit_opat(event:MouseEvent):void
```

```
{
```

```
    gotoAndStop(1, "unit4");
```

```
}
```

```
Object(this).unit_5.addEventListener(MouseEvent.CLICK, unit5);
```

```
function unit5(event:MouseEvent):void
```

```
{
```

```
    gotoAndStop(1, "unit5");
```

```
}
```

```
Object(this).unit_6.addEventListener(MouseEvent.CLICK, unit6);
```

```
function unit6(event:MouseEvent):void
```

```
{
```

```
    gotoAndStop(1, "unit6");
```

```
}
```

```
Object(this).unit_7.addEventListener(MouseEvent.CLICK, unit7);
```

```
function unit7(event:MouseEvent):void
```

```
{
```

```
    gotoAndStop(1, "unit7");
```

```
}
```

```
Object(this).unit_8.addEventListener(MouseEvent.CLICK, unit8);
```

```
function unit8(event:MouseEvent):void
```

```
{
```

```
    gotoAndStop(1, "unit8");
```

```
}
```

```
Object(this).unit_9.addEventListener(MouseEvent.CLICK, unit9);
```

```
function unit9(event:MouseEvent):void
```

```
{
```

```
    gotoAndStop(1, "unit9");
```

```
}
```

```
Object(this).unit_10.addEventListener(MouseEvent.CLICK, unit10);
```

```
function unit10(event:MouseEvent):void
```

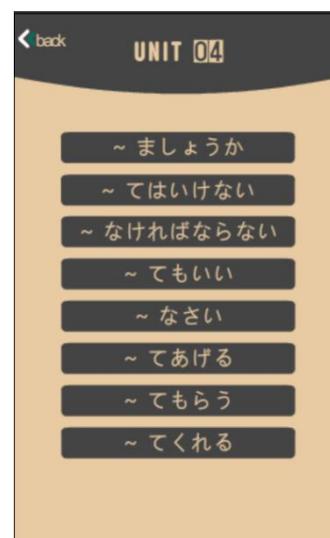
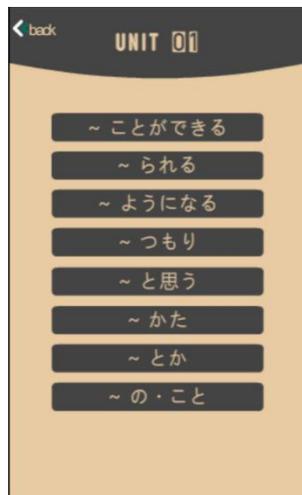
```
{
```

