

BAB IV

PEMBAHASAN

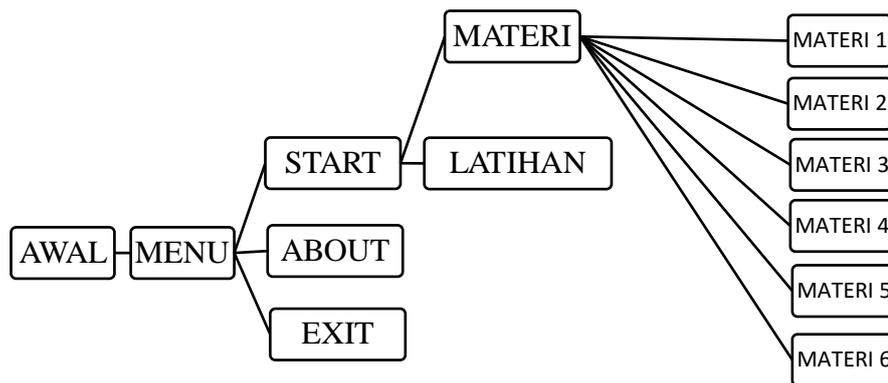
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

4.1.1 Perancangan dan Proses Pembuatan Media Pembelajaran *Yoku Aisatsu*

Dalam proses pembuatan media pembelajaran *Yoku Aisatsu*, penulis menggunakan software *Corel Draw 2017* dan *Adobe Flash CS3*. *Corel Draw 17* digunakan untuk mendesain semua gambar, seperti karakter, tombol, *background* yang akan dimasukkan ke dalam flash untuk memudahkan penulis dalam pembuatan media pembelajaran *Yoku Aisatsu*. *Adobe Flash CS3* digunakan untuk membuat berbagai animasi dari desain yang telah dibuat agar media pembelajaran *Yoku Aisatsu* terlihat lebih menarik. Pada bab ini penulis akan menjelaskan tentang proses pembuatan media pembelajaran *Yoku Aisatsu*. Berikut ini adalah proses pembuatan media pembelajaran *Yoku Aisatsu*.

4.1.1.1 Membuat Rancangan Media

Sebelum membuat media, penulis membuat kerangka awal terlebih dahulu agar dapat mempermudah dalam pembuatan media. Hal ini dilakukan agar saat pembuatan media tidak terjadi kesalahan saat menghubungkan *link* dari halaman satu ke halaman lainnya. Kesalahan menghubungkan *link* dapat mengakibatkan terganggunya pengguna ketika menggunakan media tersebut. Rancangan media pembelajaran *Yoku Aisatsu* dapat dilihat pada bagan 4.1 berikut:

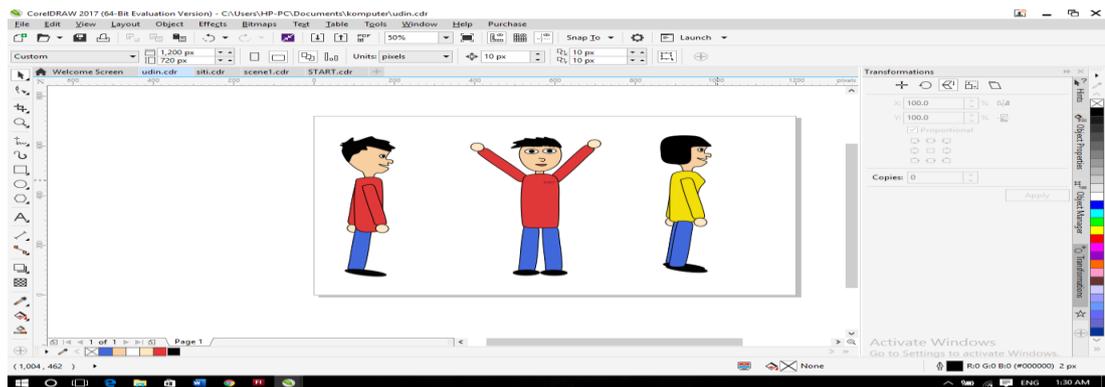


Bagan 4.1
Rancangan Media

1. Awal : tampilan pembuka sebelum masuk ke menu *Yoku Aisatsu*.
2. Menu Utama : berisikan tiga pilihan menu yaitu, *Start*, *About*, dan *Exit*.
- 3 About : berisikan tentang media pembelajaran *Yoku Aisatsu*.
4. Exit : tombol navigasi untuk keluar dari media pembelajaran *Yoku Aisatsu*.
5. Materi : berisikan materi-materi *aisatsu* yang akan dipelajari
6. Latihan : berisikan latihan-latihan mengenai *aisatsu*

4.1.1.2 Membuat Desain Media

Setelah membuat rancangan media, penulis selanjutnya membuat desain yang diperlukan untuk membuat media pembelajaran *Yoku Aisatsu*. Penulis membuat desain karakter, tampilan awal, menu utama, materi, latihan, *background* materi dan tombol menggunakan aplikasi *CorelDraw 2017* yang akan diimport ke *Adobe Flash CS3*. Gambar desain karakter dapat dilihat dalam gambar 4.1 berikut :



Gambar 4.1
Desain karakter

Gambar desain tampilan awal dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut:



Gambar 4.2
Tampilan Awal

Gambar desain menu utama dapat dilihat pada gambar 4.3 berikut:



Gambar 4.3
Menu Utama

Gambar desain materi dapat dilihat pada gambar 4.4 berikut:



Gambar 4.4
Materi

Gambar desain latihan dapat dilihat pada gambar 4.5 berikut:



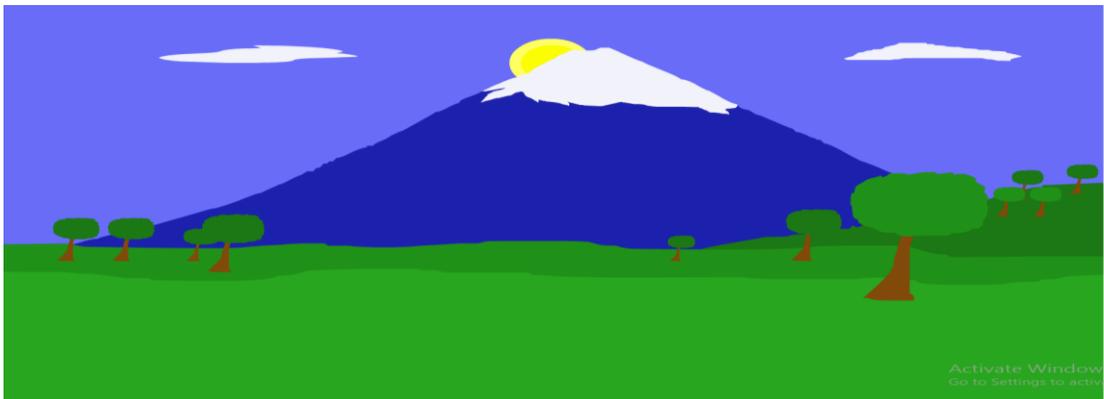
Gambar 4.5
Latihan

Gambar desain *background* 1 dapat dilihat pada gambar 4.6 berikut:



