BAB IV

PEMBAHASAN

Dalam proses pembuatan multimedia *Gakuchi* 3, penulis menggunakan *Adobe Flash CS6* dan *Adobe Photoshop CS5* sebagai software pendukung. *Adobe flash CS6* merupakan *software* yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya. Sedangkan *Adobe Photoshop CS5* adalah aplikasi pengolah foto yang digunakan untuk keperluan editing foto.

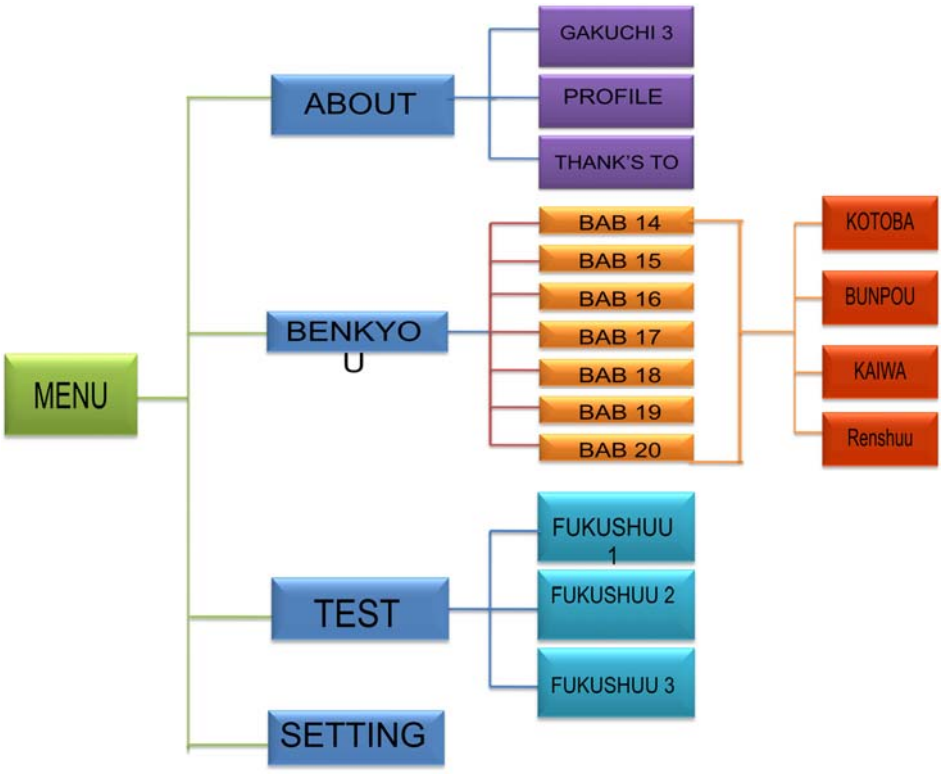
Gakuchi 3 ini merupakan media pembelajaran interaktif yang diperuntukan untuk guru SMA/sederajat dalam membantu proses pembelajaran bahasa Jepang di kelas.

4.1 Proses Pembuatan Multimedia Interaktif "*Gakuchi 3*"

4.1.1 Membuat Kerangka Media

Dalam bab ini akan dijelaskan proses pembuatan media *Gakuchi* 3, berikut adalah proses pembuatan media:

Bagan 4.1
Kerangka awal Media



Sebelum proses pembuatan media *Gakuchi* 3, penulis membuat kerangka awal terlebih dahulu. Kerangka tersebut menjadi konsep penulis untuk membuat media, mulai dari opening, menu dan isi media. Hal ini dilakukan agar penulis tidak mengalami kekeliruan atau kebingungan ketika menghubungkan halaman satu ke halaman lainnya.



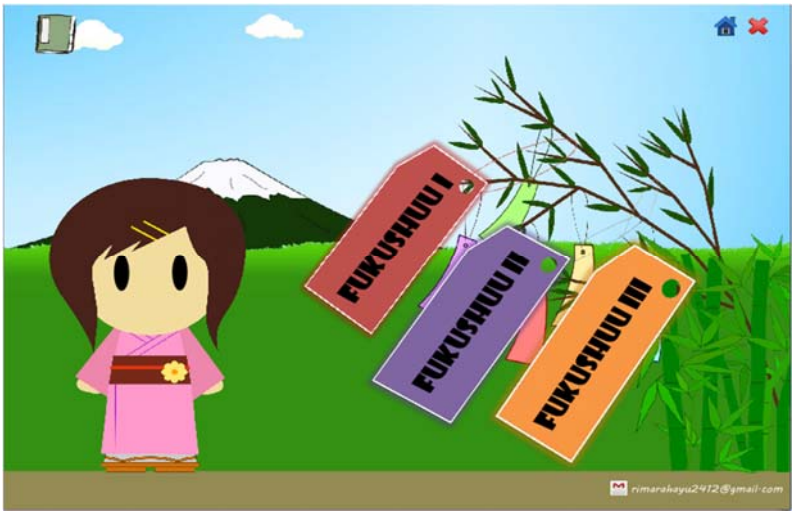
Gambar 4.1
Isi Materi

Pada menu materi terdapat tujuh bab pokok bahasan yang diambil dari buku sakura jilid 1 mulai dari bab 14 sampai bab 20. Ketujuh bab tersebut dipisah agar user dapat memilih sesuai yang diinginkan. Pada setiap bab tersebut terdiri atas kosakata, pola kalimat dan penjelasannya, contoh percakapan dan latihan.



Gambar 4.2
Menu Latihan Setiap Bab

Pada menu latihan disetiap bab terdapat latihan dua jenis latihan, yaitu pilihan ganda untuk kosakata yang berisi 10 soal dan soal *bunpou* yang berupa *essai* menyusun kalimat berisi 5 soal.