```
    gotoAndStop(1, "unit10");
```

```
}
```

c. **Coding Daftar Button Setiap Unit**

Setelah penulis selesai membuat 10 daftar unit dari *scene* “daftar pola kalimat” maka hal yang selanjutnya dilakukan adalah membuat isi daftar pola kalimat dari setiap unit yang telah dibuat. Penulis memasukan daftar pola kalimat ini sesuai dengan sumber materi yang telah ditentukan sebelumnya.



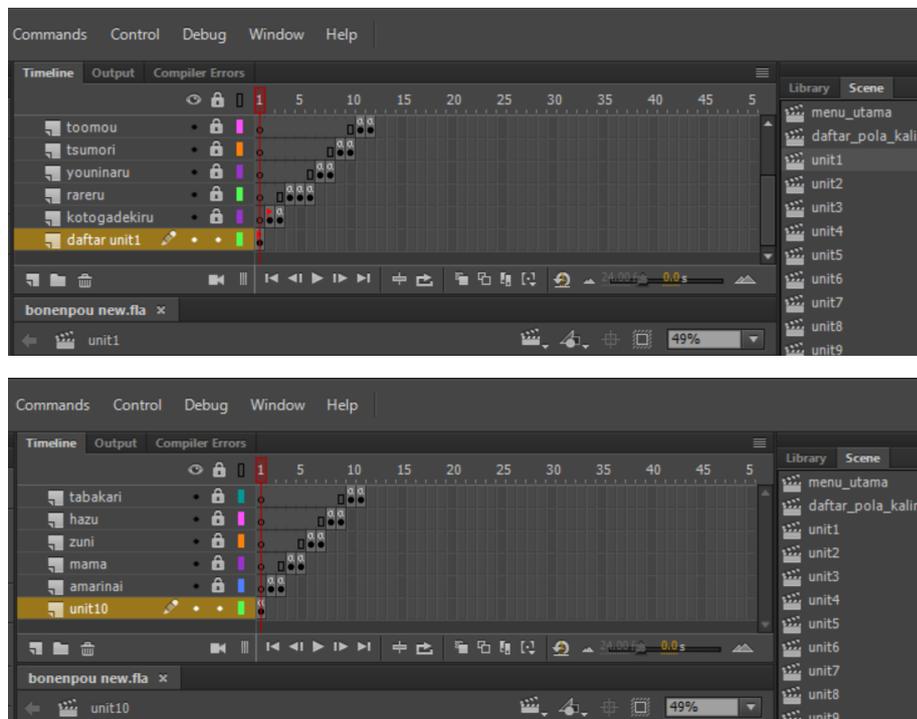




Gambar 4.16

Tampilan daftar pola kalimat unit 1-10

Untuk daftar pola kalimat diatas penulis menentukan urutannya sesuai dengan yang ada dalam buku *Mimi Kara Oboeru Nihongo Noryokushiken Bunpo Toreningu N4*.



Gambar 4.17

Tampilan layer dan frame Unit 1-10

Dalam satu *scene* (unit 1-10) penulis merancang paling banyak 10 *layer* untuk satu materi pola kalimat dan *layer* lainnya untuk “daftar unit1”, *actionsript* dan animasi jika diperlukan. Sedangkan untuk *frame*, dikarenakan isi, penjelasan dan contoh kalimat dari setiap materi pola kalimat berbeda-beda penulis merancang 2 hingga 6 *frame* untuk satu materi pola kalimat.

Berikut adalah *actionsript* yang digunakan pada *scene* “unit 1-10”.

```
import flash.events.MouseEvent;

stop();

Object(this).back_unit8.addEventListener(MouseEvent.CLICK, vv);

function vv(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop(1, "daftar_pola_kalimat");
}

stop();
sashi.addEventListener(MouseEvent.CLICK, isi_sashi);
function isi_sashi(Event:MouseEvent) :void
{
    gotoAndStop(2);
}

stop();
itadaku.addEventListener(MouseEvent.CLICK, isi_itadaku);
function isi_itadaku(Event:MouseEvent) :void
{
    gotoAndStop(4);
}

stop();
kudasaru.addEventListener(MouseEvent.CLICK, isi_kudasaru);
function isi_kudasaru(Event:MouseEvent) :void
```

```

{
    gotoAndStop(6);
}

stop();
kotonisuru.addEventListener(MouseEvent.CLICK, isi_kotonisuru);
function isi_kotonisuru(Event:MouseEvent) :void
{
    gotoAndStop(8);
}

stop();
kotoninaru.addEventListener(MouseEvent.CLICK, isi_kotoninaru);
function isi_kotoninaru(Event:MouseEvent) :void
{
    gotoAndStop(10);
}

stop();
youtosuru.addEventListener(MouseEvent.CLICK, isi_youtosuru);
function isi_youtosuru(Event:MouseEvent) :void
{
    gotoAndStop(12);
}

stop();
younisuru.addEventListener(MouseEvent.CLICK, isi_younisuru);
function isi_younisuru(Event:MouseEvent) :void
{
    gotoAndStop(14);
}

stop();
tekuru.addEventListener(MouseEvent.CLICK, isi_tekuru);
function isi_tekuru(Event:MouseEvent) :void
{
    gotoAndStop(16);
}