Gambar 4.6
Background 1

Gambar desain *background 2* dapat dilihat pada gambar 4.7 berikut:



Gambar 4.7
Background 2

Gambar desain *background 3* dapat dilihat pada gambar 4.8 berikut:



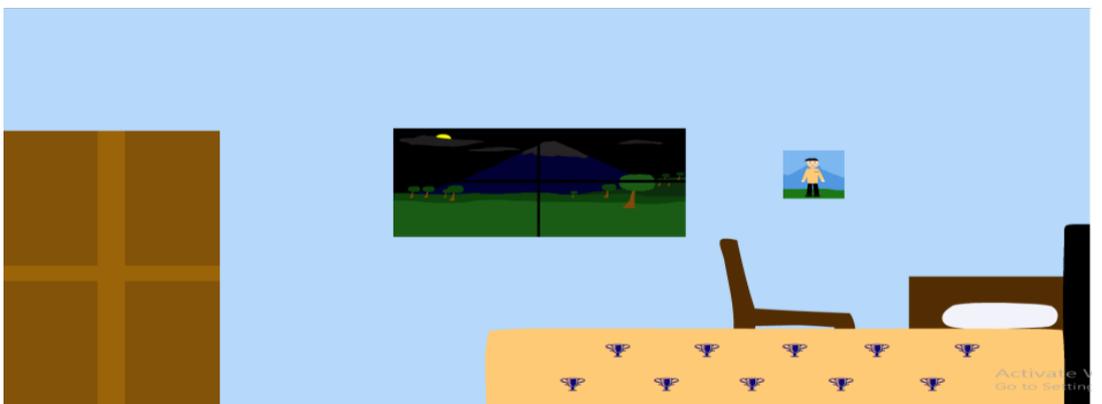
Gambar 4.8
Background 3

Gambar desain *background* 4 dapat dilihat pada gambar 4.9 berikut:



Gambar 4.9
Background 4

Gambar desain *background* 5 dapat dilihat pada gambar 4.10 berikut:



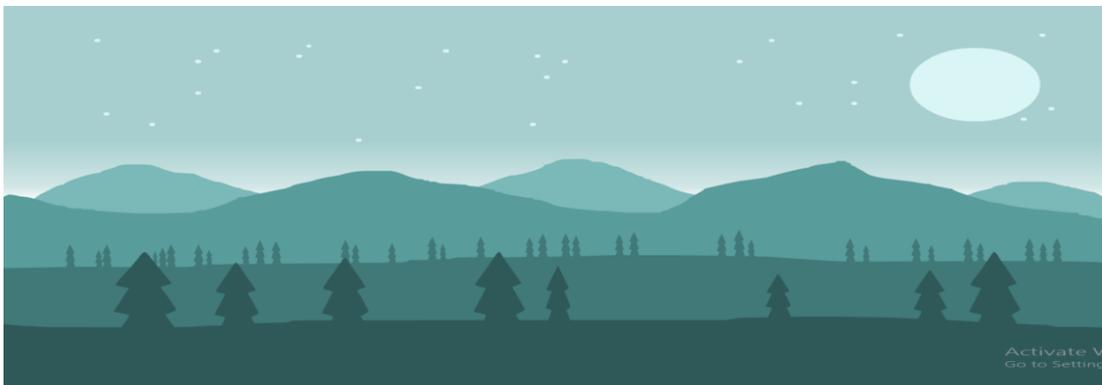
Gambar 4.10
Background 5

Gambar desain *background* 6 dapat dilihat pada gambar 4.11 berikut:



Gambar 4.11
Background 6

Gambar desain *background 7* dapat dilihat pada gambar 4.12 berikut:



Gambar 4.12
Background 7

Gambar desain *background 8* dapat dilihat pada gambar 4.13 berikut:



Gambar 4.13
Background 8

Gambar desain *background* 9 dapat dilihat pada gambar 4.14 berikut:



Gambar 4.14
Background 9

Gambar desain *button* dapat dilihat pada gambar 4.15 berikut:



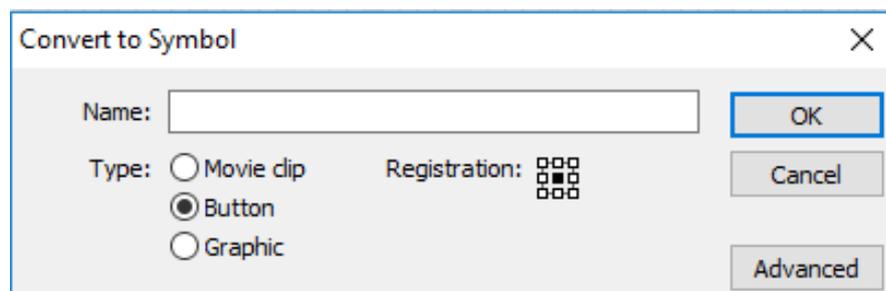
Gambar 4.15
Button

4.1.1.3 Mengimport Desain Ke dalam *Adobe Flash CS3*

Setelah semua desain yang penulis butuhkan selesai, maka selanjutnya penulis melakukan import desain yang telah dibuat ke dalam library *Adobe Flash CS3*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.16 berikut:

4.1.1.5 Membuat *Button*

Button merupakan salah satu elemen penting dalam pembuatan media ini, *button* digunakan sebagai jembatan penghubung antar halaman atau *scene* yang ada pada media ini. *Button* yang penulis buat pada media ini adalah *start*, *about*, *exit*, *next*, *back*, *play again* dan lain-lain. Cara membuat *button* adalah dengan menyeleksi objek, selanjutnya klik kanan, kemudian pilih *convert to symbol*. Lalu akan muncul menu pilihan seperti pada gambar 4.18 berikut :



Gambar 4.18
Pilihan Setelah *Convert to Symbol*

Pada kotak menu pilihan tersebut, masukan nama *button* yang akan dibuat sesuai keinginan, lalu pada kolom *type* pilih *button*, lalu pilih *ok*.

