

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

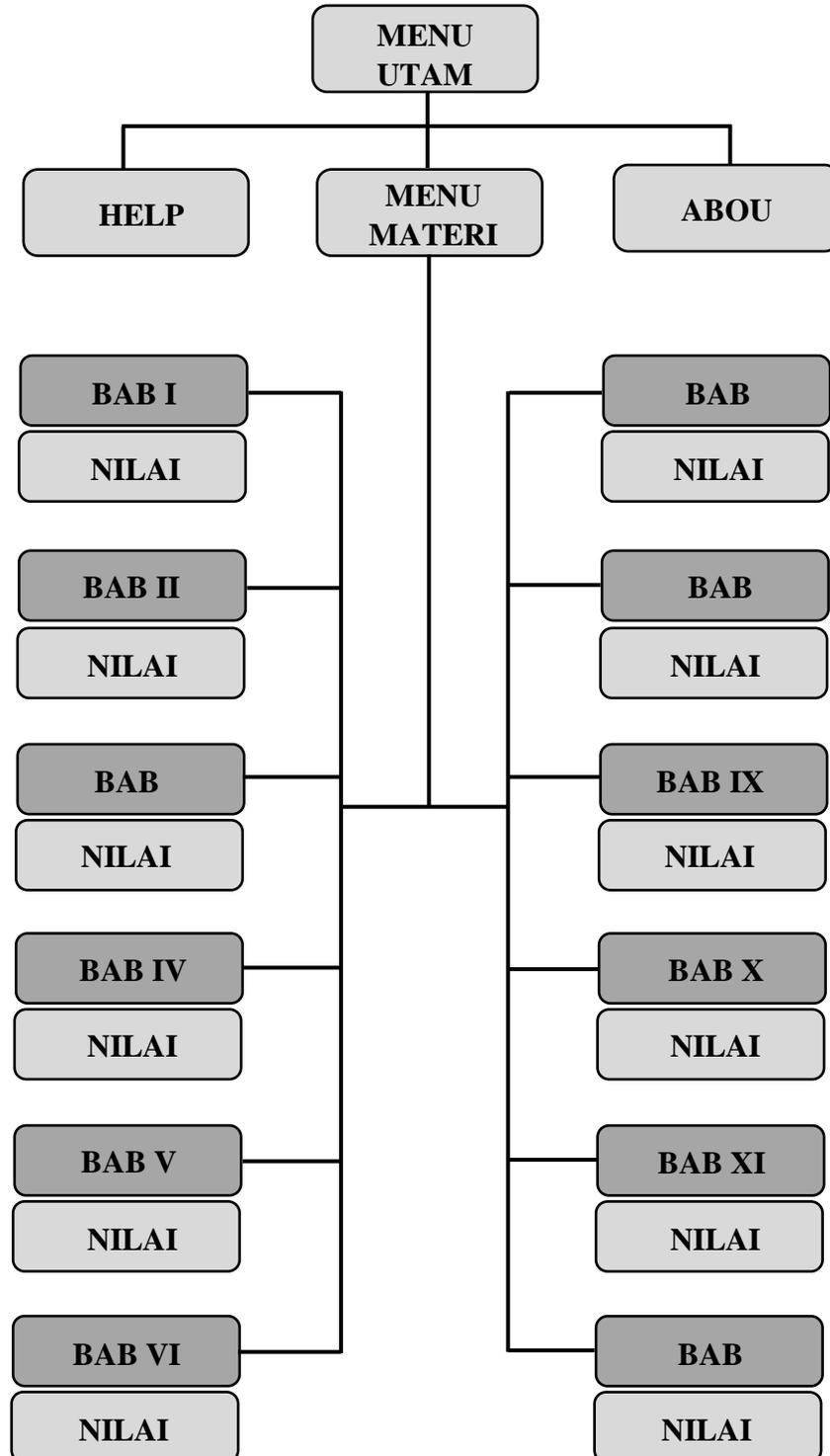
4.1.1 Perancangan dan Proses Pembuatan Media *Kikimashou*

Pada proses pembuatan media pembelajaran alternative *choukai*, penulis menggunakan software *Adobe Flash CC 2015*, *Corel Draw*, dan penutur suara dari *Minna no Nihongo I*. *Adobe Flash CC 2015* digunakan untuk membuat berbagai animasi agar pembelajaran lebih menarik, sedangkan *Corel Draw* digunakan untuk mengedit gambar dan membuat karakter animasi untuk dimasukkan kedalam *Adobe Flash* agar mempermudah penulis dalam proses pembuatan media *Kikimashou*. Dan audio dari *Minna no Nihongo I* sebagai materi yang diambil dalam mempelajari *shokyuu choukai*. Dalam bab ini, penulis akan menjelaskan tentang proses pembuatan media *Kikimashou*. Berikut ini adalah proses pembuatan media *Kikimashou*.

a. Membuat Rancangan Media

Sebelum memasuki proses pembuatan media *Kikimashou*, penulis membuat rancangan kerangka awal yang dapat membantu mempermudah pembuatan media. Hal ini dilakukan agar saat pembuatan media tidak mengalami kekeliruan saat menghubungkan link dari halaman satu ke halaman lainnya. Kesalahan menghubungkan link dapat berakibat fatal karena dapat mengganggu kenyamanan pengguna saat mengoperasikan media. Rancangan media *Kikimashou* bisa dilihat pada bagan 4.1 berikut.

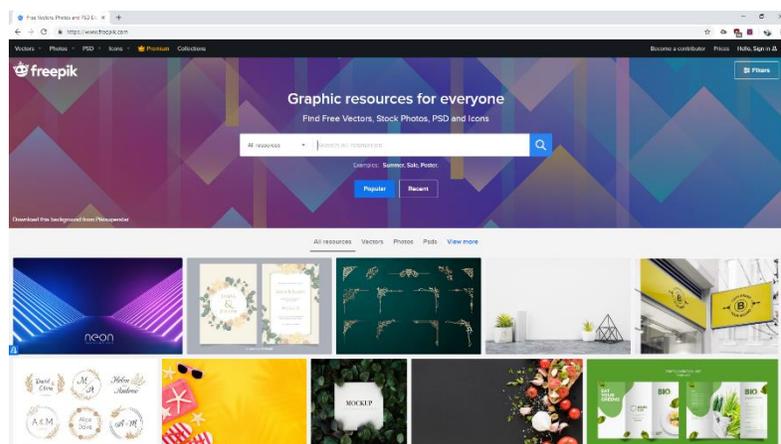
Bagan 4.1
Rancangan



1. Menu Utama, berisikan tampilan pembuka yang terdapat beberapa pilihan menu, yaitu *About*, *Help* dan akan diminta untuk memasukan Nama dan NIM.
2. *About*, berisikan tentang media *Kikimashou*, profil penulis, ucapan terima kasih dan sumber.
3. *Help*, berisikan tentang cara penggunaan media *Kikimashou*.
4. Menu Materi, berisikan tentang pilihan soal pembelajaran dari BAB I hingga BAB XII yang terdapat dalam buku *Minna no Nihongo I*.
5. Nilai, yaitu hasil dari nilai yang ada diakhir setiap BAB nya, sehingga pengguna bisa mengetahui nilai nya disetiap BAB nya.

b. Membuat Desain Media

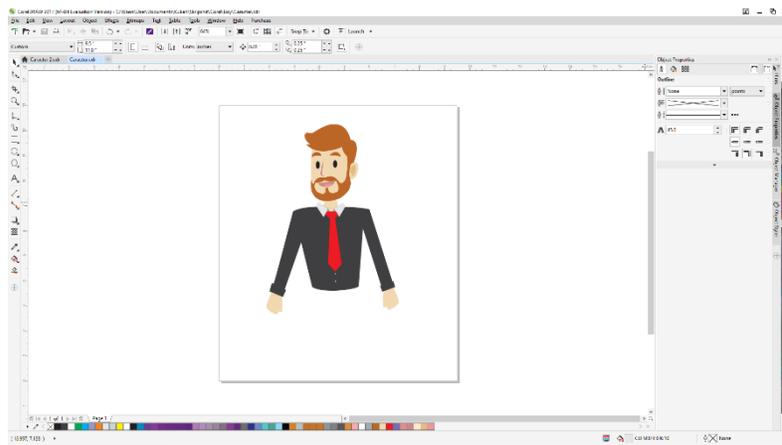
Setelah membuat konsep rancangan media, selanjutnya penulis mengunduh beberapa gambar disebuah situs yaitu www.freepik.com dimana website tersebut menyediakan berbagai gambar secara gratis tanpa ada *copyright*, dan gambar tersebut yang akan dijadikan *background*. Pilihan ini diambil karena demi menghemat waktu dalam pembuatan media *Kikimashou*. Untuk melihat lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.1 berikut.