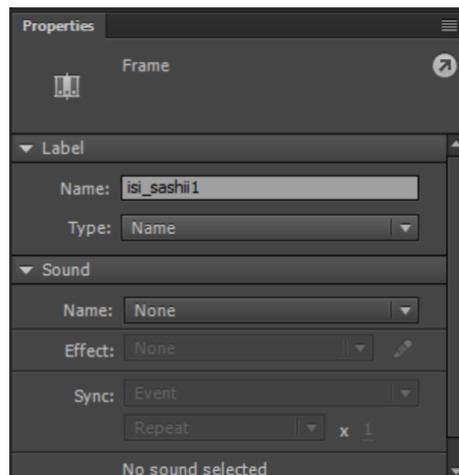
```

```

}
stop();
teiku.addEventListener(MouseEvent.CLICK, isi_teiku);
function isi_teiku(Event:MouseEvent) :void
{
    gotoAndStop(18);
}

```

Actionscript diatas merupakan *actionscript* dari *scene* “unit 8”. Disini penulis hanya mencantumkan salah satu *actionscript* yang digunakan dari total jumlah 10 unit yang tersedia, dikarenakan semua *actionscript* yang digunakan dalam 10 unit itu sama, hanya berbeda dalam nama *label* saja.

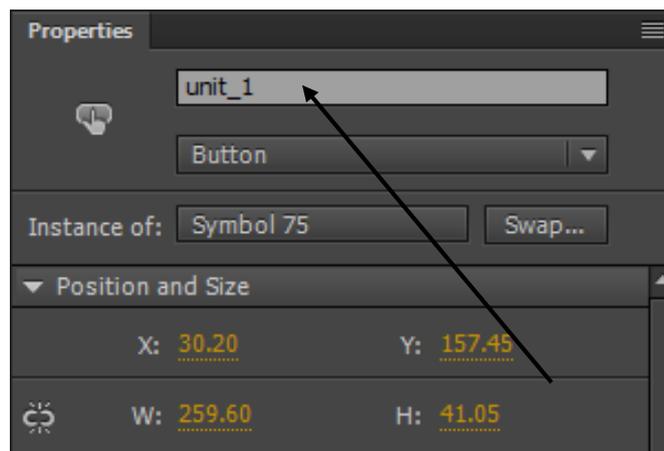


Gambar 4.18
Nama *label*

Penggunaan nama *label* diatas adalah sebagai penanda dari sebuah *frame*. Penulis menggunakan nama *label* agar dapat mempermudah dalam menghubungkan suatu *frame* ke *frame* lainnya.

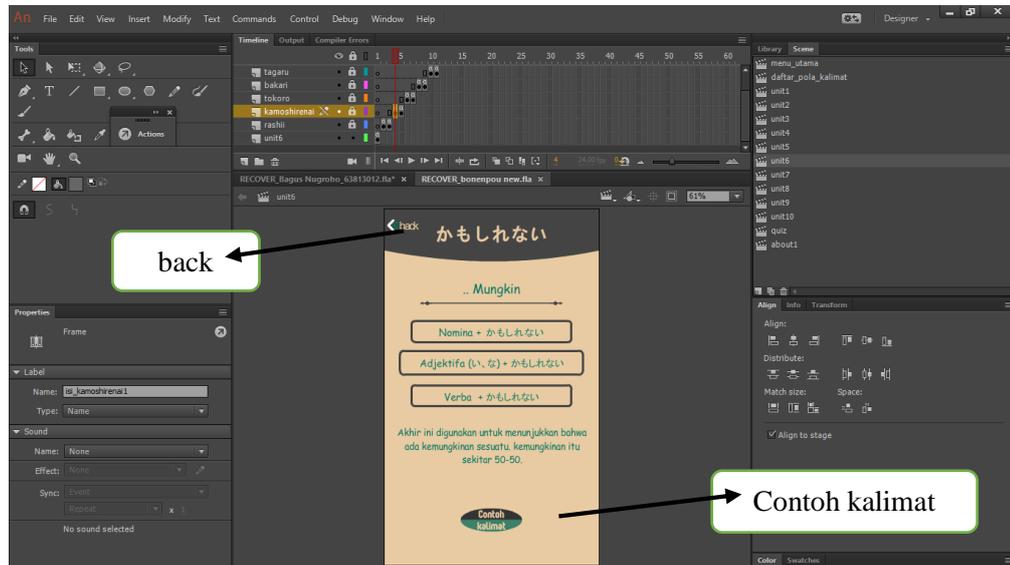
d. *Coding Tombol Isi Materi Setiap Unit*

Dalam tampilan *frame* isi materi ini terdapat berbagai penjelasan pola kalimat N4 beserta dengan contoh kalimat yang isinya berdasarkan pada buku *Mimi Kara Oboeru Nihongo Noryokushiken Bunpo Toreningu N4* dan *Donna toki dou tsukau Nihongo Hyougen bunkei 200* sebagai sarana pendukung penjelasan dan contoh pada setiap pola kalimat. Tombol yang terdapat pada setiap *frame* isi materi harus diberi nama instansi (*instance name*) agar dapat berfungsi dengan baik, serta dapat saling berhubungan dengan *frame* yang dituju oleh tombol tersebut.



Gambar 4.19
Instance name

Dengan memberi nama instansi maka tombol tersebut sudah dapat dimasukkan ke dalam *actionsript* untuk dihubungkan dengan *frame* lainnya.



Gambar 4.20

Tampilan tombol pada setiap isi materi

Tombol *back* tersebut berfungsi untuk kembail ke (daftar unit 6) *frame* sebelumnya sedangkan tombol contoh kalimat berfungsi untuk menuju ke (contoh kalimat) *frame* selanjutnya.

Berikut *actionscrip*t yang digunakan pada kedua tombol diatas.