4.1.1.6 Menambahkan *Action Script*

Langkah selanjutnya adalah menambahkan *Action Script*. Pada media ini penulis menggunakan *Action Script 2.0* karena *simple*, mudah digunakan dan juga pernah dipelajari oleh penulis dalam perkuliahan. Pilih objek yang akan diberi animasi lalu beri *action* dan tambahkan *Action Script*, agar media *Yoku Aisatsu* dapat digunakan secara interaktif. Berikut objek-objek yang ditambahkan *Action Script* pada media ini :

1. *Action Script* Tampilan awal

Pada menu tampilan awal terdapat animasi sebelum masuk ke menu utama.

Action script yang digunakan yaitu :

```

        stop();

        fscommand("fullscreen","true");

        fscommand("allowmenu","false");

        Audio=new Sound();

        Audio.attachSound("musik");

        Audio.setVolume(10);

Audio.start(0,999);

//Pada button

        on (release) {gotoAndPlay("home");

}

```

2. *Action Script* Menu Utama

Pada menu utama terdapat menu-menu yang dapat dipilih untuk menjalankan media pembelajaran *Yoku Aisatsu*. Berikut *action script* yang digunakan :

```

fscommand("fullscreen","true");

fscommand("allowmenu","false");

//pada frame diberi motion tween lalu diberi action

stop();

//pada button start, about dan exit diberi action

        on (release) {gotoAndStop("matlat");

} untuk start

```

```

on (release) {gotoAndPlay("about");
} untuk about

on (release) {
fscommand("quit");
} untuk exit

```

3. *Action Script* latihan

Pada media pembelajaran *Yoku Aisatsu* terdapat menu latihan yang digunakan untuk melatih materi yang sudah disajikan. Berikut ini *action script* yang terdapat dalam menu latihan :

```

_root.next._visible =false;

on (release) {
    if(isi1 == "maaf")
        {ket = "Benar";

        _root.next._visible =true;
    } else {
        ket = "Salah";
        isi1=""
    }

}

on (release) {nextFrame();

```

```

isi1=""

ket=""

_root.next._visible =false;
}

```

4. *Action Script* tombol navigasi

Pada media pembelajaran *Yoku Aisatsu* terdapat tombol navigasi yang digunakan agar media tersebut berjalan dengan lancar dan bisa berpindah dari satu *frame* ke *frame* lainnya atau dari satu *scene* ke *scene* lainnya. berikut ini *Action Script* yang terdapat dalam tombol navigasi :

```

on (release) {prevFrame();

}

on (release) {nextFrame();

}

```

5. *Action Script Play Again*

Pada Media pembelajaran *Yoku Aisatsu* terdapat button *Play Again* yang digunakan untuk memulai kembali materi ketika materi yang disajikan telah selesai. Berikut ini *Action Script* yang terdapat dalam *button Play Again* :

```

//materi salam

on (release) {gotoAndPlay(1);

}

//materi meminta maaf

```

```

        on (release) {gotoAndStop("maaf","maaf");
    }

//materi berterima kasih

        on (release) {gotoAndStop("makasih","makasih");
    }

//materi memberi selamat

        on (release) {gotoAndStop("selamat","selamat");
    }

//materi berkenalan

        on (release) {gotoAndStop("kenalan","kenalan");
    }

//materi aisatsu lainnya

        on (release) {gotoAndStop("lainnya","lainnya");
    }

```

6. *Action Script Menu*

Pada saat telah menyelesaikan materi, terdapat *button menu* yang berfungsi untuk kembali ke menu awal jika tidak ingin bermain kembali. Berikut ini *Action Script* yang terdapat dalam *button Menu* :

```

        on (release) {gotoAndPlay("awal");

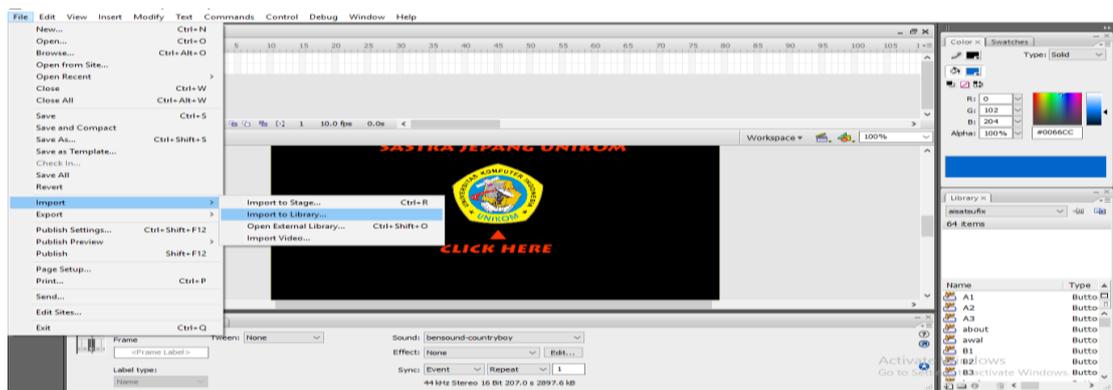
        play();

    }

```

4.1.1.7 Menambah *Sound* pada *Adobe Flash*

Dalam pembuatan media *Yoku Aisatsu* penulis menambahkan backsound agar media pembelajaran lebih menarik. Untuk menambah sound, maka langkah pertama yang dilakukan adalah mengimport *sound* yang akan digunakan ke dalam *library*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.19 berikut:



Gambar 4.19
Mengimport *sound*

Setelah berhasil diimport ke dalam *library* maka langkah selanjutnya adalah memilih nama *file sound* yang diimportkan pada menu *properties*. Untuk mengatur sound tersebut penulis menggunakan *action script* seperti berikut ini :

```
Audio=new Sound();
Audio.attachSound("musik");
Audio.setVolume(10);
Audio.start(0,999);
```

4.1.2 Proses Pengoperasian Media

Untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan media pembelajaran *Yoku Aisatsu*, penulis akan menjelaskan tentang bagaimana cara pengoperasian media pembelajaran *Yoku Aisatsu* dari awal hingga akhir. Berikut penjelasannya :

1. Pertama-tama masukan *flashdisk* yang berisi *file Yoku Aisatsu* ke dalam komputer atau laptop.
2. Kemudian *double click* pada *file Yoku Aisatsu* hingga muncul tampilan awal seperti gambar 4.20 berikut :