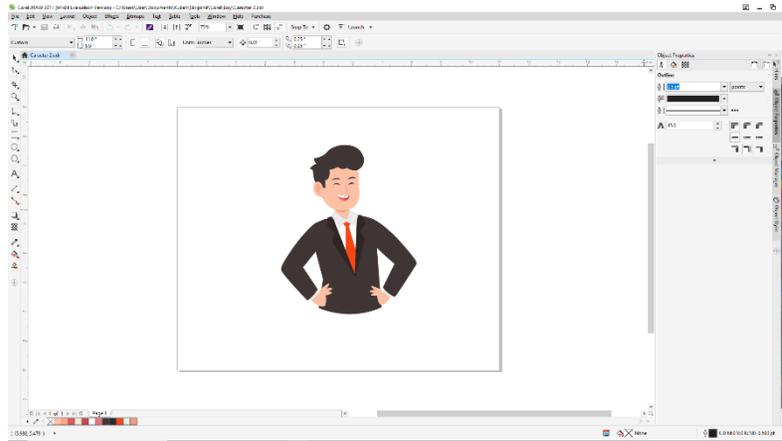
Gambar 4.1
Website Freepik

Pada gambar 4.1 tersebut menjelaskan bahwa dalam *website freepik* terdapat berbagai macam gambar, *template*, *background*, *vector* dan lain-lain yang bisa diunduh secara gratis tanpa *copyright*.

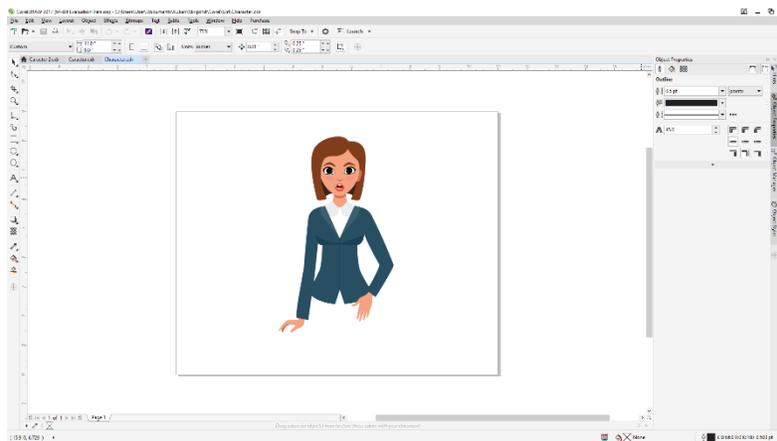
Selanjutnya penulis membuat desain karakter yang dibuat di software *Corel Draw*. Dimana karakter tersebut yang akan digerakan di software *Adobe Flash CC 2015*. Tampilan pembuatan karakter pada software *Corel Draw* dapat dilihat pada gambar 4.2, gambar 4.3 dan gambar 4.4 berikut.



Gambar 4.2
Karakter Boy 1



Gambar 4.3
Karakter Boy 2



Gambar 4.4
Karakter Girl

Pada gambar 4.1 gambar 4.2 dan gambar 4.3 tersebut merupakan tiga karakter animasi yang penulis buat pada software *Corel Draw*. Karakter tersebut dibuat sebagai animasi yang bergerak pada media *Kikimashou*.

Setelah membuat semua karakter, penulis pun membuat *background* menu utama dan menu materi di software *Adobe Photoshop CC 2017*. Berikut adalah

tampilan menu utama pada software *Adobe Photoshop CC 2017* pada gambar 4.5 dan 4.6 dibawah ini.



Gambar 4.5
Menu Utama



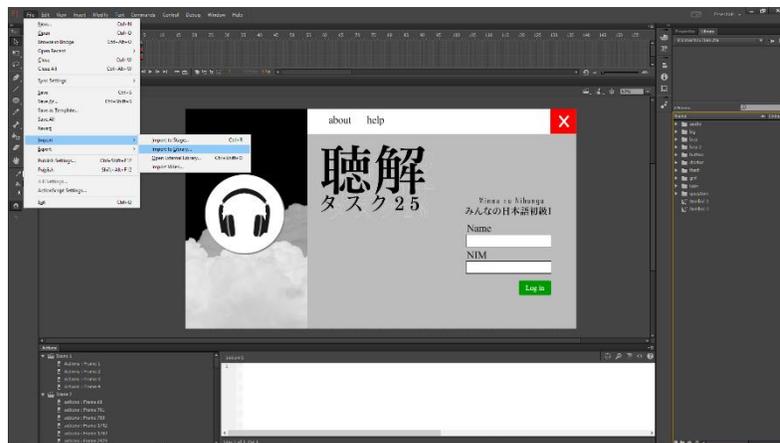
Gambar 4.6
Menu Materi

Pada gambar 4.5 dan gambar 4.6 tersebut merupakan menu tampilan pada media *Kikimashou*. Menu utama adalah menu tampilan pertama saat membuka

media. Menu materi adalah menu pilihan yang disajikan agar pembelajar bisa memilih materi mana yang akan dipelajari.

c. Mengimport Desain ke dalam *Adobe Flash CC 2015*

Setelah semua hasil desain yang diperlukan sudah terkumpul, selanjutnya penulis mengimport desain yang telah dibuat ke dalam library *Adobe Flash CC 2015*. Pada tahap ini untuk mempermudah pada saat membuat animasi, penulis mengelompokkan semua *file* tersebut masing-masing kedalam satu *folder*, agar memudahkan pada saat pembuatan animasi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.7 berikut.



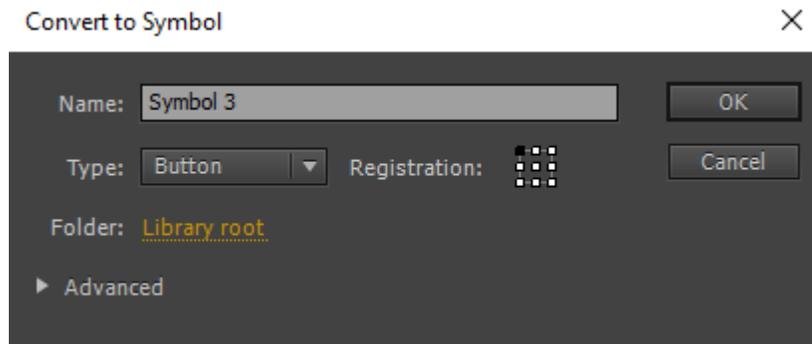
Gambar 4.7
Mengimport desain dan objek

Pada gambar 4.7 tersebut merupakan tahapan dalam mengimport seluruh kerangka media seperti *background*, karakter, audio dan lain-lain. Masing-masing dimasukan kedalam satu *folder* sesuai jenisnya agar memudahkan pada saat pembuatan media *Kikimashou*.

d. Membuat *Button*

Pembuatan *button* yang berfungsi sebagai penghubung *link* dari halaman satu ke halaman yang lainnya. *Button* yang penulis buat adalah *button help*, *about*, *log in*, *back*, *next*, dan lain-lain. Langkah untuk membuat *button* adalah dengan cara

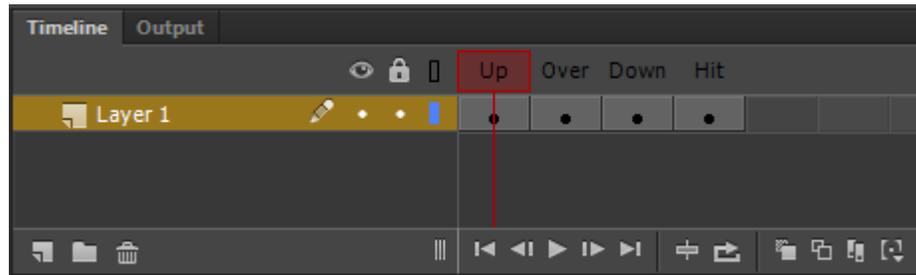
menyeleksi gambar atau objek, lalu klik kanan, kemudian klik *Convert to Symbol* dan beri nama pada *instance name* agar mempermudah saat menambahkan *action script*. Setelah itu akan muncul kotak dialog seperti pada gambar 4.8 berikut.