```

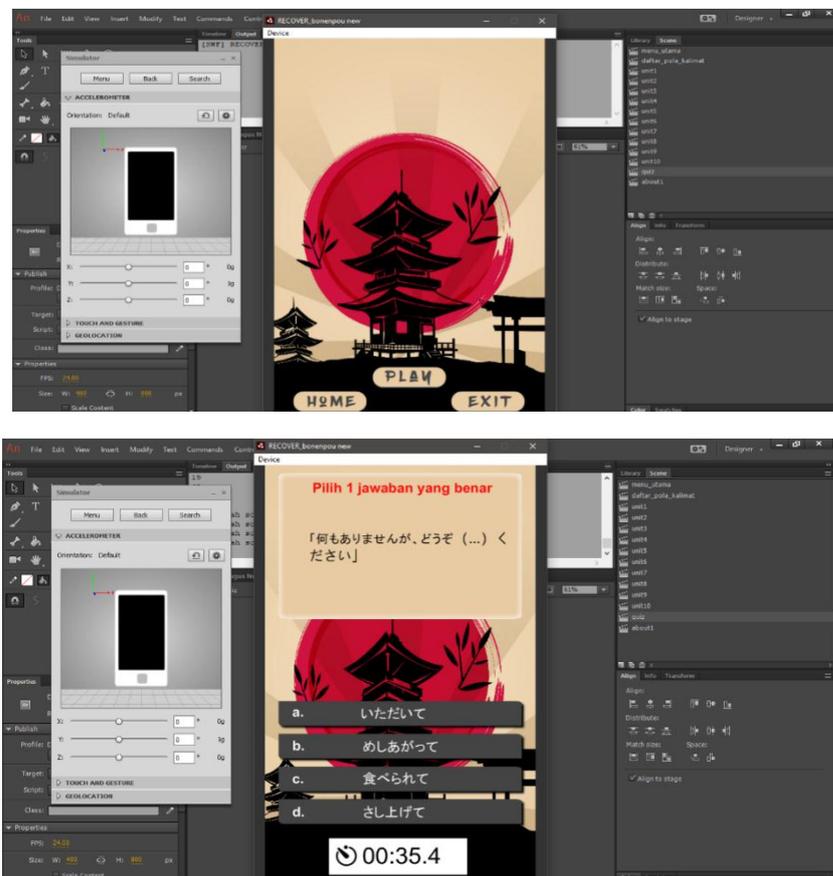
back_kamoshirenai.addEventListener(MouseEvent.CLICK, kamo);
function kamo(Event:MouseEvent) :void
{
    gotoAndStop(1);
}
stop();