Gambar 4.20
Tampilan Awal *Yoku Aisatsu*

3. Kemudian *click* pada logo unikom untuk melanjutkan ke tampilan menu utama dan tungguhlah hingga muncul menu utama. Menu utama terdiri *dari Start, About, dan Exit* seperti pada gambar 4.21 berikut:



Gambar 4.21
Menu Utama *Yoku Aisatsu*

4. Bila menekan *button Start* maka akan masuk ke menu materi dan latihan seperti pada gambar 4.22 berikut ini :



Gambar 4.22
Menu Materi dan Latihan *Yoku Aisatsu*

Bila menekan materi maka materi-materi *aisatsu* akan muncul. terdapat enam pilihan materi yang dapat dipilih yang terdiri dari 30 *aisatsu* beserta gesturnya seperti pada gambar 4.23 berikut:



Gambar 4.23
Materi *Yoku Aisatsu*

Bila menekan *button* latihan maka latihan mengenai *aisatsu* akan muncul. Dalam latihan terdapat soal-soal mengenai *aisatsu* yang ada dalam menu materi seperti pada gambar 4.24 dan gambar 4.25 berikut ini:

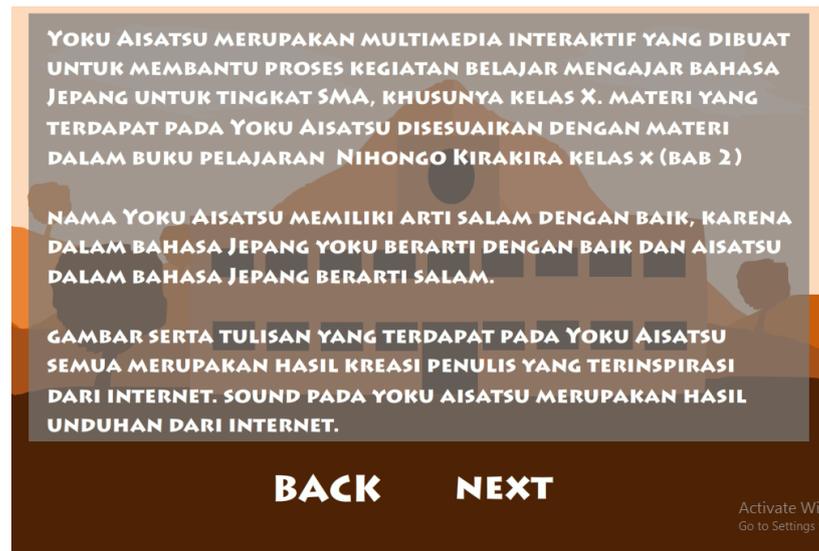


Gambar 4.24
Penjelasan Latihan *Yoku Aisatsu*



Gambar 4.25
Latihan *Yoku Aisatsu*

5. Bila menekan *button about* maka akan muncul penjelasan mengenai media pembelajaran *Yoku Aisatsu* dan profil penulis seperti pada gambar 4.26 berikut :



Gambar 4.26
About Yoku Aisatsu



Gambar 4.27
Profil penulis

6. Bila menekan *button exit*, maka akan keluar dari aplikasi

4.1.3 Tanggapan Responden

Pada bagian ini akan diuraikan hasil dari tanggapan responden terhadap media *Yoku Aisatsu* berupa kuesioner tertutup. Kuesioner dibagikan kepada 20 siswa kelas XII IPS 1 SMAN 2 Purwakarta.

4.1.3.1 Tanggapan Responden Terhadap Tampilan Media *Yoku Aisatsu*

Hasil tanggapan responden mengenai tampilan media *Yoku Aisatsu* dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1
Tanggapan Responden Mengenai Tampilan

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
Tampilan Media					
1	Tampilan media alternatif <i>Yoku Aisatsu</i> sangat menarik	10	10	0	0
		50%	50%	0%	0%

Dari tabel 4.1 diatas terlihat bahwa separuh responden (50%) menyatakan sangat setuju tampilan media alternatif *Yoku Aisatsu* sangat menarik dan separuh responden (50%) menyatakan setuju. Dengan demikian dapat diasumsikan bahwa tampilan media *Yoku Aisatsu* sangat menarik.

Selanjutnya, hasil tanggapan responden mengenai pemilihan warna media *Yoku Aisatsu* dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut.

Tabel 4.2
Tanggapan Responden Mengenai Pemilihan Warna

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
Tampilan Media					
2	Pemilihan warna pada media <i>Yoku Aisatsu</i> sudah menarik	8	10	2	0
		40%	50%	10%	0%

Dari tabel 4.2 diatas terlihat bahwa hampir separuh responden (40%) menyatakan sangat setuju pemilihan warna pada media *Yoku Aisatsu* sudah menarik. Separuh responden (50%) menyatakan setuju dan sebagian kecil responden (10%) menyatakan tidak setuju. Dengan demikian dapat diasumsikan bahwa pemilihan warna pada media *Yoku Aisatsu* sudah menarik.

Selanjutnya, hasil tanggapan responden mengenai gambar/karakter pada media *Yoku Aisatsu* dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut.

Tabel 4.3
Tanggapan Responden Mengenai Gambar

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
Tampilan Media					
3	Gambar/karakter pada media ini sangat menarik	8	10	2	0
		40%	50%	10%	0%

Dari tabel 4.3 terlihat bahwa hampir separuh responden (40%) menyatakan sangat setuju Gambar/karakter pada media ini sangat menarik. Separuh responden (50%) menyatakan setuju dan sebagian kecil responden (10%) menyatakan tidak

setuju. . Dengan demikian dapat diasumsikan bahwa gambar/karakter pada media ini sangat menarik.

Selanjutnya, hasil tanggapan responden mengenai tulisan pada media *Yoku Aisatsu* dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut.

Tabel 4.4
Tanggapan Responden Mengenai Tulisan

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
Tampilan Media					
4	Tulisan pada media <i>Yoku Aisatsu</i> terbaca dengan jelas	11	8	1	0
		55%	40%	5%	0%

Dari tabel 4.4 diatas terlihat bahwa hampir sebagian besar responden (55%) menyatakan sangat setuju tulisan pada media *Yoku Aisatsu* terbaca dengan jelas. Hampir separuh responden (40%) menyatakan setuju dan sebagian kecil responden (5%) menyatakan tidak setuju. Dengan demikian dapat diasumsikan bahwa tulisan pada pada media *Yoku Aisatsu* terbaca dengan jelas.