Gambar 4.8
Kotak dialog setelah memilih *Convert to Symbol*

Pada gambar 4.8 tersebut merupakan tahapan seperti masukkan nama pada kolom *Name*, kemudian pada kolom *Type* pilih *Button*, lalu klik *Ok*. Pembuatan *Button* ini dibuat agar memudahkan perpindahan dari *frame* satu ke *frame* lainnya, dan dari *scene* satu ke *scene* lainnya.

Setelah *button* di buat, *double click* untuk masuk ke dalam area kerja *button*, kemudian akan muncul *timeline* dari *button* tersebut yang terdiri dari empat *frame* yaitu *Up*, *Over*, *Down*, dan *Hit*. *Frame Up* merupakan tampilan awal *button* ketika kursor ada di luar area *button*, *frame Over* merupakan tampilan ketika kursor berada di dalam area *button*, *frame Down* merupakan tampilan ketika *button* di klik, dan *frame Hit* merupakan area *button*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.9 berikut.

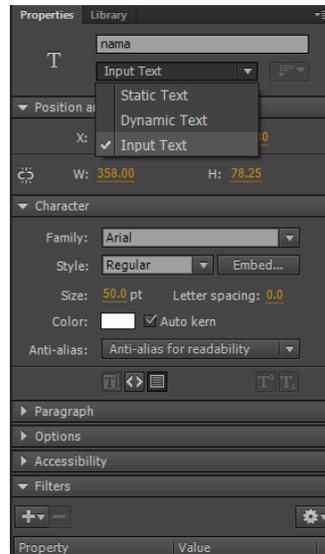


Gambar 4.9
Frame Button

Pada gambar 4.9 tersebut menjelaskan tentang efek yang dibuat pada *button* tersebut. Pada bagian *Up* yaitu efek yang akan dibuat pada saat *cursor* tepat diatas *button*, bagian *Over* yaitu pada saat *button* diklik, pada bagian *Down* dan *Hit* yaitu pada saat setelah *button* telah diklik.

e. Membuat Kolom Nama dan NIM

Pada menu utama sebelum memasuki menu materi pengguna media *Kikimashou* wajib untuk mengisi Nama dan Nim yang telah tersedia. Pembuatan kolom Nama dan NIM ini dengan cara membuat kolom berbentuk kotak dengan menggunakan *Text Tool*, kemudian ubah *text type* menjadi *input text*, dan untuk memberi *border* dengan klik *show border around text*. Kemudian beri nama *instance name* untuk mempermudah saat menambahkan *action script*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.10 berikut.

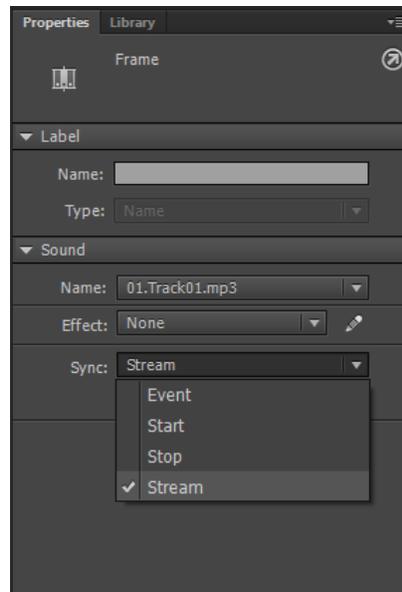


Gambar 4.10
Kotak dialog pembuatan kolom nama

Pada gambar 4.10 tersebut merupakan tahapan dalam membuat kolom Nama dan NIM pada menu utama. Pada tahap ini mengubah jenis teks nya dari *Static Text* menjadi *Input Text*.

f. Mengimport audio *Minna no Nihogo I*

Import file audio dengan cara klik *file, import, import to library*. Kemudian setelah *file* audio terimport, buat *layer* baru dan beri nama *layer* tersebut agar memudahkan dan membedakan dengan *layer* lainnya. Lalu *drag file* audio yang berada di *library* ke dalam *scene* dan kemudian ubah *sync sound* menjadi *stream*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.11 berikut.



Gambar 4.11
Sync Sound Audio

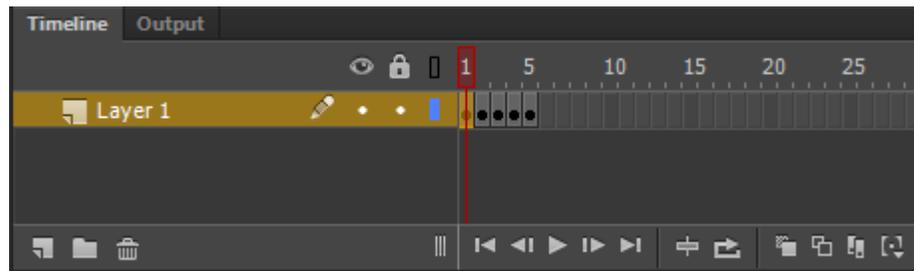
Pada gambar 4.11 tersebut merupakan tahapan dari mengimport hingga merubah jenis sound menjadi *Stream*. Karena pada jenis *Event* akan otomatis mengulang audio tersebut sehingga tidak bisa untuk dikontrol.

g. Membuat Animasi

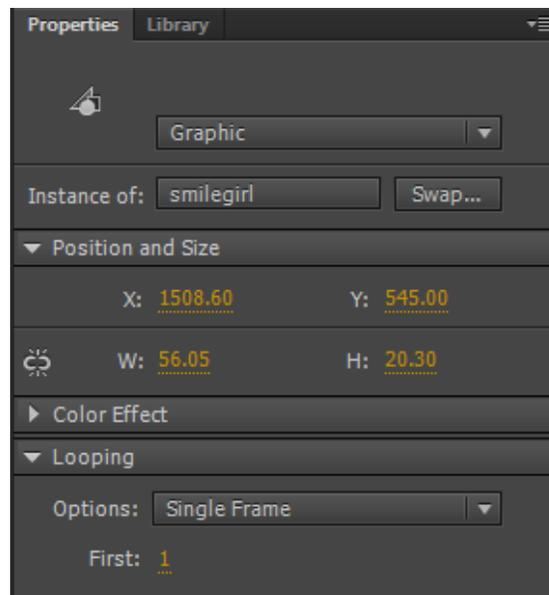
Membuat animasi dari objek-objek yang telah di desain sebelumnya. Pembuatan animasi ini menggunakan teknik manual yaitu dengan *frame by frame*. Langkah pertama yaitu dengan memisahkan beberapa bagian karakter yang akan dibuat animasi, yaitu seperti bagian mulut, mata, tangan kanan dan kiri. Caranya yaitu pada saat *export* desain karakter di software *Corel Draw*, pisahkan bagian-bagian yang akan digerakan, kemudian *export* masing-masing *file* tersebut. Sehingga pada saat *import* pada software *Adobe Flash* semua bagian yang akan digerakan tersebut masing-masing terpisah.