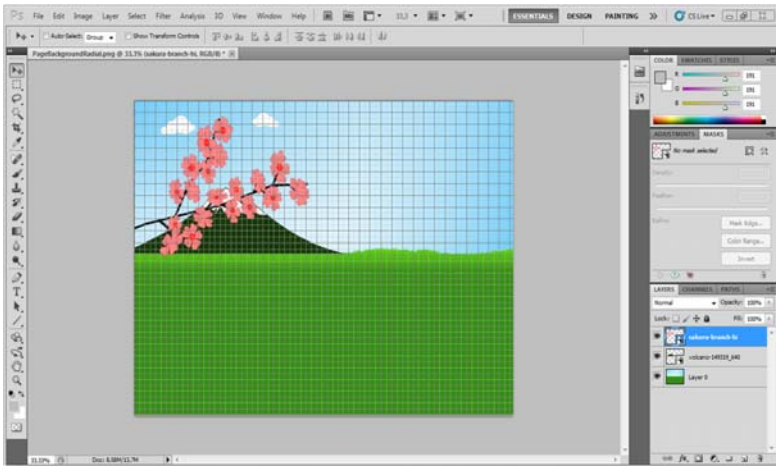


Gambar 4.3
Menu Test/*Fukushuu*

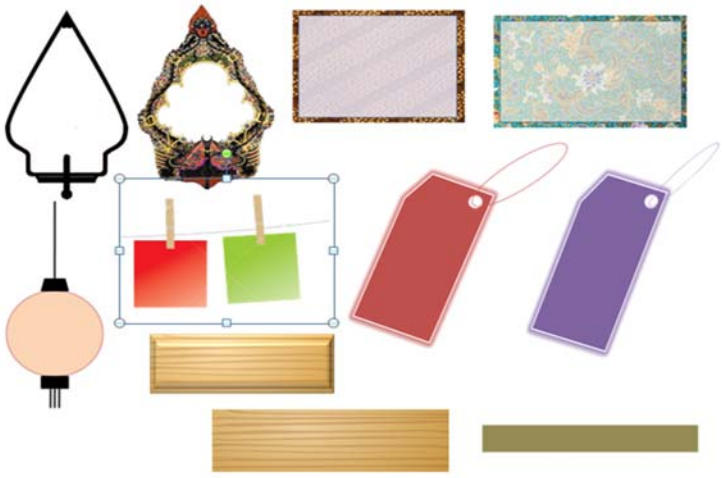
Pada menu tombol test terdapat soal fukushuu atau soal gabungan dari seluruh bab, yakni dari bab 14 sampai bab 20. Soal fukushuu dibagi menjadi tiga, yaitu, *fukushuu* 1, *fukushuu* 2 dan *fukushuu* 3. Bentuk soal dalam *fukushuu* 1 berupa pilihan ganda berisi sepuluh soal. Dalam *fukushuu* 2 pun berisi sepuluh soal, lima soal pilihan ganda asosiasi dan lima soal essai. Sedangkan bentuk soal dalam *fukushuu* 3 berupa sepuluh soal *maru-batsu* atau benar-salah.

4.1.2 Membuat Desain Media

Setelah membuat kerangka media, selanjutnya membuat desain yang diperlukan untuk media, seperti, *background*, tombol dan beberapa gambar lainnya yang kemudian akan di-*import* ke dalam *Adobe Flash CS6*. Penulis membuat dan mengedit backgroud dan button menggunakan Adobe Photoshop CS5.



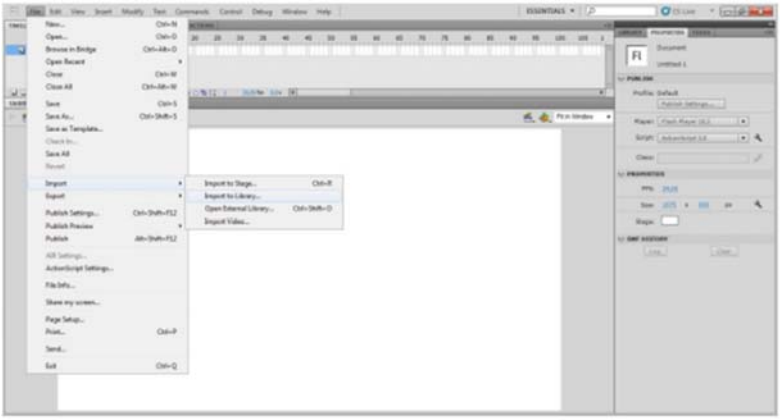
Gambar 4.4
Tampilan Awal Media



Gambar 4.5
Desain *background* dan tombol

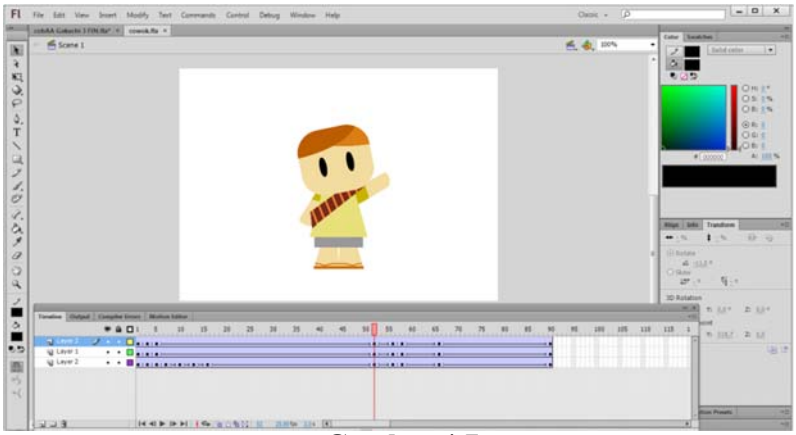
4.1.3 Mengimport Desain ke Dalam *Adobe Flash CS6*

Setelah semua desain yang diperlukan selesai dibuat dan terkumpul, selanjutnya penulis mengimport semua objek yang telah dibuat ke dalam *library* dengan *Adobe Flash CS5*.