Selanjutnya, hasil tanggapan responden mengenai font yang digunakan pada media *Yoku Aisatsu* dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut.

Tabel 4.5
Tanggapan Responden Mengenai *Font*

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
Tampilan Media					
5	<i>Font</i> yang digunakan sudah baik	11	9	0	0
		55%	45%	0%	0%

Dari tabel 4.5 terlihat bahwa hampir sebagian besar responden (55%) menyatakan sangat setuju *font* yang digunakan sudah baik. Hampir setengahnya responden (45%) menyatakan setuju. Dengan demikian dapat diasumsikan bahwa *font* yang digunakan sudah baik.

Selanjutnya, hasil tanggapan responden mengenai ukuran font yang digunakan pada media *Yoku Aisatsu* dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut.

Tabel 4.6
Tanggapan Responden Mengenai Ukuran *Font*

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
Tampilan Media					
6	Ukuran <i>Font</i> yang digunakan sudah baik	13	5	2	0
		65%	25%	10%	0%

Dari tabel 4.6 diatas terlihat bahwa hampir sebagian besar responden (65%) menyatakan sangat setuju ukuran *font* yang digunakan sudah baik. Hampir separuh responden (25%) menyatakan setuju dan sebagian kecil responden (10%)

menyatakan tidak setuju. Dengan demikian dapat diasumsikan bahwa ukuran *Font* yang digunakan sudah baik.

Selanjutnya, hasil tanggapan responden mengenai *sound* yang digunakan pada media *Yoku Aisatsu* dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut.

Tabel 4.7
Tanggapan Responden Mengenai *Sound*

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
Tampilan Media					
7	<i>Sound</i> pada media <i>Yoku Aisatsu</i> sudah baik	5	12	3	0
		25%	60%	15%	0%

Dari tabel 4.7 terlihat bahwa hampir separuh responden (25%) menyatakan sangat setuju *sound* pada media *Yoku Aisatsu* sudah baik. Hampir sebagian besar responden (60%) menyatakan setuju dan sebagian kecil responden (15%) menyatakan tidak setuju. Dengan demikian dapat diasumsikan bahwa *sound* pada media *Yoku Aisatsu* sudah baik.

Selanjutnya, hasil tanggapan responden mengenai *sound* yang digunakan pada media *Yoku Aisatsu* dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut

Tabel 4.8
Tanggapan Responden Mengenai Sound Tidak Mengganggu

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
Tampilan Media					
8	Sound pada media <i>Yoku Aisatsu</i> tidak mengganggu saat digunakan	5	15	0	0
		25%	75%	0%	0%

Dari tabel 4.8 diatas terlihat bahwa hampir separuh responden (25%) menyatakan sangat setuju Sound pada media *Yoku Aisatsu* tidak mengganggu saat digunakan. Sebagian besar responden (75%) menyatakan setuju. Dengan demikian dapat diasumsikan bahwa sound pada media *Yoku Aisatsu* tidak mengganggu saat digunakan.

Selanjutnya, hasil tanggapan responden mengenai sound yang digunakan pada media *Yoku Aisatsu* dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut.

Tabel 4.9
Tanggapan Responden Mengenai Media Mudah Dioperasikan

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
Tampilan Media					
9	Media alternatif <i>Yoku Aisatsu</i> mudah dioperasikan	15	5	0	0
		75%	25%	0%	0%

Dari tabel 4.9 diatas terlihat bahwa sebagian besar responden (75%) menyatakan sangat setuju media alternatif *Yoku Aisatsu* mudah dioperasikan.

Hampir separuh responden (25%) menyatakan setuju. Dengan demikian dapat diasumsikan bahwa media alternatif *Yoku Aisatsu* mudah dioperasikan.

Hasil persentase tampilan media *Yoku Aisatsu* dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut.

Tabel 4.10
Persentase Tampilan media

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
A.	Tampilan Media				
1	Tampilan media alternatif <i>Yoku Aisatsu</i> sangat menarik	10	10	0	0
		50%	50%	0%	0%
2	Pemilihan warna pada media <i>Yoku Aisatsu</i> sudah menarik	8	10	2	0
		40%	50%	10%	0%
3	Gambar/karakter pada media ini sangat menarik	8	10	2	0
		40%	50%	10%	0%
4	Tulisan pada media <i>Yoku Aisatsu</i> terbaca dengan jelas	11	8	1	0
		55%	40%	5%	0%
5	Font yang digunakan sudah baik	11	9	0	0
		55%	45%	0%	0%
6	Ukuran Font yang digunakan sudah baik	13	5	2	0
		65%	25%	10%	0%
7	Sound pada media <i>Yoku Aisatsu</i> sudah baik	5	12	3	0
		25%	60%	15%	0%

8	Sound pada media <i>Yoku Aisatsu</i> tidak mengganggu saat digunakan	5	15	0	0
		25%	75%	0%	0%
9	Media alternatif <i>Yoku Aisatsu</i> mudah dioperasikan	15	5	0	0
		75%	25%	0%	0%
Σ		86	84	10	0
Kriterium		430	336	20	0
Nilai rata-rata		786			

Berdasarkan hasil data kuesioner mengenai tampilan media diatas maka langkah selanjutnya adalah mencari nilai ideal. Nilai ideal yang diperoleh adalah $5 \times 9 \times 20 = 900$. Angka 5 sebagai nilai jawaban tertinggi, angka 9 sebagai jumlah pernyataan, dan 20 sebagai jumlah responden. Nilai rata-rata dari hasil penelitian yang diperoleh adalah sebesar 786, sehingga diasumsikan bahwa tampilan media *Yoku Aisatsu* adalah baik

4.1.3.2 Tanggapan Responden Terhadap Materi Media *Yoku Aisatsu*

Hasil tanggapan responden mengenai Materi yang disajikan pada media *Yoku Aisatsu* dapat dilihat pada tabel 4.11 berikut.

Tabel 4.11
Tanggapan Responden Mengenai Materi yang Disajikan

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
Materi					
1	Materi yang disajikan sudah mencukupi untuk pembelajaran aisatsu	12	7	1	0
		60%	35%	5%	0%

Dari tabel 4.11 terlihat bahwa hampir sebagian besar responden (60%) menyatakan sangat setuju materi yang disajikan sudah mencukupi untuk pembelajaran *aisatsu*. Hampir separuh responden (35%) menyatakan setuju dan sebagian kecil responden (5%) menyatakan tidak setuju. Dengan demikian dapat diasumsikan bahwa materi yang disajikan sudah mencukupi untuk pembelajaran *aisatsu*.