Kemudian masing-masing *file* tersebut *convert* menjadi *graphic*, dan ubah *options* menjadi *single frame*. Lalu *double click* pada *file* yang telah di *convert*

menjadi *graphic*, pada *frame* selanjutnya klik kanan, *insert blank keyframe*, *drag file* yang sama dengan gerakan yang berbeda hingga membuat beberapa *frame* selanjutnya dengan langkah yang sama. Sehingga saat akan digerakan hanya menambahkan *keyframe* baru dan mengganti *first* dengan gerakan yang diinginkan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.12 dan gambar 4.13 berikut.



Gambar 4.12
Timeline Graphic Animasi



Gambar 4.13
Options Graphic

- a. *Button Help, About, Log in*, kolom Nama dan NIM

```
stop();
```

```
/* Click to Go to Frame and Stop
```

Clicking on the specified symbol instance moves the playhead to the specified frame in the timeline and stops the movie.

Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

Instructions:

1. Replace the number 5 in the code below with the frame number you would like the playhead to move to when the symbol instance is clicked.

```
*/
```

```
button_1.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame);
```

```
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame(event:MouseEvent):void  
{  
    gotoAndStop("f2");  
}
```

```
/* Click to Go to Frame and Stop
```

Clicking on the specified symbol instance moves the playhead to the specified frame in the timeline and stops the movie.

Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

Instructions:

1. Replace the number 5 in the code below with the frame number you would like the playhead to move to when the symbol instance is clicked.

```

*/

button_2.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_2);

function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_2(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop("f3");
}
stop();

var nama:String;
var nim:String;

var skor:Number = 0;
var poin:Number = 0;
var hasil:String = "";

masuk.addEventListener(MouseEvent.CLICK, getuser);

function getuser(event:MouseEvent):void
{
    nama = nama1.text;
    nim = nim1.text;
    nextFrame();
}
/* Click to Go to Frame and Stop
Clicking on the specified symbol instance moves the playhead to the specified
frame in the timeline and stops the movie.

```

Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

Instructions:

1. Replace the number 5 in the code below with the frame number you would like the playhead to move to when the symbol instance is clicked.

```
*/
```

```
masuk.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_10);
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_10(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop("f4");
}
```

b. *Button Back (Help and About)*

```
/* Click to Go to Frame and Stop
```

Clicking on the specified symbol instance moves the playhead to the specified frame in the timeline and stops the movie.

Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

Instructions:

1. Replace the number 5 in the code below with the frame number you would like the playhead to move to when the symbol instance is clicked.

```
*/
```

```
button_8.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_13);

function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_13(event:MouseEvent):void
```

```
{
    gotoAndStop("f1");
}
```

2. *ActionScript* Menu Materi

Pada menu materi terdapat pilihan dari BAB I hingga BAB XII, pengguna bisa memilih BAB berapa yang akan dipelajari. Setiap BAB nya terdapat 4 pertanyaan dan diakhir soal terakhir terdapat sebuah nilai, dimana setiap satu soalnya bernilai 25 poin, sehingga jika bisa menjawab dengan benar semua mendapatkan nilai 100. Berikut adalah *ActionScript* yang terdapat di Menu Materi.

```
stop();
```

```
/* Click to Go to Frame and Stop
```

Clicking on the specified symbol instance moves the playhead to the specified frame in the timeline and stops the movie.

Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

Instructions:

1. Replace the number 5 in the code below with the frame number you would like the playhead to move to when the symbol instance is clicked.

```
*/
```

```
button_7.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_11);
```

```
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_11(event:MouseEvent):void  
  
{  
  
    gotoAndStop("fl");  
  
}
```

/ Click to Go to Scene and Play*

Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame.

Instructions:

1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.

**/*

```
bab2.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToScene_11);
```

```
function fl_ClickToGoToScene_11(event:MouseEvent):void  
  
{  
  
    MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "Scene 3");  
  
}
```

```
/* Click to Go to Scene and Play
```

Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame.

Instructions:

1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.

```
*/
```

```
bab1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToScene_12);
```

```
function fl_ClickToGoToScene_12(event:MouseEvent):void
```

```
{
```

```
    MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "Scene 2");
```

```
}
```

```
/* Click to Go to Scene and Play
```

Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame.

Instructions:

1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.

2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.

```
*/
```

```
bab3.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToScene_17);
```

```
function fl_ClickToGoToScene_17(event:MouseEvent):void
```

```
{
```

```
    MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "Scene 4");
```

```
}
```

```
/* Click to Go to Scene and Play
```

Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame.

Instructions:

1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.

```
*/
```

```
bab4.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToScene_23);
```

```
function fl_ClickToGoToScene_23(event:MouseEvent):void  
  
{  
  
    MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "Scene 5");  
  
}
```

/ Click to Go to Scene and Play*

Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame.

Instructions:

1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.

**/*

```
bab5.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToScene_28);
```

```
function fl_ClickToGoToScene_28(event:MouseEvent):void  
  
{  
  
    MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "Scene 6");  
  
}
```

/ Click to Go to Scene and Play*

Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame.

Instructions:

1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.

*/

```
bab6.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToScene_32);
```

```
function fl_ClickToGoToScene_32(event:MouseEvent):void
```

```
{
```

```
    MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "Scene 7");
```

```
}
```

```
/* Click to Go to Scene and Play
```

Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame.

Instructions:

1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.

*/

```
bab7.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToScene_38);
```

```
function fl_ClickToGoToScene_38(event:MouseEvent):void
```

```
{
```

```
    MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "Scene 8");
```

```
}
```

```
/* Click to Go to Scene and Play
```

Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame.

Instructions:

1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.

```
*/
```

```
bab8.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToScene_40);
```

```
function fl_ClickToGoToScene_40(event:MouseEvent):void
```

```
{
```

```
        MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "Scene 9");  
    }  
}
```

/ Click to Go to Scene and Play*

Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame.

Instructions:

1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.

**/*

```
bab9.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToScene_44);
```

```
function fl_ClickToGoToScene_44(event:MouseEvent):void
```

```
{  
    MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "Scene 10");  
}
```

/ Click to Go to Scene and Play*

Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame.

Instructions:

1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.

*/

```
bab10.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToScene_47);
```

```
function fl_ClickToGoToScene_47(event:MouseEvent):void
```

```
{
```

```
    MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "Scene 11");
```

```
}
```

```
/* Click to Go to Scene and Play
```

Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame.

Instructions:

1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.

*/

```
bab11.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToScene_50);
```

```
function fl_ClickToGoToScene_50(event:MouseEvent):void
{
    MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "Scene 12");
}
```

/ Click to Go to Scene and Play*

Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame.

Instructions:

1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.

**/*

```
bab12.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToScene_53);
```

```
function fl_ClickToGoToScene_53(event:MouseEvent):void
{
    MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "Scene 13");
}
```

3. *ActionScript* BAB I hingga BAB XII

Pada BAB I hingga BAB XII ada beberapa *button* yang terdapat *ActionScript*, yaitu *button back*, *next*, *back to menu* dan lain lain. Kemudian disetiap soal terdapat pilihan ganda yang ditambahkan *ActionScript*. Berikut adalah *ActionScript* yang terdapat di BAB I hingga BAB XII.

a. *Button Navigasi*

/ Click to Go to Scene and Play*

Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame.

Instructions:

1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.

**/*

```
button_9.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToScene_6);
```

```
function fl_ClickToGoToScene_6(event:MouseEvent):void
```

```
{
```

```
    MovieClip(this.root).gotoAndPlay(4, "Scene 1");
```

```
}
```

/ Click to Go to Frame and Play*

Clicking on the specified symbol instance moves the playhead to the specified frame in the timeline and continues playback from that frame.

Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

Instructions:

1. Replace the number 5 in the code below with the frame number you would like the playhead to move to when the symbol instance is clicked.

```
*/
```

```
button_10.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
fl_ClickToGoToAndPlayFromFrame_24);
```

```
function fl_ClickToGoToAndPlayFromFrame_24(event:MouseEvent):void  
{  
    gotoAndPlay("soal1");  
}
```

/ Click to Go to Frame and Play*

Clicking on the specified symbol instance moves the playhead to the specified frame in the timeline and continues playback from that frame.

Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

Instructions:

1. Replace the number 5 in the code below with the frame number you would like the playhead to move to when the symbol instance is clicked.

```
*/
```

```
button_11.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
fl_ClickToGoToAndPlayFromFrame_25);
```

```
function fl_ClickToGoToAndPlayFromFrame_25(event:MouseEvent):void  
{  
    gotoAndPlay("soal2");  
}
```

b. *ActionScript* Pilihan Ganda

```
import flash.events.MouseEvent;

stop();

cek_a.visible=false;
cek_b.visible=false;
cek_c.visible=false;
cek_d.visible=false;
hasiltext.text="....."
a1_1.visible=true;
b1_1.visible=true;
c1_1.visible=true;
d1_1.visible=true;
soal_selanjutnya.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
ke_soal_selanjutnya);
a1_1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ke_a1_1);
b1_1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ke_b1_1);
c1_1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ke_c1_1);
d1_1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ke_d1_1);
function ke_soal_selanjutnya(event:MouseEvent):void
{
    nextFrame();
}

function ke_a1_1(event:MouseEvent):void
{
```

```
cek_a.visible=true;
cek_b.visible=false;
cek_c.visible=false;
cek_d.visible=false;
soal_selanjutnya.visible=true;
hasil = "Benar";
poin +=25;
pointext.text = poin.toString();
hasiltext.text = hasil;
a1_1.visible=true;
b1_1.visible=true;
c1_1.visible=true;
d1_1.visible=true;
}

function ke_b1_1(event:MouseEvent):void
{
cek_a.visible=false;
cek_b.visible=true;
cek_c.visible=false;
cek_d.visible=false;
soal_selanjutnya.visible=true;
hasil = "Salah";
pointext.text = poin.toString();
hasiltext.text = hasil;
a1_1.visible=true;
b1_1.visible=true;
c1_1.visible=true;
d1_1.visible=true;
}
```

```
}
```

```
function ke_c1_1(event:MouseEvent):void
```

```
{
```

```
    cek_a.visible=false;
```

```
    cek_b.visible=false;
```

```
    cek_c.visible=true;
```

```
    cek_d.visible=false;
```

```
    soal_selanjutnya.visible=true;
```

```
    hasil = "Salah";
```

```
    pointext.text = poin.toString();
```

```
    hasiltext.text = hasil;
```

```
    a1_1.visible=true;
```

```
    b1_1.visible=true;
```

```
    c1_1.visible=true;
```

```
    d1_1.visible=true;
```

```
}
```

```
function ke_d1_1(event:MouseEvent):void
```

```
{
```

```
    cek_a.visible=false;
```

```
    cek_b.visible=false;
```

```
    cek_c.visible=false;
```

```
    cek_d.visible=true;
```

```
    soal_selanjutnya.visible=true;
```

```
    hasil = "Salah";
```

```
    pointext.text = poin.toString();
```

```
    hasiltext.text = hasil;
```

```
    a1_1.visible=true;
```

```

        b1_1.visible=true;
        c1_1.visible=true;
        d1_1.visible=true;
    }

```

/ Click to Go to Frame and Play*

Clicking on the specified symbol instance moves the playhead to the specified frame in the timeline and continues playback from that frame.

Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

Instructions:

1. Replace the number 5 in the code below with the frame number you would like the playhead to move to when the symbol instance is clicked.

**/*

```

soal_selanjutnya.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToAndPlayFromFrame_14);

```

```

function fl_ClickToGoToAndPlayFromFrame_14(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndPlay("soal2");
}

```

4. *ActionScript* Nilai

Pada menu ini semua pertanyaan yang telah dijawab pada masing-masing BAB akan dijumlah, masing-masing soal mengandung 25 poin. Sehingga jika bisa berhasil menjawab semua dengan benar pada masing-masing BAB akan mendapatkan nilai 100. Berikut adalah *ActionScript* yang terdapat dalam menu ini.

```
stop();
```

```
var nilai:Number;
```

```
nilai = poin*1;
```

```
nilai1.text = nilai.toString();
```

```
/* Click to Go to Scene and Play
```

Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame.

Instructions:

1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.

```
*/
```

```
button_12.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
fl_ClickToGoToScene_55);
```

```
function fl_ClickToGoToScene_55(event:MouseEvent):void  
{  
    MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "Scene 1");  
}
```

4.1.2 Proses Pengoprasian Media

Agar memudahkan pengguna dalam menggunakan media *Kikimashou*, penulis akan menjelaskan cara penggunaan media *Kikimashou*. Berikut adalah penjelasannya.

1. Pertama-tama masukkan *CD* media *Kikimashou* ke dalam *CD/DVD room* yang terdapat pada komputer atau *laptop*.
2. Kemudian buka *drive CD/DVD* dan *double click* media *Kikimashou* hingga muncul *opening* atau tampilan media *Kikimashou*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.15 berikut.



Gambar 4.15
Tampilan Menu Utama Media *Kikimashou*

Pada gambar 4.15 tersebut merupakan tampilan menu utama pada saat media *Kikimashou* dibuka.

3. Jika pengguna kesulitan dalam menggunakan media *Kikimashou*, pengguna hanya perlu menekan *button Help*, dan jika pengguna ingin mengetahui tentang media *Kikimashou*, pengguna hanya perlu menekan *button About*.

4. Sebelum masuk pada menu materi, pengguna akan diminta untuk mengisi Nama dan NIM terlebih dahulu. Setelah itu pengguna hanya perlu menekan *button log in*.
5. Setelah menekan *button log in* pengguna akan dihadapkan dengan menu utama, dimana pengguna bisa memilih BAB berapa yang akan dipelajari. Masing-masing BAB mempunyai tingkat kesulitan, dimulai dari BAB I dengan tingkat kesulitan masih mudah hingga BAB XII dengan tingkat kesulitan yang semakin meningkat. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.16 berikut.



Gambar 4.16
Tampilan Menu Materi Media *Kikimashou*

Pada gambar 4.16 tersebut merupakan tampilan menu materi. Pembelajar akan disuguhkan dengan pilihan materi yang akan dipelajari.

Pada setiap BAB akan terdapat empat pertanyaan, dan pada saat mendengarkan soal-soal dari buku *Minna no Nihongo I* terdapat animasi yang memperagakan dari isi *audio* tersebut. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.17 berikut.



Gambar 4.17
Tampilan animasi

Pada gambar 4.17 tersebut merupakan tampilan pada saat mempelajari *Choukai* dan disuguhkan dengan sajian animasi 2D.

Kemudian bila menekan masing-masing *button* BAB akan muncul 4 pertanyaan. Diakhir setiap pertanyaan soal akan diberikan pilihan ganda, jika jawabannya benar akan bertuliskan kata “Benar” dan akan mendapatkan 25 poin. Jika jawabannya salah akan bertuliskan kata “Salah” dan tidak akan mendapatkan poin. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.18 dan 4.19 berikut.



Gambar 4.18
Tampilan jika pilihan benar



Gambar 4.19
Tampilan jika pilihan salah

Pada gambar 4.18 dan gambar 4.19 tersebut merupakan tampilan pada menu pilihan ganda.

Kemudian diakhir masing-masing BAB terdapat menu hasil yang dimana menu tersebut memperlihatkan hasil jawaban yang telah dipilih, dan poin nya akan dijumlahkan, karena setiap satu pertanyaan mengandung 25 poin. Sehingga jika berhasil menjawab semua dengan benar, hasilnya akan mendapatkan poin 100. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.20 berikut.



Gambar 4.20
Tampilan hasil

Pada gambar 4.20 tersebut merupakan tampilan hasil dari empat pertanyaan disetiap masing-masing BAB. Hasil tersebut berdasarkan total yang telah dijawab oleh pembelajar.