Gambar 4.6
Mengimport objek ke dalam *Adobe Flash CS6*

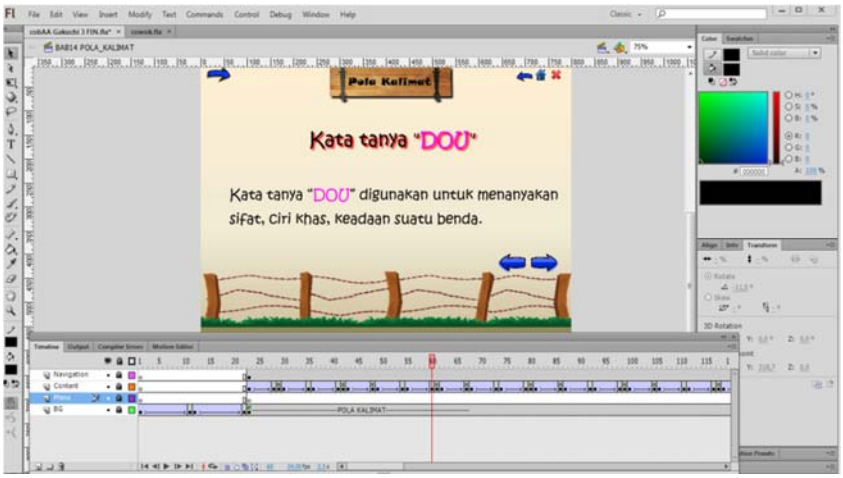
4.1.4 Membuat Animasi



Gambar 4.7
Membuat Animasi Untuk *Icon* Karakter

Langkah selanjutnya yaitu, penulis membuat animasi dari gambar icon yang telah dibuat serta tulisan pennjelasan pada menu kosakata.

Dalam pembuatan animasi penulis hanya menggunakan motion tween dan classic tween untuk menggerakan objek dari satu tempat ke tempat lain.



Gambar 4.8
Membuat Animasi Pada Teks

4.1.5 Membuat Button

Fungsi dari pembuatan button yaitu untuk menghubungkan setiap menu, seperti *button start*, materi, test, pengaturan, *next*, *prev* dan lain-lain. Dalam pembuatan button, langkah pertama yaitu, menggubah atau meng-*convert* gambar yang akan dijadikan button. Setelah *convert* selesai, kemudian *double* klik pada *button*, lalu akan muncul *timeline symbol button* dengan empat *frame* yaitu :

- Up : Tampilan awal button
- Over : Keadaan tombol pada saat mouse berada di atas tombol
- Down : Tampilan pada saat tombol ditekan
- Hit : Mendefinisikan luas area tombol

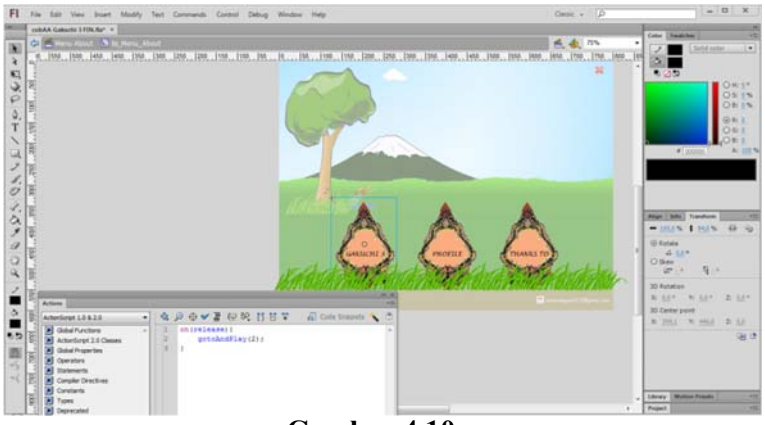


Gambar 4.9
Button

Untuk beberapa desain tombol yang terdapat dalam multimedia *Gakuchi* 3 ini dilengkapi dengan tiga huruf, yaitu hiragana, katakana dan romaji. Apabila button disorot, tulisan romaji pada button tersebut akan berubah menjadi tulisan hiragana atau katakana dan sebaliknya.

4.1.6 Pemrograman

Setelah semua objek gambar, materi, button selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah memberikan *ActionScript* 2.0 yang terdapat pada *Adobe Flash CS6*.



Gambar 4.10
Tampilan *Actionscript*

ActionScript yang digunakan pada multimedia *Gakuchi* 3 adalah :

1. *Actionscript* Materi

   Pada materi kosakata digunakan button yang disisipkan *actionscript*. Agar masuk kedalam frame yang dituju maka digunakan *actionscript* seperti berikut :

   on(release){

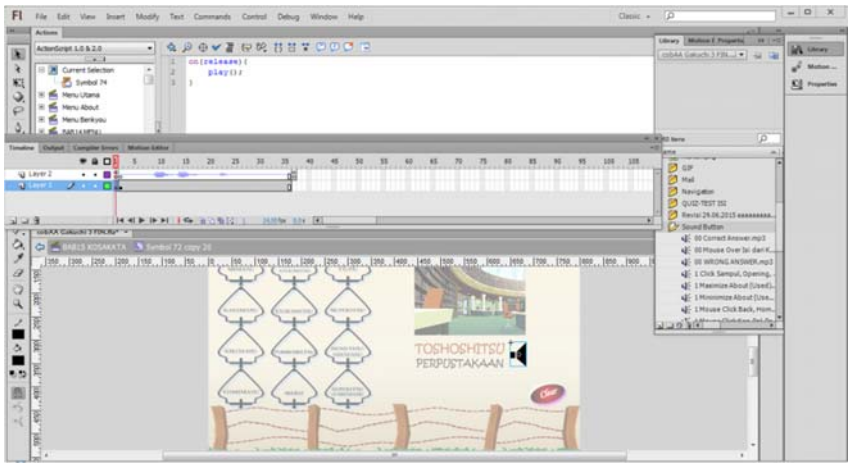
   gotoAndStop(27);

   }

   Angka 27 di dalam kurung menunjukkan link yang akan dituju berada pada *frame* 27.