Selanjutnya, hasil tanggapan responden mengenai penjelasan materi pada media *Yoku Aisatsu* dapat dilihat pada tabel 4.12 berikut.

Tabel 4.12
Tanggapan Responden Mengenai Penjelasan Materi

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
Materi					
2	Penjelasan materi sudah baik	9	11	0	0
		45%	55%	0%	0%

Dari tabel 4.12 diatas terlihat bahwa hampir separuh (45%) menyatakan sangat setuju penjelasan materi sudah baik. Hampir sebagian besar responden (55%) menyatakan setuju. Dengan demikian dapat diasumsikan bahwa Penjelasan materi sudah baik.

Selanjutnya, hasil tanggapan responden mengenai materi yang disajikan pada media *Yoku Aisatsu* dapat dilihat pada tabel 4.13 berikut.

Tabel 4.13
Tanggapan Responden Mengenai Materi Mudah Dimengerti

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
Materi					
3	Materi yang disajikan mudah dimengerti	9	11	0	0
		45%	55%	0%	0%

Dari tabel 4.13 terlihat bahwa hampir separuh responden (45%) menyatakan sangat setuju materi yang disajikan mudah dimengerti. Hampir sebagian besar responden (55%) menyatakan setuju. Dengan demikian dapat diasumsikan bahwa materi yang disajikan mudah dimengerti.

Selanjutnya, hasil tanggapan responden mengenai latihan soal yang disajikan pada media *Yoku Aisatsu* dapat dilihat pada tabel 4.14 berikut.

Tabel 4.14
Tanggapan Responden Mengenai Latihan Soal

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
Materi					
4	Latihan soal yang disajikan sudah baik	8	11	1	0
		40%	55%	5%	0%

Dari tabel 4.14 diatas terlihat bahwa hampir separuh responden (40%) menyatakan sangat setuju Latihan soal yang disajikan sudah baik. Hampir sebagian besar responden (55%) menyatakan setuju dan sebagian kecil responden (5%)

menyatakan tidak setuju. Dengan demikian dapat diasumsikan bahwa Latihan soal yang disajikan sudah baik.

Hasil tanggapan responden mengenai mempelajari *aisatsu* menggunakan media *Yoku Aisatsu* dapat dilihat pada tabel 4.15 berikut.

Tabel 4.15
Tanggapan Responden Mengenai Menggunakan Media

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
Materi					
5	Mempelajari materi Aisatsu dengan menggunakan media <i>Yoku Aisatsu</i> lebih menarik	11	9	0	0
		55%	45%	0%	0%

Dari tabel 4.15 diatas terlihat bahwa hampir sebagian besar responden (55%) menyatakan sangat setuju mempelajari materi *Aisatsu* dengan menggunakan media *Yoku Aisatsu* lebih menarik. Hampir separuh responden (45%) menyatakan setuju. Dengan demikian dapat diasumsikan bahwa Mempelajari materi Aisatsu dengan menggunakan media *Yoku Aisatsu* lebih menarik.

Hasil persentase materi dalam media *Yoku Aisatsu* dapat dilihat pada tabel 4.16 berikut.

Tabel 4.16
Persentase Materi

B.	Materi				
1	Materi yang disajikan sudah mencukupi untuk pembelajaran aisatsu	12	7	1	0
		60%	35%	5%	0%
2	Penjelasan materi sudah baik	9	11	0	0
		45%	55%	0%	0%
3	Materi yang disajikan mudah dimengerti	9	11	0	0
		45%	55%	0%	0%
4	Latihan soal yang disajikan sudah baik	8	11	1	0
		40%	55%	5%	0%
5	Mempelajari materi Aisatsu dengan menggunakan media <i>Yoku Aisatsu</i> lebih menarik	11	9	0	0
		55%	45%	0%	0%
Σ		49	49	2	0
Kriterium		245	196	4	0
Nilai rata-rata		445			

Berdasarkan hasil data kuesioner mengenai materi media diatas maka langkah selanjutnya adalah mencari nilai ideal. Nilai ideal yang diperoleh adalah $5 \times 5 \times 20 = 500$. Angka 5 sebagai nilai jawaban tertinggi, angka 5 sebagai jumlah pernyataan, dan 20 sebagai jumlah responden. Nilai rata-rata dari hasil penelitian yang diperoleh adalah sebesar 445, sehingga diasumsikan bahwa materi media *Yoku Aisatsu* adalah baik

4.1.3.3 Tanggapan Responden Terhadap Manfaat Media *Yoku Aisatsu*

Hasil tanggapan responden mengenai Manfaat menggunakan media *Yoku Aisatsu* membantu mempelajari *aisatsu* dapat dilihat pada tabel 4.17 berikut.

Tabel 4.17
Tanggapan Responden Mengenai Membantu Mempelajari Materi

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
Manfaat					
1	Media <i>Yoku Aisatsu</i> sangat membantu rekan-rekan dalam mempelajari materi <i>aisatsu</i>	10	10	0	0
		50%	50%	0%	0%

Dari tabel 4.17 terlihat bahwa separuh responden (50%) menyatakan sangat setuju Media *Yoku Aisatsu* sangat membantu rekan-rekan dalam mempelajari materi *aisatsu*. separuh responden lain (50%) menyatakan setuju. Dengan demikian dapat diasumsikan bahwa media *Yoku Aisatsu* sangat membantu responden dalam mempelajari materi *aisatsu*.

Selanjutnya, tanggapan responden mengenai Manfaat menggunakan media *Yoku Aisatsu* membantu meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang dapat dilihat pada tabel 4.18 berikut.

Tabel 4.18
Tanggapan Responden Mengenai Meningkatkan Kemampuan

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
Materi					
2	Media <i>Yoku Aisatsu</i> dapat membantu meningkatkan kemampuan rekan-rekan dalam berbahasa Jepang	12	7	1	0
		60%	35%	5%	0%

Dari tabel 4.18 terlihat bahwa hampir sebagian besar responden (60%) menyatakan sangat setuju Media *Yoku Aisatsu* dapat membantu meningkatkan kemampuan rekan-rekan dalam berbahasa Jepang. Hampir separuh responden (35%) menyatakan setuju dan sebagian kecil responden (5%) menyatakan tidak setuju. Dengan demikian dapat diasumsikan bahwa Media *Yoku Aisatsu* dapat membantu meningkatkan kemampuan responden dalam berbahasa Jepang.