4.1.3 Tanggapan Responden

Untuk mengetahui penilaian dari responden mengenai aplikasi *Kikimashou*, penulis memberikan media *Kikimashou* untuk melakukan pengetesan media yang telah dibuat, setelah responden melakukan percobaan terhadap media yang telah dibagikan, penulis juga menyertakan kuesioner kepada mahasiswa Program Studi Sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia yang sedang aktif sebagai mahasiswa tingkat satu atau semester dua sebanyak 20 orang. Kuesioner berupa pertanyaan dengan tiga macam kategori, yaitu mengenai tampilan media yang berjumlah sembilan soal, materi media yang berjumlah tiga soal, dan manfaat media yang berjumlah empat soal, maka jumlah keseluruhan pertanyaan adalah enam belas soal.

Berikut adalah hasil dari penilaian responden terhadap media *Kikimashou* sebagai media pembelajaran *Shokyuu Choukai*.

a. Hasil Penilaian Kuesioner Tertutup

Setelah memberikan kuesioner kepada responden, maka diperoleh hasil nilai dari kuesioner tertutup mengenai materi media *Kikimashou* sebagai berikut.

Penilaian responden terhadap tampilan *background* pada media *Kikimashou* tersaji dalam tabel 4.1 berikut ini.

Tabel 4.1
Tampilan *Background* Media

x1.1				
		Frequency	Percent	Valid Percent
Valid	TS	1	5.0	5.0
	S	16	80.0	80.0
	SS	3	15.0	15.0
	Total	20	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.1 tersebut diketahui sebagian besar (80%) responden menyatakan “Setuju” bahwa tampilan media pada media *Kikimashou* sudah menarik. Sebagian kecil (15%) responden menyatakan “Sangat Setuju” dan sebagian kecil (5%) responden lainnya menyatakan “Tidak Setuju”. Sehingga dapat diasumsikan bahwa tampilan *background* pada media *Kikimashou* sudah menarik.

Penilaian responden terhadap pemilihan warna pada media *Kikimashou* tersaji dalam tabel 4.2 berikut ini.

Tabel 4.2
Pemilihan Warna

x1.2				
		Frequency	Percent	Valid Percent
Valid	TS	2	10.0	10.0
	S	11	55.0	55.0
	SS	7	35.0	35.0
	Total	20	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.2 tersebut diketahui hampir sebagian besar (55%) responden menyatakan “Setuju” bahwa pemilihan warna pada media *Kikimashou* sudah menarik. Hampir setengahnya (35%) responden menyatakan “Sangat Setuju”,

dan sebagian kecil (10%) responden menyatakan “Tidak Setuju”. Sehingga dapat diasumsikan bahwa pemilihan warna pada media *Kikimashou* sudah menarik.

Penilaian responden terhadap gambar dan karakter pada media *Kikimashou* tersaji dalam tabel 4.3 berikut ini.

Tabel 4.3

Gambar dan Karakter

x1.3				
		Frequency	Percent	Valid Percent
Valid	TS	4	20.0	20.0
	S	10	50.0	50.0
	SS	6	30.0	30.0
	Total	20	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.3 tersebut diketahui setengahnya (50%) responden menyatakan “Setuju” bahwa gambar dan karakter pada media *Kikimashou* sudah menarik. Hampir setengahnya (30%) responden menyatakan “Sangat Setuju”, dan sebagian kecil (10%) responden menyatakan “Tidak Setuju”. Sehingga dapat diasumsikan bahwa gambar dan karakter pada media *Kikimashou* sudah menarik.

Penilaian responden terhadap teks pada media *Kikimashou* tersaji dalam tabel 4.4 berikut ini.

Tabel 4.4

Teks pada media

x1.4				
		Frequency	Percent	Valid Percent
Valid	S	11	55.0	55.0
	SS	9	45.0	45.0
	Total	20	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.4 tersebut diketahui hampir sebagian besar (55%) responden menyatakan “Setuju” bahwa teks pada media *Kikimashou* sudah menarik. Hampir setengahnya (45%) responden menyatakan “Sangat Setuju”. Sehingga dapat diasumsikan bahwa teks pada media *Kikimashou* sudah menarik.

Penilaian responden terhadap animasi pada media *Kikimashou* tersaji dalam tabel 4.5 berikut ini.

Tabel 4.5

Animasi

x1.5				
		Frequency	Percent	Valid Percent
Valid	TS	1	5.0	5.0
	S	12	60.0	60.0
	SS	7	35.0	35.0
	Total	20	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.5 tersebut diketahui hampir sebagian besar (60%) responden menyatakan “Setuju” bahwa animasi pada media *Kikimashou* membantu dalam mempelajari *Shokyuu Choukai*. Hampir setengahnya (35%) responden menyatakan “Sangat Setuju”, dan sebagian kecil (5%) responden menyatakan “Tidak Setuju”. Sehingga dapat diasumsikan bahwa animasi pada media *Kikimashou* membantu dalam mempelajari *Shokyuu Choukai*.

Penilaian responden terhadap pemilihan *font* pada media *Kikimashou* tersaji dalam tabel 4.6 berikut ini.

Tabel 4.6
Pemilihan *Font*

x1.6				
		Frequency	Percent	Valid Percent
Valid	TS	1	5.0	5.0
	S	10	50.0	50.0
	SS	9	45.0	45.0
	Total	20	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.6 tersebut diketahui setengahnya (50%) responden menyatakan “Setuju” bahwa pemilihan *font* pada media *Kikimashou* sudah baik. Hampir setengahnya (45%) responden menyatakan “Sangat Setuju”, dan sebagian kecil (5%) responden menyatakan “Tidak Setuju”. Sehingga dapat diasumsikan bahwa pemilihan *font* pada media *Kikimashou* sudah baik.

Penilaian responden terhadap ukuran *font* pada media *Kikimashou* tersaji dalam tabel 4.7 berikut ini.

Tabel 4.7
Ukuran *Font*

x1.7				
		Frequency	Percent	Valid Percent
Valid	S	13	65.0	65.0
	SS	7	35.0	35.0
	Total	20	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.7 tersebut diketahui hampir sebagian besar (65%) responden menyatakan “Setuju” bahwa ukuran *font* pada media *Kikimashou* sudah baik. Hampir setengahnya (35%) responden menyatakan “Sangat Setuju”. Sehingga dapat diasumsikan bahwa ukuran *font* pada media *Kikimashou* sudah baik.

Penilaian responden terhadap *sound* pada media *Kikimashou* tersaji dalam tabel 4.8 berikut ini.

Tabel 4.8

Sound

x1.8				
		Frequency	Percent	Valid Percent
Valid	TS	2	10.0	10.0
	S	11	55.0	55.0
	SS	7	35.0	35.0
	Total	20	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.8 tersebut diketahui hampir sebagian besar (55%) responden menyatakan “Setuju” bahwa *sound* pada media *Kikimashou* sudah baik. Hampir setengahnya (35%) responden menyatakan “Sangat Setuju” dan sebagian kecil (10%) responden menyatakan “Tidak Setuju”. Sehingga dapat diasumsikan bahwa *sound* pada media *Kikimashou* sudah baik.

Penilaian responden terhadap media *Kikimashou* mudah untuk dioperasikan tersaji dalam tabel 4.9 berikut ini.

Tabel 4.9

Media *Kikimashou* mudah dioperasikan

x1.9				
		Frequency	Percent	Valid Percent
Valid	S	15	75.0	75.0
	SS	5	25.0	25.0
	Total	20	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.9 tersebut diketahui sebagian besar (75%) responden menyatakan “Setuju” bahwa media *Kikimashou* mudah untuk dioperasikan.

Hampir setengahnya (25%) responden menyatakan “Sangat Setuju”. Sehingga dapat diasumsikan bahwa media *Kikimashou* mudah untuk dioperasikan.

Penilaian responden terhadap penjelasan materi pada media *Kikimashou* tersaji dalam tabel 4.10 berikut ini.

Tabel 4.10
Penjelasan Materi

x2.1				
		Frequency	Percent	Valid Percent
Valid	TS	2	10.0	10.0
	S	12	60.0	60.0
	SS	6	30.0	30.0
	Total	20	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.10 tersebut diketahui hampir sebagian besar (60%) responden menyatakan “Setuju” bahwa penjelasan materi pada media *Kikimashou* sudah baik. Hampir setengahnya (30%) responden menyatakan “Sangat Setuju” dan sebagian kecil (10%) responden menyatakan “Tidak Setuju”. Sehingga dapat diasumsikan bahwa penjelasan materi pada media *Kikimashou* sudah baik.