contoh_kamoshirenai.addEventListener(MouseEvent.CLICK, isi_contoh_kamoshirenai);
function isi_contoh_kamoshirenai(Event:MouseEvent) :void
    gotoAndStop(5);

```

e. Coding Latihan / Quiz

Setelah semua materi dimasukkan serta tahap *coding* telah selesai maka penulis akan membuat sebuah kuis yang bertujuan untuk menguji kemampuan pembelajar setelah mempelajari materi-materi yang tersedia pada media *bonenpou*. Kuis ini berupa soal pilihan ganda dengan jumlah 20 soal, soal yang digunakan dalam media ini berdasarkan pada buku *Mimi Kara Oboeru Nihongo Noryokushiken Bunpo Toreningu N4* dan *Donna toki dou tsukau Nihongo Hyougen bunkei 200*.



Gambar 4.21

Tampilan Quiz

Berikut adalah *actionscript* yang digunakan untuk *coding quiz*.

```

        stop();
    btn_1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, btn2);
    function btn2(event:MouseEvent):void
    {
        play();
    }
    exit.addEventListener(MouseEvent.CLICK, exitClick);
    function exitClick(event:MouseEvent):void
    {
        NativeApplication.nativeApplication.exit(0);
    }
    import flash.events.MouseEvent;
    stop();
    Object(this).home_quiz.addEventListener(MouseEvent.CLICK, xxxxx);
    function xxxxx(event:MouseEvent):void
    {
        gotoAndStop(2, "menu_utama");
    }
    var nilai;
    var benar;
    var salah;

    nilai = 0;
    benar = 0;
    salah = 0;
    ////////////
    var jumlahsoal = 0;
    function randomQuis(pr1, pr2)
    {
        {
            if (pr1 == undefined)
            {
                jumlahsoal++;
                gotoAndStop(pr2);
            }
        }
    }
else
{
    randomSoal();
}

```

```

    }

    trace(jumlahsoal+" :jumlah soal");

}

function randomSoal()
{

    if (jumlahsoal == 20)
    {
        gotoAndStop(28);
        trace("beres");
    }
    else
    {
        var randomNumber = Math.floor(Math.random() * 20 + 1);
        trace(randomNumber);
        switch (randomNumber)
        {
            case 1 :
                randomQuis(s1,8);
                break;
            case 2 :
                randomQuis(s2,9);
                break;
            case 3 :
                randomQuis(s3,10);
                break;
            case 4 :
                randomQuis(s4,11);
                break;
            case 5 :
                randomQuis(s5,12);
                break;
            case 6 :
                randomQuis(s6,13);

```

```
        break;
case 7 :
    randomQuis(s7,14);
    break;
case 8 :
    randomQuis(s8,15);
    break;
case 9 :
    randomQuis(s9,16);
    break;
case 10 :
    randomQuis(s10,17);
    break;
case 11 :
    randomQuis(s11,18);
    break;
case 12 :
    randomQuis(s12,19);
    break;
case 13 :
    randomQuis(s13,20);
    break;
case 14 :
    randomQuis(s14,21);
    break;
case 15 :
    randomQuis(s15,22);
    break;
case 16 :
    randomQuis(s16,23);
    break;
case 17 :
    randomQuis(s17,24);
    break;
case 18 :
    randomQuis(s18,25);
    break;
```

```

        case 19 :
            randomQuis(s19,26);
            break;
        case 20 :
            randomQuis(s20,27);
            break;
    }
}
}

import flash.events.MouseEvent;

        stop();
        trace(nilai);
        trace(benar);
        trace(salah);

        var s1;
        ////
        pilih1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, soal1_a);
        function soal1_a(e:MouseEvent):void
        {

            nilai += 5;
            benar++;
            s1 = 1;
            randomSoal()
        }
        pilih2.addEventListener(MouseEvent.CLICK, soal1_b);
        function soal1_b(e:MouseEvent):void
        {
            randomSoal()
            salah++;
            s1 = 0;
        }
        pilih3.addEventListener(MouseEvent.CLICK, soal1_c);
        function soal1_c(e:MouseEvent):void
        {

```