Selanjutnya, tanggapan responden mengenai Manfaat menggunakan media *Yoku Aisatsu* membantu meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang dapat dilihat pada tabel 4.19 berikut.

Tabel 4.19
Tanggapan Responden Mengenai Media Alternatif *Yoku Aisatsu*

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
Materi					
3	Media <i>Yoku Aisatsu</i> sudah dapat dikatakan sebagai media alternatif pembelajaran <i>aisatsu</i>	12	7	1	0
		60%	35%	5%	0%

Dari tabel 4.19 diatas terlihat bahwa hampir sebagian besar responden (60%) menyatakan sangat setuju Media *Yoku Aisatsu* dapat membantu meningkatkan kemampuan rekan-rekan dalam berbahasa Jepang. Hampir separuh responden (35%) menyatakan setuju dan sebagian kecil responden (5%) menyatakan tidak setuju. Dengan demikian dapat diasumsikan bahwa Media *Yoku Aisatsu* sudah dapat dikatakan sebagai media alternatif pembelaaran *aisatsu*.

Hasil persentase materi dalam media *Yoku Aisatsu* dapat dilihat pada tabel 4.20 berikut.

Tabel 4.20
Persentase Manfaat

C.	Manfaat				
1	Media <i>Yoku Aisatsu</i> sangat membantu rekan-rekan dalam mempelajari materi <i>aisatsu</i>	10	10	0	0
		50%	50%	0%	0%
2	Media <i>Yoku Aisatsu</i> dapat membantu meningkatkan kemampuan rekan-rekan dalam berbahasa Jepang	12	7	1	0

		60%	35%	5%	0%
3	Media <i>Yoku Aisatsu</i> sudah dapat dikatakan sebagai media alternatif pembelaaran aisatsu	12	7	1	0
		60%	35%	5%	0%
Σ		34	24	2	0
Kriterium		170	96	4	0
Nilai rata-rata		270			

Berdasarkan hasil data kuesioner mengenai manfaat media diatas maka langkah selanjutnya adalah mencari nilai ideal. Nilai ideal yang diperoleh adalah $5 \times 3 \times 20 = 300$. Angka 5 sebagai nilai jawaban tertinggi, angka 3 sebagai jumlah pernyataan, dan 20 sebagai jumlah responden. Nilai rata-rata dari hasil penelitian yang diperoleh adalah sebesar 270, sehingga diasumsikan bahwa manfaat media *Yoku Aisatsu* adalah baik

4.1.3.4 Hasil Data Kuesinoner Secara Keseluruhan

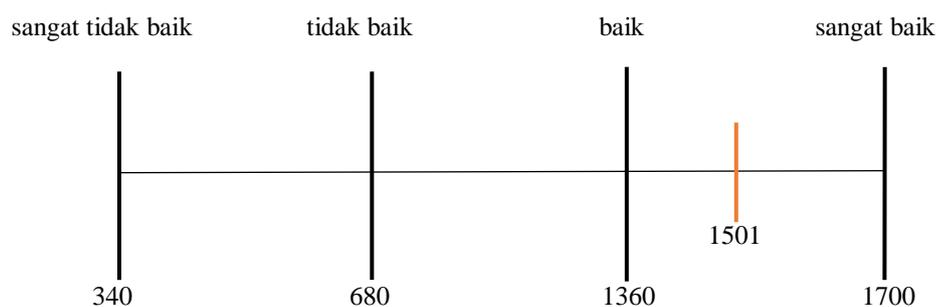
Kuesiner yang diberikan kepada responden terdiri dari tiga kategori, yang pertama tentang tampilan media yang terdiri dari sepuluh buah pernyataan, yang kedua tentang materi media yang terdiri dari empat buah pernyataan dan yang ketiga tentang manfaat media yang terdiri dari empat buah pernyataan. Hasil tanggapan responden terhadap media *Yoku Aisatsu* secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel 4.21 berikut.

Tabel 4.21
Hasil Tanggapan Responden keseluruhan

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
A.	Tampilan Media				
1	Tampilan media alternatif <i>Yoku Aisatsu</i> sangat menarik	10	10	0	0
		50%	50%	0%	0%
2	Pemilihan warna pada media <i>Yoku Aisatsu</i> sudah menarik	8	10	2	0
		40%	50%	10%	0%
3	Gambar/karakter pada media ini sangat menarik	8	10	2	0
		40%	50%	10%	0%
4	Tulisan pada media <i>Yoku Aisatsu</i> terbaca dengan jelas	11	8	1	0
		55%	40%	5%	0%
5	Font yang digunakan sudah baik	11	9	0	0
		55%	45%	0%	0%
6	Ukuran Font yang digunakan sudah baik	13	5	2	0
		65%	25%	10%	0%
7	Sound pada media <i>Yoku Aisatsu</i> sudah baik	5	12	3	0
		25%	60%	15%	0%
8	Sound pada media <i>Yoku Aisatsu</i> tidak mengganggu saat digunakan	5	15	0	0
		25%	75%	0%	0%
9	Media alternatif <i>Yoku Aisatsu</i> mudah dioperasikan	15	5	0	0
		75%	25%	0%	0%

B.	Materi				
10	Materi yang disajikan sudah mencukupi untuk pembelajaran aisatsu	12	7	1	0
		60%	35%	5%	0%
11	Penjelasan materi sudah baik	9	11	0	0
		45%	55%	0%	0%
12	Materi yang disajikan mudah dimengerti	9	11	0	0
		45%	55%	0%	0%
13	Latihan soal yang disajikan sudah baik	8	11	1	0
		40%	55%	5%	0%
14	Mempelajari materi Aisatsu dengan menggunakan media <i>Yoku Aisatsu</i> lebih menarik	11	9	0	0
		55%	45%	0%	0%
C.	Manfaat				
15	Media <i>Yoku Aisatsu</i> sangat membantu rekan-rekan dalam mempelajari materi aisatsu	10	10	0	0
		50%	50%	0%	0%
16	Media <i>Yoku Aisatsu</i> dapat membantu meningkatkan kemampuan rekan-rekan dalam berbahasa Jepang	12	7	1	0
		60%	35%	5%	0%
17	Media <i>Yoku Aisatsu</i> sudah dapat dikatakan sebagai media alternatif pembelajaran aisatsu	12	7	1	0
		60%	35%	5%	0%
Σ		169	157	14	0
Kriterium		845	628	28	0
Nilai rata-rata		1501			