Penilaian responden terhadap materi yang disajikan pada media *Kikimashou* tersaji dalam tabel 4.11 berikut ini.

Tabel 4.11
Materi yang disajikan

x2.2				
		Frequency	Percent	Valid Percent
Valid	TS	1	5.0	5.0
	S	12	60.0	60.0
	SS	7	35.0	35.0
	Total	20	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.10 tersebut diketahui hampir sebagian besar (60%) responden menyatakan “Setuju” bahwa materi yang disajikan pada media *Kikimashou* mudah untuk dimengerti. Hampir setengahnya (35%) responden menyatakan “Sangat Setuju” dan sebagian kecil (5%) responden menyatakan “Tidak Setuju”. Sehingga dapat diasumsikan bahwa materi yang disajikan pada media *Kikimashou* mudah untuk dimengerti.

Penilaian responden terhadap latihan soal yang disajikan pada media *Kikimashou* tersaji dalam tabel 4.12 berikut ini.

Tabel 4.12

Latihan soal yang disajikan

x2.3				
		Frequency	Percent	Valid Percent
Valid	S	11	55.0	55.0
	SS	9	45.0	45.0
	Total	20	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.12 tersebut diketahui hampir sebagian besar (55%) responden menyatakan “Setuju” bahwa latihan soal yang disajikan pada media *Kikimashou* sudah baik. Hampir setengahnya (45%) responden menyatakan “Sangat Setuju”. Sehingga dapat diasumsikan bahwa latihan soal yang disajikan pada media *Kikimashou* sudah baik.

Penilaian responden terhadap mempelajari *shokyuu choukai* menggunakan media *Kikimashou* tersaji dalam tabel 4.13 berikut ini.

Tabel 4.13Mempelajari *Shokyuu Choukai* menggunakan media *Kikimashou*

x3.1				
		Frequency	Percent	Valid Percent
Valid	TS	1	5.0	5.0
	S	14	70.0	70.0
	SS	5	25.0	25.0
	Total	20	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.13 tersebut diketahui hampir sebagian besar (70%) responden menyatakan “Setuju” bahwa mempelajari *Shokyuu Choukai* menggunakan media *Kikimashou* lebih menarik. Hampir setengahnya (25%) responden menyatakan “Sangat Setuju” dan sebagian kecil (5%) responden menyatakan “Tidak Setuju”. Sehingga dapat diasumsikan bahwa mempelajari *Shokyuu Choukai* menggunakan media *Kikimashou* lebih menarik.

Penilaian responden terhadap media *Kikimashou* membantu mempelajari *Shokyuu Choukai* tersaji dalam tabel 4.14 berikut ini.

Tabel 4.14Media *Kikimashou* membantu mempelajari *Shokyuu Choukai*

x3.2				
		Frequency	Percent	Valid Percent
Valid	TS	1	5.0	5.0
	S	11	55.0	55.0
	SS	8	40.0	40.0
	Total	20	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.14 tersebut diketahui hampir sebagian besar (55%) responden menyatakan “Setuju” bahwa media *Kikimashou* membantu dalam mempelajari *Shokyuu Choukai*. Hampir setengahnya (40%) responden menyatakan

“Sangat Setuju” dan sebagian kecil (5%) responden menyatakan “Tidak Setuju”. Sehingga dapat diasumsikan bahwa media *Kikimashou* membantu dalam mempelajari *Shokyuu Choukai*.

Penilaian responden terhadap media *Kikimashou* meningkatkan kemampuan Bahasa Jepang tersaji dalam tabel 4.15 berikut ini.

Tabel 4.15

Meningkatkan kemampuan Bahasa Jepang

x3.3				
		Frequency	Percent	Valid Percent
Valid	S	13	65.0	65.0
	SS	7	35.0	35.0
	Total	20	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.15 tersebut diketahui hampir sebagian besar (65%) responden menyatakan “Setuju” bahwa media *Kikimashou* meningkatkan kemampuan Bahasa Jepang. Hampir setengahnya (35%) responden menyatakan “Sangat Setuju”. Sehingga dapat diasumsikan bahwa media *Kikimashou* meningkatkan kemampuan Bahasa Jepang.

Penilaian responden terhadap media *Kikimashou* menjadi media alternatif tersaji dalam tabel 4.16 berikut ini.

Tabel 4.16

Media *Kikimashou* menjadi Media Alternatif

x3.4				
		Frequency	Percent	Valid Percent
Valid	S	12	60.0	60.0
	SS	8	40.0	40.0
	Total	20	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.16 tersebut diketahui hampir sebagian besar (60%) responden menyatakan “Setuju” bahwa media *Kikimashou* menjadi media alternatif dalam mempelajari *Shokyuu Choukai*. Hampir setengahnya (40%) responden menyatakan “Sangat Setuju”. Sehingga dapat diasumsikan bahwa media *Kikimashou* menjadi media alternatif dalam mempelajari *Shokyuu Choukai*.

Berikut adalah prosentase kuesioner tertutup terhadap media *Kikimashou* sebagai media pembelajaran *Shokyuu Choukai*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.17 berikut

Tabel 4.17

Prosentase Kuesioner Tertutup

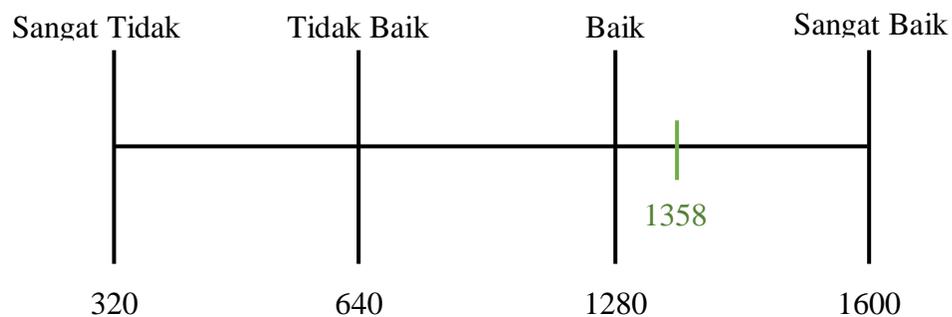
No	Pertanyaan	Jumlah Responden			
		SS	S	TS	STS
Tampilan Media					
1	Tampilan media alternatif <i>Kikimashou</i> sangat menarik	3	16	1	0
		15%	80%	5%	0%
2	Pemilihan warna pada media <i>Kikimashou</i> sudah menarik	7	11	2	0
		35%	55%	10%	0%
3	Gambar/karakter pada media ini sangat menarik	6	10	4	0
		30%	50%	20%	0%
4	Tulisan pada media <i>Kikimashou</i> terbaca dengan jelas	9	11	0	0
		45%	55%	0%	0%
5	Animasi pada media <i>Kikimashou</i> membantu dalam mempelajari <i>shokyuu choukai</i>	7	12	1	0
		35%	60%	5%	0%
6	Font yang digunakan sudah baik	9	10	1	0
		45%	50%	5%	0%
7	Ukuran Font yang digunakan sudah baik	7	13	0	0
		35%	65%	0%	0%
8	Sound pada media <i>Kikimashou</i> sudah baik	7	11	2	0
		35%	55%	10%	0%
9	Media alternatif <i>Kikimashou</i> mudah dioperasikan	5	15	0	0
		25%	75%	0%	0%
Materi					

10	Penjelasan materi sudah baik	8	9	3	0
		40%	45%	15%	0%
11	Materi yang disajikan mudah dimengerti	7	12	1	0
		35%	60%	5%	0%
12	Latihan soal yang disajikan sudah baik	9	11	0	0
		45%	55%	0%	0%
Manfaat					
13	Mempelajari materi <i>shokyuu choukai</i> dengan menggunakan media <i>Kikimashou</i> lebih menarik	5	14	1	0
		25%	70%	5%	0%
14	Media <i>Kikimashou</i> sangat membantu rekan-rekan dalam mempelajari materi <i>shokyuu choukai</i>	8	11	1	0
		40%	55%	5%	0%
15	Media <i>Kikimashou</i> dapat membantu meningkatkan kemampuan rekan-rekan dalam berbahasa Jepang	7	13	0	0
		35%	65%	0%	0%
16	Media <i>Kikimashou</i> sudah dapat dikatakan sebagai media alternatif pembelajaran <i>shokyuu choukai</i>	8	12	0	0
		40%	60%	0%	0%
Σ		112	191	17	0
Kriterium		560	764	34	0
Σ Kriterium		1358			

Berdasarkan jawaban-jawaban responden di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa sebagian besar responden menyatakan bahwa media *Kikimashou* termasuk ke dalam interval cukup baik dan sangat baik dari segi materi dan tampilan media.