2. *Actionscript* Sound

   Untuk memasukan sound pada semua kosakata dan percakapan ataupun sound untuk efek suara, terlebih dahulu masukan sound/suara yang dibutuhkan ke dalam library sama seperti memasukan gambar.



Gambar 4.11
Actionscript Sound

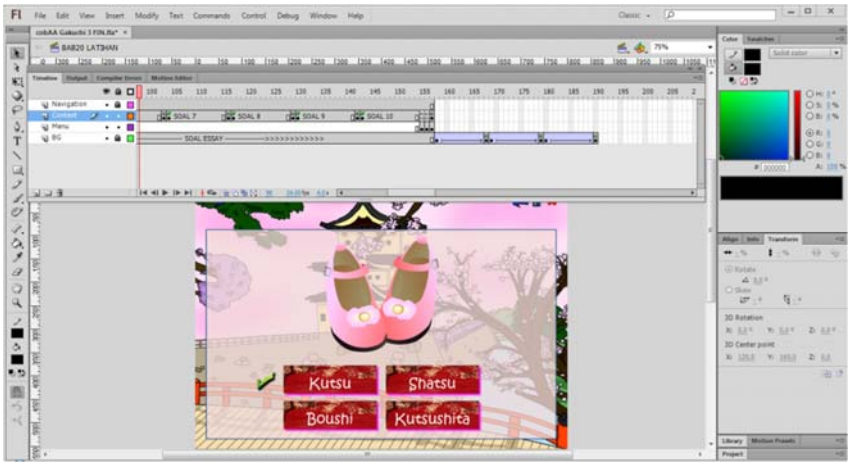
Lalu digunakan *actionscript* sebagai berikut :

on(release){

play();

}

3. *ActionScipt* Soal Pilihan Ganda



Gambar 4.12
Soal Pilihan Ganda

Untuk soal pilihan ganda (*kotoba*) pada latihan ditiap bab digunakan *actionscript* berikut :

```
stop();
tbl_a.onPress = function() {
        gotoAndPlay(143);
}
tbl_b.onPress = function() {
        gotoAndPlay(143);
        score += 10;
};
tbl_c.onPress = function() {
        gotoAndPlay(143);
};
tbl_d.onPress = function() {
        gotoAndPlay(143);
};
```

4. *Actionscript* Soal Essai Menyusun Kalimat

Pada soal essai atau soal menyusun kalimat (*bunpou*) pada setiap bab ini, *user* diharuskan menyusun setiap kata pada sebuah kalimat yang diacak. Pada *frame* ini terdapat tombol "*chekku*" untuk melihat jawaban apakah benar atau salah. Jika jawaban benar akan terdapat simbol ceklis di sampingnya dan mendapat nilai 1 untuk setiap jawaban benar, jika jawaban salah akan terdapat simbol silang "X" di

sampingnya dan tidak mendapat tambahan nilai. Selain itu juga terdapat tombol "reset" untuk mengulang latihan soal.

Actionscript yang digunakan adalah sebagai berikut :

jawaban_asli1 = "aya-san wa sukaato o haite imasu.";

jawaban_asli2 = "hiro-san wa donna fuku o kite imasu ka?";

jawaban_asli3 = "fida-san wa jilbab o kabutte imasu. kirei desu.";

jawaban_asli4 = "jiro-san wa megane o kakete imasu. hansamu desu.";

jawaban_asli5 = "watashi wa nekutai o shite imasu.";

nilai = 0;



Gambar 4.13
Soal Menyusun Kalimat

Selanjutnya memasukan *actionscript* pada tombol *chekku* adalah sebagai berikut :

on (release) {

```
for (i=1; i<6; i++) {
if (_root["jawaban_user"+i] == _root["jawaban_asli"+i]) {
        nilai += 1;
        _root["tanda"+i].gotoAndStop(2);
        } else {
        _root["tanda"+i].gotoAndStop(3);
        }
}
koreksi.enabled = false;
koreksi._alpha = 40;
}
```

Lalu kemudian memasukan *actionscript* pada tombol reset adalah sebagai berikut :

```
on (release) {
koreksi.enabled = true;
koreksi._alpha = 100;
nilai = 0;
for (i=1; i<6; i++) {
        _root["jawaban_user"+i] = "";
        _root["tanda"+i].gotoAndStop(1);
}
```