Berdasarkan hasil data kuesioner keseluruhan di atas maka langkah selanjutnya adalah mencari nilai ideal. Untuk mengetahui nilai ideal penulis menggunakan perhitungan skala *likert*. Nilai ideal yang diperoleh digunakan untuk menentukan nilai batas maksimum dari kuesioner tertutup. Nilai ideal yang diperoleh adalah $5 \times 17 \times 20 = 1700$. Angka 5 sebagai nilai jawaban tertinggi, angka 17 sebagai jumlah pernyataan yang terdapat dalam kuesioner, dan 20 sebagai jumlah responden. Nilai rata-rata dari hasil penilaian penelitian yang diperoleh adalah sebesar 1501, maka berdasarkan *rating scale* nilai tersebut masuk ke *interval* baik. Dengan demikian tanggapan responden terhadap media *Yoku Aisatsu* adalah baik. Jika nilai tersebut dimasukkan ke dalam *interval rating scale*, maka nilai 1501 berada pada posisi sebagai berikut:



Gambar 4.28
Rating Scale Hasil Kuesiner Tertutup

4.1.3.5 Hasil Penilaian Kuesioner Terbuka

Pada kuesioner terbuka ada pernyataan kritik dan saran yang diperoleh dari responden yaitu :

1. Media *Yoku Aisatsu* sudah baik dan menarik
2. Pemilihan warna kurang sesuai.

3. Tambahkan huruf romaji pada setiap *aisatsu*.

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Pada bagian ini akan mendeskripsikan hasil penelitian untuk menjawab beberapa masalah yang telah dibahas pada rumusan masalah sebelumnya yaitu bagaimana proses pembuatan media pembelajaran *Yoku Aisatsu*, lalu bagaimana cara mengoperasikan media pembelajaran *Yoku Aisatsu* ini, serta bagaimana tanggapan responden terhadap media pembelajaran *Yoku Aisatsu*. Penjelasan nya adalah sebagai berikut.

4.2.1 Proses Pembuatan Media *Yoku Aisatsu*

Media pembelajaran *Yoku Aisatsu* dibuat dengan menggunakan *software Adobe Flash CS3* dan *CorelDraw 2017* sebagai *software* pendukung dalam pembuatan media pembelajaran. Terdapat tujuh langkah dalam pembuatan media pembelajaran *Yoku Aisatsu* yaitu yang pertama membuat rancangan media yang akan dibuat dengan membuat kerangka awal terlebih dahulu. Kedua adalah membuat desain media, Setelah membuat rancangan media, penulis selanjutnya membuat desain yang diperlukan untuk membuat media pembelajaran *Yoku Aisatsu*. Penulis membuat desain karakter, tampilan awal, menu utama, materi, latihan, *background* materi dan tombol menggunakan aplikasi *CorelDraw 2017* yang akan diimport ke *Adobe Flash CS3*.

Ketiga adalah mengimport desain ke dalam *Adobe Flash*. Keempat adalah membuat animasi, setelah objek-objek berhasil diimport maka diberi animasi dengan menambahkan *action script* dan membuat *motion tween* dari *frame-frame* yang ada.

Selanjutnya tahap kelima, pada tahap ini dilakukan pembuatan *button*. *button* digunakan sebagai jembatan penghubung antar halaman atau *scene* yang ada pada media ini. *Button* yang penulis buat pada media ini adalah *start*, *about*, *exit*, *next*, *back*, *play again* dan lain-lain. Tahap keenam adalah menambahkan *action script*. *Action script* berguna untuk menjalankan animasi dan semua *button* yang ada. Tahap terakhir adalah menambah sound pada *Adobe Flash*. Pemberian sound ini dimaksudkan agar media lebih menarik.

4.2.2 Pengoperasian Media *Yoku Aisatsu*

Dalam mengoperasikan media pembelajaran *Yoku Aisatsu* terdapat beberapa tahapan, Pertama-tama masukan *flashdisk* yang berisi *file Yoku Aisatsu* ke dalam komputer atau laptop. lalu, *double click* pada *file Yoku Aisatsu* hingga muncul tampilan awal. Tampilan awal berisi logo unikom dan *click* pada logo unikom untuk melanjutkan ke tampilan menu utama dan tunggulah hingga muncul menu utama. Menu utama terdiri dari *Start*, *About*, dan *Exit*. klik *Start* untuk memulai permainan.

Pada menu start terdapat menu materi dan menu latihan, menu materi berisikan macam-macam *aisatsu* yang dibagi menjadi enam bagian yang berisikan tiga puluh *aisatsu*. Dalam menu materi ini terdapat tombol-tombol yang dapat digunakan untuk kembali ke materi sebelumnya atau melanjutkan ke materi selanjutnya.

Pada menu latihan, pengguna akan diinstruksikan untuk mengisi jawaban yang kosong seputar *aisatsu* yang telah dipelajari dalam menu materi. Menu *About* berisikan informasi mengenai aplikasi dan penulis.

Fungsi media pembelajaran adalah untuk memperjelas materi atau isi sehingga mudah dipahami oleh pembelajar dan memungkinkan terjadinya penguasaan dan

tujuan pengajaran, aplikasi *Yoku Aisatsu* mudah dioperasikan agar fungsi dari media pembelajaran tersebut dapat tercapai.

4.2.3 Penilaian Responden

Hasil dari tanggapan responden terhadap media pembelajaran *Yoku Aisatsu* melalui kuesioner yang dibagikan kepada dua puluh murid kelas XII IPS 1 SMAN 2 Purwakarta Berdasarkan kuesioner tertutup, secara keseluruhan responden menyatakan bahwa media *Yoku Aisatsu* termasuk ke dalam interval yang baik dari segi tampilan, materi dan manfaat media dengan nilai kriterium 1580 pada *rating scale*. Dengan demikian tanggapan responden terhadap media *Yoku Aisatsu* adalah baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif. Berdasarkan hasil kuesioner terbuka, responden menyatakan bahwa media *Yoku Aisatsu* sudah baik.

Untuk penilaian dari ahli dalam bidang multimedia Universitas Komputer Indonesia, Wanda menyatakan aplikasi *Yoku Aisatsu* layak dijadikan aplikasi pembelajaran. Selain itu, aplikasi *Yoku Aisatsu* juga memenuhi unsur sebagai multimedia interaktif karena dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh penggunanya sehingga dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya sebagai syarat yang harus dipenuhi sebagai media pembelajaran interaktif.