```

        randomSoal()
        salah++;
        s1 = 0;
    }
    pilih4.addEventListener(MouseEvent.CLICK, soal1_d);
    function soal1_d(e:MouseEvent):void
    {
        randomSoal()
        salah++;
        s1 = 0;

    }
    stop();
    ulang.addEventListener(MouseEvent.CLICK, btn5);
    function btn5(event:MouseEvent):void
    {
        gotoAndStop(2);
    }
    //retry
    benar_txt.text = benar;
    salah_txt.text = salah;
    nilai_txt.text = nilai;
    trace(nilai);
    trace(benar);
    trace(salah);
    jumlahsoal = 0;

    /*//benar dan salah
    if (s1 == 1)
    {
        q1.gotoAndStop(2);
    }
    if (s2 == 1)
    {
        q2.gotoAndStop(2);
    }
    if (s3 == 1)

```

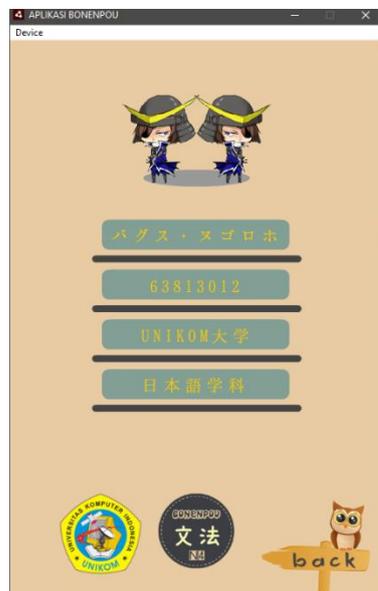
```

    {
    q3.gotoAndStop(2);
    }
    if (s4 == 1)
    {
    q4.gotoAndStop(2);
    }
    if (s5 == 1)
    {

```

f. Coding Scene About

Pada tahap terakhir pembuatan media ini penulis memasukan *coding about* yang telah dirangkai sebelumnya. *Scene* ini berisikan informasi tentang penulis dan media *bonenpou*.





Gambar 4.22

Tampilan *scene about*

Berikut adalah *actionscript* yang digunakan pada *scene about*.

```

import flash.events.MouseEvent;

stop();

Object(this).back_di_about.addEventListener(MouseEvent.CLICK, hfhf);
function hfhf(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop(2, "menu_utama");
}
stop();

about_apli.addEventListener(MouseEvent.CLICK, apuri);
function apuri(Event:MouseEvent) :void
{
    gotoAndStop(3);
}
stop();

about_hissha.addEventListener(MouseEvent.CLICK, hissha);
function hissha(Event:MouseEvent) :void
{
    gotoAndStop(2);
}

back_hissha.addEventListener(MouseEvent.CLICK, cuy1);
function cuy1(Event:MouseEvent) :void
{
    gotoAndStop(1);
}