Setelah mengetahui nilai dari setiap jawaban, kemudian penulis menentukan nilai ideal menggunakan perhitungan skala *likert* untuk menghitung hasil kuesioner tertutup. Nilai ideal yang diperoleh digunakan untuk menentukan nilai batas maksimum dari kuesioner tertutup. Nilai ideal yang diperoleh adalah $5 \times 16 \times 20 = 1600$. Dengan ketentuan nilai terbesar dari setiap pertanyaan adalah 5 yang terdiri dari 16 soal kuesioner dan 20 orang responden. Dari hasil penilaian penelitian yang diperoleh Σ kriterium adalah 1358, maka berdasarkan *rating scale* nilai tersebut masuk ke dalam *interval* cukup baik dan sangat baik. Dengan kata lain tanggapan responden terhadap media *Kikimashou* adalah baik. Berikut ini

adalah *rating scale* berdasarkan hasil kuesioner tertutup media *Kikimashou* dapat dilihat pada gambar 4.21 berikut ini.



Gambar 4.21

Rating Scale hasil kuesioner tertutup

Untuk mengetahui indikator penilaian berdasarkan dari skala jawaban, skor akhir juga disesuaikan dengan kategori *rating scale* yang sudah ada sebelumnya. Skor akhir yang didapatkan dari hasil penghitungan adalah 1358, garis hijau pada *interval scale* berada pada skala 1280 – 1600 yang berarti secara keseluruhan responden menjawab sangat setuju pada setiap pernyataan yang ada pada kuesioner.

Setelah itu, hasil jawaban responden dihitung persentasenya dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{1280}{1600} \times 100\% = 80\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, didapatkan presentase dengan nilai 80%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden menyatakan bahwa media *Kikimashou* merupakan media pembelajaran *Shokyuu Choukai* yang menarik.

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan hasil penelitian ini akan mendeskripsikan hasil penelitian untuk menjawab beberapa masalah yang telah dibahas pada bab sebelumnya yaitu bagaimana proses pembuatan media *Kikimashou*, kemudian bagaimana cara mengoperasikan media *Kikimashou*, serta bagaimana penilaian responden terhadap media *Kikimashou*. Penjelasannya adalah sebagai berikut.

4.2.1 Proses Pembuatan Media *Kikimashou*

Dalam proses pembuatan media *Kikimashou* ini, terdapat delapan tahapan yang harus dilakukan, antara lain sebagai berikut.

- a. Membuat rancangan media dengan membuat rancangan kerangka awal yang dapat membantu mempermudah pembuatan media.
- b. Membuat konsep rancangan media dengan membuat *background* menggunakan *Adobe Photoshop 2017* dan mengunduh beberapa gambar di sebuah situs yaitu www.freepik.com dimana website tersebut menyediakan berbagai gambar secara gratis tanpa ada *copyright*. Serta membuat karakter animasi menggunakan software *Corel Draw*.
- c. Mengimport semua hasil desain ke dalam *Adobe Flash CC 2015*.

- d. Membuat *Button* yang berfungsi sebagai penghubung *link* dari halaman ke halaman yang lainnya.
- e. Membuat kolom Nama dan NIM.
- f. Mengimport audio *Minna no Nihongo I*.
- g. Membuat animasi dengan menggunakan teknik manual yaitu *frame by frame*.
- h. Menambahkan *ActionScript 3.0*, pemberian *ActionScript* ini dilakukan pada setiap *layer* yang ada, seperti layer menu utama, materi, pilihan ganda, juga beberapa untuk menghidupkan fungsi *button* untuk navigasi yang ada di setiap *layer*.

4.2.2 Pengoperasian Media *Kikimashou*

Untuk mengoperasikan media *Kikimashou* cukup mudah, tahap pertama yaitu dengan memasukan *CD* ke dalam *CD/DVD room*, kemudia buka *drive CD/DVD* dan *double click* media *Kikimashou* hingga muncul *opening* atau tampilan media *Kikimashou*. Sebelum masuk pada menu materi, pengguna akan diminta untuk mengisi Nama dan NIM terlebih dahulu. Setelah itu pengguna hanya perlu menekan *button log in*. Setelah menekan *button log in* pengguna akan dihadapkan dengan menu utama, dimana pengguna bisa memilih BAB berapa yang akan dipelajari. Masing-masing BAB mempunyai tingkat kesulitan, dimulai dari BAB I dengan tingkat kesulitan masih mudah hingga BAB XII dengan tingkat kesulitan yang semakin meningkat.

Pada setiap BAB akan terdapat empat pertanyaan, dan pada saat mendengarkan soal-soal dari buku *Minna no Nihongo I* terdapat animasi yang memperagakan dari isi *audio* tersebut. Kemudian bila menekan masing-masing *button* BAB akan muncul 4 pertanyaan. Diakhir setiap pertanyaan soal akan diberikan pilihan ganda, jika jawabannya benar akan bertuliskan kata “Benar” dan akan mendapatkan 25 poin. Jika jawabannya salah akan bertuliskan kata “Salah” dan tidak akan mendapatkan poin. Kemudian diakhir masing-masing BAB terdapat menu hasil yang dimana menu tersebut memperlihatkan hasil jawaban yang telah

dipilih, dan poinnya akan dijumlahkan, karena setiap satu pertanyaan mengandung 25 poin. Sehingga jika berhasil menjawab semua dengan benar, hasilnya akan mendapatkan poin 100. Setelah itu pengguna akan diarahkan untuk kembali ke menu utama.

4.2.3 Penilaian Responden

Berdasarkan hasil dari penilaian responden melalui kuisioner mengenai tampilan media, materi dan manfaat media *Kikimashou* yang penulis bagikan kepada 20 orang mahasiswa Sastra Jepang tingkat satu Universitas Komputer Indonesia, sebagian besar responden menyatakan setuju bahwa tampilan media *Kikimashou* ini menarik, dan jika dinilai dari fungsinya sebagian besar responden menyatakan media *Kikimashou* memudahkan pengguna dalam mempelajari *Shokyuu Choukai*.

Dari hasil penghitungan data kuisioner secara keseluruhan, skor *rating scale* yang didapat adalah 1358 dari nilai maksimum 1600 yang berarti secara keseluruhan responden menjawab setuju pada setiap pernyataan yang diberikan. Dalam penghitungan persentase didapat nilai 80% sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden menilai media *Kikimashou* merupakan media pembelajaran *Shokyuu Choukai* yang sangat menarik.

Untuk penilaian responden dari ahli dalam bidang multimedia Universitas Komputer Indonesia, Acep Wanda, ST menyatakan media *Kikimashou* layak dijadikan media alternatif pembelajaran. Selain itu, media *Kikimashou* juga memenuhi unsur *hardware* dan unsur *message/software* sebagai syarat yang harus dipenuhi menurut Hasnida (2014) sebagai media pembelajaran. Masukannya untuk mengubah teks Nama menjadi Bahasa Jepang 「名前」 dan mengubah *background* pada tampilan menu materi menjadi *background* yang lebih cocok dengan materi pembelajaran.