5. *Actionscript Fukushuu*

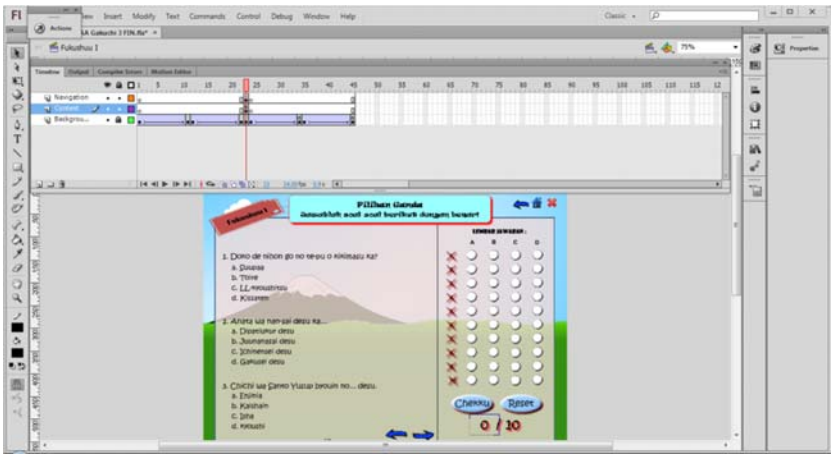
Untuk soal pilihan ganda pada *Fukushuu* 1, maka digunakan *actionscript* sebagai berikut :

```
stop()
benar=0
salah=0
nilai=0
jumlahSoal=10
i=0;
jawabanSebenarnya =["-
","C","B","C","B","D","C","C","A","B","D"]
jawabanPemain=["-","belum dijawab","belum dijawab","belum
dijawab","belum dijawab","belum dijawab","belum
dijawab","belum dijawab","belum dijawab","belum
dijawab","belum dijawab"]
for(i=1;i<=jumlahSoal;i++){
_root["silang"+i]._alpha=0
_root["tombol"+i+"a"].id=i
_root["tombol"+i+"b"].id=i
_root["tombol"+i+"c"].id=i
_root["tombol"+i+"d"].id=i
_root["tombol"+i+"a"].onRelease=function(){
        jawabanPemain[this.id]="A"
```

```
        this.gotoAndStop(2)
        _root["tombol"+this.id+"b"].gotoAndStop(1)
        _root["tombol"+this.id+"c"].gotoAndStop(1)
        _root["tombol"+this.id+"d"].gotoAndStop(1)
}
_root["tombol"+i+"b"].onRelease=function(){
        jawabanPemain[this.id]="B"
        this.gotoAndStop(2)
        _root["tombol"+this.id+"a"].gotoAndStop(1)
        _root["tombol"+this.id+"c"].gotoAndStop(1)
        _root["tombol"+this.id+"d"].gotoAndStop(1)
}
_root["tombol"+i+"c"].onRelease=function(){
        jawabanPemain[this.id]="C"
        this.gotoAndStop(2)
        _root["tombol"+this.id+"a"].gotoAndStop(1)
        _root["tombol"+this.id+"b"].gotoAndStop(1)
        _root["tombol"+this.id+"d"].gotoAndStop(1)
}
_root["tombol"+i+"d"].onRelease=function(){
        jawabanPemain[this.id]="D"
        this.gotoAndStop(2)
        _root["tombol"+this.id+"a"].gotoAndStop(1)
```

```
            _root["tombol"+this.id+"b"].gotoAndStop(1)
            _root["tombol"+this.id+"c"].gotoAndStop(1)
    }
koreksiBtn.onRelease=function(){
    for(i=1;i<=jumlahSoal;i++){
            if(jawabanPemain[i]==jawabanSebenarnya[i]){
            benar++
            }else{
            salah++
            _root["silang"+i]._alpha=100
            }
            _root["tombol"+i+"a"].enabled=false
            _root["tombol"+i+"b"].enabled=false
            _root["tombol"+i+"c"].enabled=false
            _root["tombol"+i+"d"].enabled=false
    }
    if(benar+salah==jumlahSoal){
            nilai= Math.round((benar*1))
    }
    this.enabled=false
    this._alpha=50
}
resetBtn.onRelease=function(){
```

```
    for(i=1;i<=jumlahSoal;i++){
            (frame 1 pada movie clip tombolJawaban)
            _root["tombol"+i+"a"].gotoAndStop(1)
            _root["tombol"+i+"b"].gotoAndStop(1)
            _root["tombol"+i+"c"].gotoAndStop(1)
            _root["tombol"+i+"d"].gotoAndStop(1)
            _root["tombol"+i+"a"].enabled=true
            _root["tombol"+i+"b"].enabled=true
            _root["tombol"+i+"c"].enabled=true
            _root["tombol"+i+"d"].enabled=true
            _root["silang"+i]._alpha=0
            benar=0
            salah=0
            nilai=0
            koreksiBtn.enabled=true
            koreksiBtn._alpha=100
    }
nextBtn.onRelease=function(){
    teksSoal.nextFrame()
}
backBtn.onRelease=function(){
    teksSoal.prevFrame()
}
```



Gambar 4.14
Soal Pilihan Ganda *Fukushuu* 1

Untuk keseluruhan soal *Fukushuu* 2 digunakan *actionscript* sebagai berikut :

benar=0

salah=0

fukushuu2_jawaban_asli1 ="b";

fukushuu2_jawaban_asli2 ="a";

fukushuu2_jawaban_asli3 ="c";

fukushuu2_jawaban_asli4 ="d";

fukushuu2_jawaban_asli5 ="d";

fukushuu2_jawaban_asli6 ="to";

fukushuu2_jawaban_asli7 ="de";

fukushuu2_jawaban_asli8 ="ga";

fukushuu2_jawaban_asli9 ="o";

fukushuu2_jawaban_asli10 ="demo";

chekkuBtn.onRelease=function(){

```
                    for (i=1; i<=10; i++) {
                    if (_root["fukushuu2_jawaban"+i] ==
_root["fukushuu2_jawaban_asli"+i]) {
                    benar++
                    }
                    else     {
                    salah++
                    }
               }
               nextFrame();
          }
```

6. *Actionscript Fullscreen*

```
on (release) {
     if (penuh == 0) {
               fscommand("fullscreen", "true");
               tampilan = "Normal";
               penuh = "1";
     } else {
               fscommand("fullscreen", "false");
               tampilan = "Full Screen";
               penuh = "0";
     }
```

7. *Actionscript* Pengaturan *Sound*

Untuk mengatur besar kecilnya *sound* digunakan *actionscript* sebagai berikut :

```
lagu = new Sound();
lagu.attachSound("suaraku");
lagu.start(0, 999);
slider.onPress = function() {
        kanan = _root.garis._x+200;
        kiri = _root.garis._x;
        atas = _root.garis._y;
        bawah = _root.garis._y;
        startDrag(this, true, kiri, atas, kanan, bawah);
};
slider.onMouseMove = function() {
        myPoint = new Object();
        myPoint.x = this._x;
        myPoint.y = this._y;
        _root.garis.globalToLocal(myPoint);
        _root.lagu.setVolume(myPoint.x);
};
slider.onRelease = slider.onReleaseOutside=function () {
        stopDrag();
};
```

stop();

8. *Actionscript Exit*

on(release){

fscommand("quit",true);

}

Setelah semua proses animasi dan permberian *actionscript* selesai, langkah selanjutnya adalah mem-*publish* media dalam format (.exe) dan (.swf). penggunaan format (.exe) tersebut bertujuan agar media dapat dioperasikan pada semua komputer atau laptop yang tidak memiliki program *flash*. Sedangkan format (.swf) dapat dioperasikan pada semua komputer yang memiliki program *flash*.