back_apuri.addEventListener(MouseEvent.CLICK, cuy2);

```

```
function cuy2(Event:MouseEvent) :void
{
    gotoAndStop(1);
}
```

4.2 Tahapan Pengoprasian Media Pembelajaran *Bonenpou*

Untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan media *bonenpou*, penulis akan merangkai tahapan demi tahapan mengenai tata cara menggunakan media *bonenpou*, sebagai berikut.

- a. Untuk dapat menggunakan aplikasi ini, pengguna diharuskan terlebih dahulu mengunduh serta meng-*install* aplikasi *adobe air* pada *smartphone*.
- b. *Install* aplikasi *bonenpou* pada *smartphone*.
- c. Jalankan aplikasi *bonenpou*, setelah itu akan muncul sebuah *layer*, sentuh logo yang berada tepat di tengah untuk masuk ke aplikasi.



Gambar 4.23
Tampilan *opening*

- d. Kemudian pada menu utama sentuh tombol pola kalimat (文法) untuk masuk ke daftar pola kalimat.



Gambar 4.24
Tampilan menu utama

- e. Pada tampilan selanjutnya akan muncul 10 unit daftar pola kalimat. Sentuh salah satu tombol yang ingin dikunjungi.



Gambar 4.25
Tampilan daftar pola kalimat

- f. Kemudian akan muncul isi dari menu daftar pola kalimat, sentuh salah satu untuk mengetahui *detail* dari pola kalimat yang telah dipilih.



Gambar 4.26
Tampilan isi daftar pola kalimat

- g. Setelah mempelajari isi pola kalimat, kembali ke *scene* daftar pola kalimat dengan cara menyentuh tombol *back* lalu sentuh tombol berbentuk *home*. Setelah itu sentuh tombol latihan.



Gambar 4.27
Tampilan latihan/quiz

- h. Selanjutnya untuk mengetahui informasi media dan tentang penulis, sentuh tombol *home* pada *scene* latihan lalu sentuh menu *about*. Setelah itu akan muncul dua pilihan, tombol yang berada diatas adalah informasi mengenai

penulis sedangkan yang berada dibawah adalah informasi mengenai media *bonenpou*.



Gambar 4.28
Tampilan *about*

- i. Lalu jika ingin keluar dari aplikasi pengguna dapat menyentuh tombol *exit* yang berada pada menu utama maupun tombol *exit* pada menu latihan.



Gambar 4.29
Tampilan tombol *exit*

4.3 Tanggapan Responden Terhadap Media *Bonenpou*

Tahap terakhir yang akan penulis lakukan dalam penelitian ini adalah menghitung hasil tanggapan responden terhadap media *bonenpou* yang telah diperoleh pada tahap sebelumnya. Untuk mengetahui bagaimana respon pengguna

terhadap media *bonenpou* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang tingkat JLPT N4 pada *smartphone* berbasis *android* penulis akan mengujicobakan media *bonenpou* dengan cara mengirim terlebih dahulu *soft file* media *bonenpou* kepada responden sehari sebelum pengambilan data. Pada hari berikutnya penulis membagikan kuisioner kepada 20 mahasiswa Prodi Sastra Jepang UNIKOM yang akan menempuh ujian JLPT N4.

No	Pertanyaan	Tanggapan Responden				
		SS	S	N	TS	STS
1	Design dan animasi media <i>bonenpou</i> unik dan menarik	3	16	1	0	0
		15%	80%	5%	0%	0%
2	Teks dalam media <i>bonenpou</i> jelas dan mudah untuk dibaca	7	12	1	0	0
		35%	60%	5%	0%	0%
3	Tombol navigasi dalam media <i>bonenpou</i> mudah untuk dipahami	6	14	0	0	0
		30%	70%	0%	0%	0%
4	Media <i>bonenpou</i> mudah untuk digunakan	5	15	0	0	0
		25%	75%	0%	0%	0%
5	Design dan penggunaan Latihan Soal pada media <i>bonenpou</i> mudah dan menarik	1	14	5	0	0
		5%	70%	25%	0%	0%
6	Petunjuk tata cara penggunaan media <i>bonenpou</i> mudah dipahami.	6	11	3	0	0
		30%	55%	15%	0%	0%
7	Kombinasi warna yang ada pada media <i>bonenpou</i> unik dan menarik	3	16	1	0	0
		15%	80%	5%	0%	0%