Untuk mem-*publish* dalam bentuk (.exe.) bisa menggunakan cara dengan memilih menu *file* lalu pilih *setting publish* kemudian centang kolom *windows projector* dan tekan *publish*, selanjutnya tunggu proses *publish* hingga selesai. Sedangkan untuk format (.swf) bisa dengan cara menekan *ctrl+enter* atau pada menu *file* pilih *export movie*.

4.2 Cara Pengoperasian Multimedia Interaktif "*Gakuchi* 3"

Untuk memudahkan *user* dalam menggunakan media *Gakuchi* 3, maka penulis akan memaparkan cara penggunaan media dari awal sampai akhir, yaitu sebagai berikut :

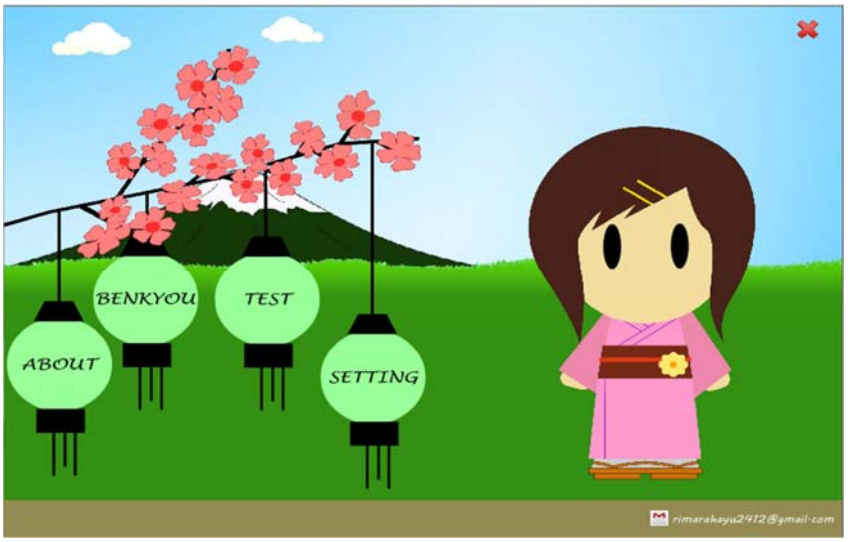
a) Pertama, masukan CD *Gakuchi* 3 ke dalam CD/DVD room yang terdapat pada komputer.

b) Lalu buka drive CD/DVD kemudian *double* klik media *Gakuchi* 3, dan akan muncul tampilan *opening* media seperti berikut :



Gambar 4.15
Tampilan *Opening Gakuchi* 3

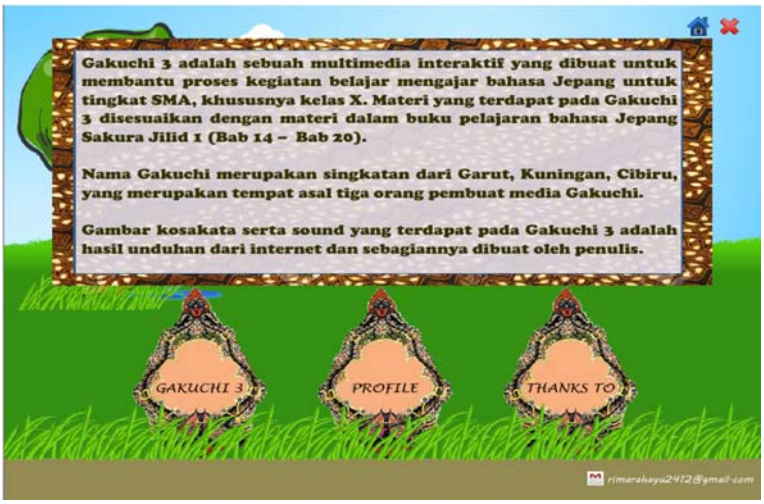
c) Tekan gambar logo UNIKOM, kemudian akan muncul tampilan selanjutnya dan tekan teks yang bertuliskan *Gakuchi* 3 untuk masuk ke menu utama.



Gambar 4.16
Tampilan Menu Utama

Pada menu utama ini terdapat beberapa menu pilihan yaitu *about*, *benkyou*, test dan *setting*.

d) Apabila memilih menu about maka akan masuk pada menu yang berisi penjelasan mengenai apa itu *Gakuchi* 3, penulis, serta ucapan terimakasih kepada yang membantu dalam proses pembuatan multimedia *Gakuchi* 3.



Gambar 4.17
Tampilan *About*

e) Apabila memilih menu *benkyou* maka akan masuk pada menu pilihan materi dari bab 14 sampai bab 20. Materi tersebut terdiri dari kosakata, pola kalimat, contoh percakapan dan latihan.



Gambar 4.18
Tampilan Materi



Gambar 4.19
Tampilan Kosakata

Pada halaman kosakata terdapat beberapa contoh kosakata bahasa Jepang, jika menekan salah satu tombol kosakata yang ada, maka disebah kanan akan muncul tulisan kosakata, gambar, arti dari kosakata yang dimaksud, serta terdapat gambar sound yang apabila ditekan gambar tersebut akan muncul suara/sound kosakata.



Gambar 4.20
Tampilan Pola Kalimat

Pada tampilan halaman pola kalimat, terdapat penjelasan mengenai pola kalimat yang dibahas serta contoh kalimat yang menggunakan pola tersebut. Warna tulisan dalam penulisan contoh kalimat disesuaikan dengan warna tulisan pola kalimat, hal ini dilakukan agar user dapat memahami dengan jelas pola kalimatnya.