8	Belajar menggunakan media <i>bonenpou</i> lebih praktis dan menarik dibandingkan dengan metode konvensional (buku dsb)	3	15	1	1	0
		15%	75%	5%	5%	0%
9	Media <i>bonenpou</i> membuat pembelajar lebih mudah dan cepat untuk memahami pola kalimat bahasa Jepang JLPT N4	4	15	1	0	0
		20%	75%	5%	0%	0%
10	Tampilan secara keseluruhan dari media <i>bonenpou</i> unik dan menarik	3	15	2	0	0
		15%	75%	10%	0%	0%

Σ	56	143	15	1	0
Kriterium	280	572	45	2	0
Nilai Rata-Rata	899				

Tabel 4.1

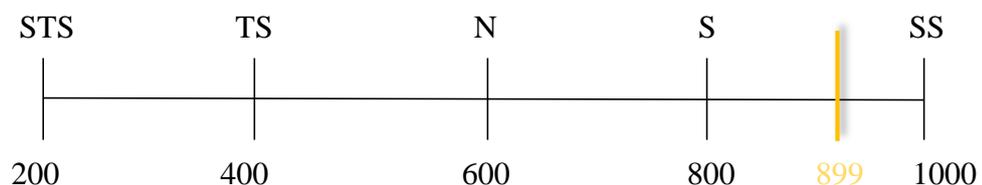
Hasil kuisioner terhadap media *bonenpou*

Berikut ini adalah penjelasan mengenai hasil kuisioner yang terdapat pada tabel 4.1.

1. 80% responden menjawab setuju mengenai (desain dan animasi) dari media "*bonenpou*", 15% menjawab sangat setuju dan 5% menjawab netral.
2. 60% responden menjawab setuju mengenai (teks jelas dan mudah dibaca) dari media "*bonenpou*", 35% menjawab sangat setuju dan 5% menjawab netral.
3. 70% responden menjawab setuju mengenai (pemahaman tombol navigasi) dari media "*bonenpou*", 30% menjawab sangat setuju.
4. 70% responden menjawab setuju mengenai (media *bonenpou* mudah untuk digunakan) dari media "*bonenpou*", 25% menjawab sangat setuju.
5. 70% responden menjawab setuju mengenai (desain dan penggunaan latihan soal) dari media "*bonenpou*", 5% menjawab sangat setuju dan 25% menjawab netral.
6. 55% responden menjawab setuju mengenai (petunjuk tata cara penggunaan media *bonenpou*) dari media "*bonenpou*", 30% menjawab sangat setuju dan 15% menjawab netral.
7. 80% responden menjawab setuju mengenai (kombinasi warna) dari media "*bonenpou*", 15% menjawab sangat setuju dan 5% menjawab netral.

8. 75% responden menjawab setuju mengenai (media *bonenpou* lebih praktis dibandingkan dengan metode konvensional) dari media "*bonenpou*", 15% menjawab sangat setuju, 5% menjawab netral dan 5% menjawab tidak setuju.
9. 75% responden menjawab setuju mengenai (pembelajar lebih mudah dan cepat mempelajari pola kalimat) dari media "*bonenpou*", 20% menjawab sangat setuju dan 5% menjawab netral.
10. 75% responden menjawab setuju mengenai (tampilan secara keseluruhan) dari media "*bonenpou*", 15% menjawab sangat setuju dan 10% menjawab netral.

Dari hasil perhitungan kuisioner diatas, telah diperoleh jumlah skor ideal (Kriterium) pada penelitian ini sebesar 899, kemudian nilai tersebut dimasukan kedalam *rating scale*. Jumlah skor ideal (Kriterium) maksimal adalah $5 \times 10 \times 20 = 1000$ (jika semua responden menjawab sangat setuju) sedangkan hasil dari Perhitungan kuisioner adalah 899, maka pada *rating scale* angka yang diperoleh tersebut berada diantara garis setuju dan sangat setuju.



Bagan 4.2
Hasil *rating scale*

Dari hasil rating scale diatas didapati bahwa angka 899 termasuk hasil yang Tinggi. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa responden setuju media *bonenpou* ini layak dikatakan sebagai media pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang JLPT N4.

Berdasarkan hal yang telah dijabarkan penulis, diketahui bahwa media *bonenpou* dikatakan layak sebagai media pembelajaran pola kalimat Bahasa Jepang JLPT N4 oleh responden. Sedangkan penulis mengetahui bahwa akan lebih baik lagi bila dilakukan validasi sebelum pembuatan media *bonenpou*. Validasi yang dimaksud adalah validasi materi maupun validasi media kepada ahli. Namun dikarenakan waktu penelitian yang hanya sebentar penulis tidak sempat untuk melakukan validasi materi maupun validasi media kepada ahli.