Sama halnya dengan kosakata, pada menu percakapan pun penulis memasukan suara. Jika ditekan gambar sound yang terdapat disebelah kiri kalimat percakapan, maka akan keluar suara sesuai dengan kalimat di sampingnya.

Lalu apabila menekan gambar animasi yang terdapat disebelah kiri kalimat maka kalimat itu akan menghilang dan untuk memunculkan kembali kalimatnya harus menekan kembali gambar tersebut.

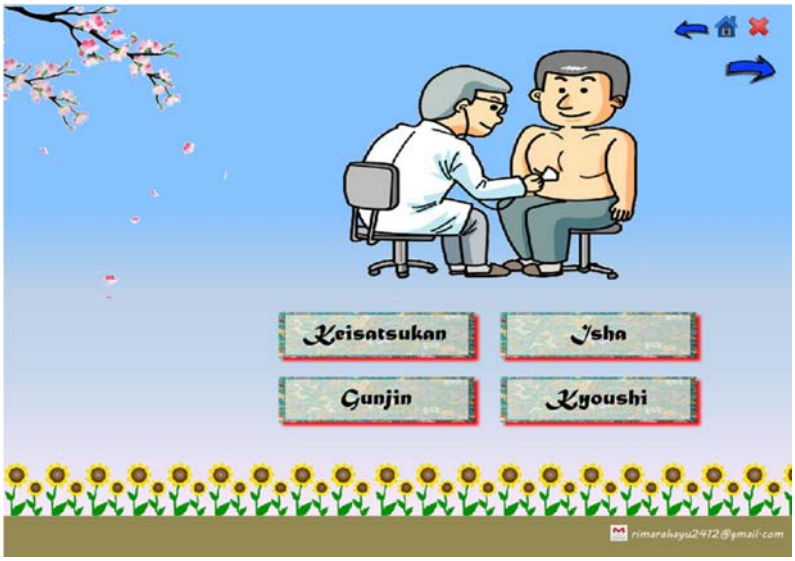


Gambar 4.21
Tampilan Percakapan



Gambar 4.22
Tampilan Pilihan *Kotoba* dan *Bunpou*

Untuk memulai latihan, user dapat memilih menu latihan *kotoba* atau *bunpou*. Sebelum masuk ke soal latihan perhatikan terlebih dahulu petunjuk cara pengerjaannya



Gambar 4.23
Tampilan Soal *Kotoba*



Gambar 4.24
Tampilan Soal *Bunpou*

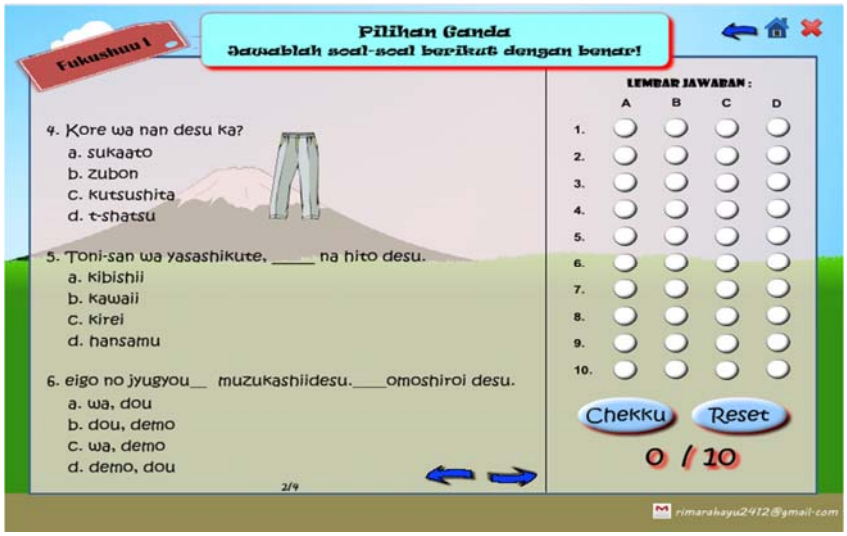
Pada soal bunpou terdapat tombol *chekku* untuk mengecek hasil jawaban dan tombol *reset* untuk mengulangi latihan dan disebelah kirinya terdapat nilai.

f) Apabila memilih tombol test, maka muncul menu pilihan *fukushuu* 1, *fukushuu* 2 dan *fukushuu* 3 yang berisi soal-soal latihan gabungan dari bab 14 sampai bab 20.

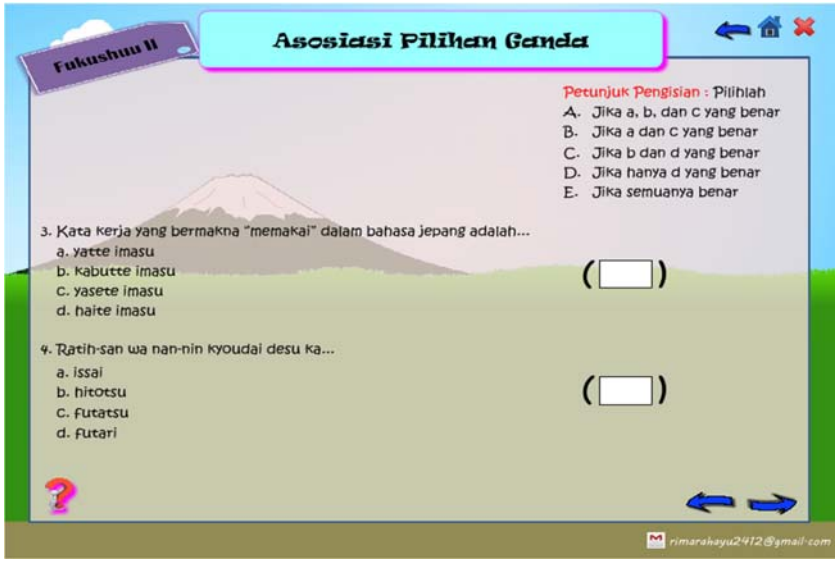


Gambar 4.25
Tampilah Menu Test

Untuk soal *fukushuu* 1 terdapat sepuluh soal pilihan ganda. Cara pengisiannya cukup menekan area "O" yang tedapat disebelah kanan. Kemudian di bagiannya bawahnya terdapat *button chekku* yang berfungsi untuk mengecek hasil jawaban dan *button reset* untuk mengulangi pengisian. Untuk menuju soal berikutnya atau kembali ke menu sebelumnya, tekan tombol panah yang berada di bawah kiri.



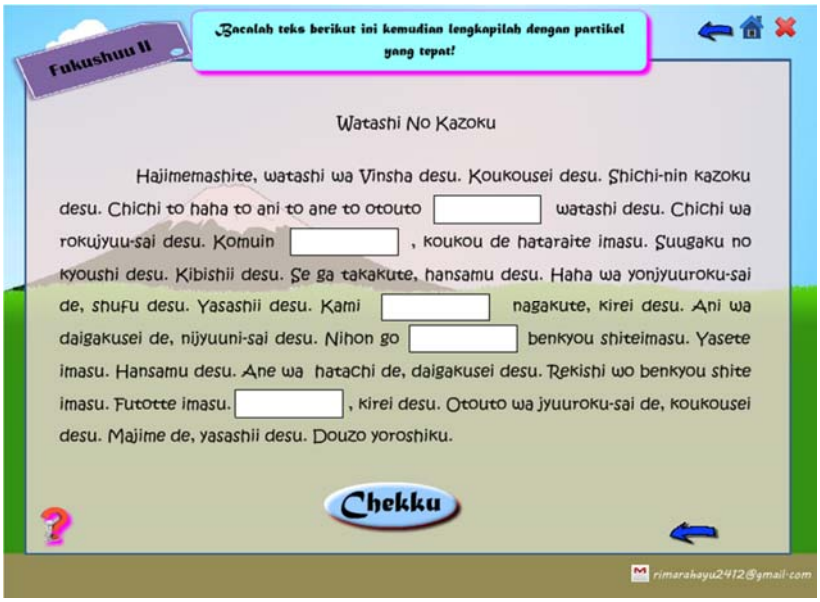
Gambar 4.26
Tampilan Soal Pilihan Ganda *Fukushuu* 1



Gambar 4.27
Tampilan Soal Asosiasi Pilihan Ganda pada *Fukushuu* 2

Untuk soal latihan pada *Fukushuu* 2, terdapat dua jenis soal yang berbeda, yaitu soal asosiasi pilihan ganda yang berjumlah lima soal dan *essai* yang berbentuk paragraf lima soal. Dalam soal ini pilihan ganda, penulis

memberikan petunjuk bagaimana cara pengisiannya, karena cara pengisiaannya berbeda dengan soal pilihan ganda yang ada pada *fukushuu* 1. Untuk pengisian doal fukushuu 2, perhatikan terlebih dahulu petunjuk pengisian di sudut kanan atas. Kemudian setelah dipahami baru masukan jawaban dengan mengetik huruf a, b,c atau d di kotak yang tersedia disebelah kanan soal.



Gambar 4.28
Tampilan Soal Melengkapi Pada *Fukushuu* 2

Yang kedua adalah soal *essai* melengkapi. Pada soal ini *user* diperintahkan untuk mengisi lima partikel yang kosong pada sebuah paragraf.

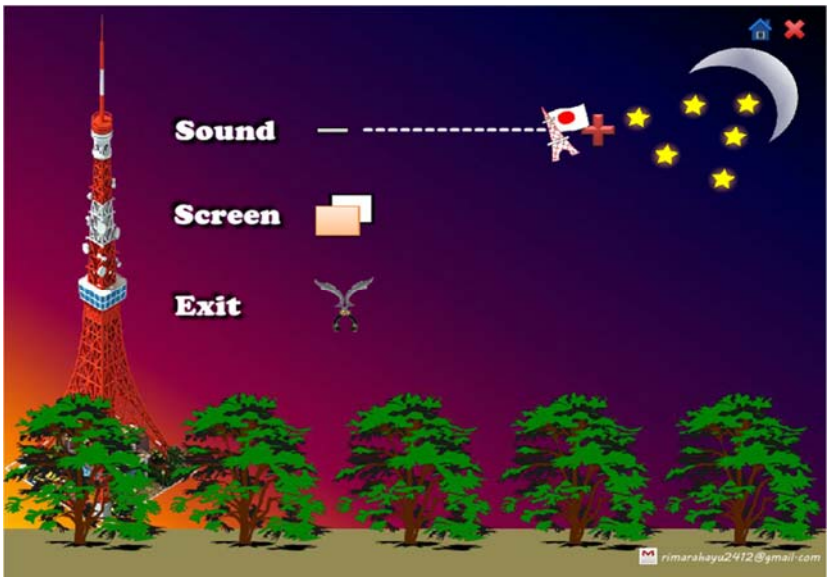
Sedangkan pada *Fukushuu* 3 terdapat jenis soal latihan *maru-batsu* yang berjumlah sepuluh soal.



Gambar 4.29
Tampilan Soal *Maru-Batsu* Pada *Fukushuu* 3

Cara pengisiannya cukup mudah, yaitu memilih tombol benar atau salah mengenai pernyataan kalimat yang sudah disediakan penulis sebagai soal.

g) Apabila memilih tombol menu setting, maka akan muncul tampilan tombol navigasi pengaturan yang terdiri dari *sound*, *fullscreen* dan *exit*.



Gambar 4.30
Tampilan *Setting*

4.3 Tanggapan Responden Terhadap Multimedia Interaktif "*Gakuchi* 3"

Berikut ini penulis uraikan hasil tanggapan dari responden mengenai multimedia interaktif *Gakuchi* 3. Tanggapan dikumpulkan dalam bentuk angket atau kuisioner yang mulai dibagikan pada tanggal 12 Juli 2015 sampai dengan tanggal 25 Juli 2015. Selanjutnya proses pengolahan data dilaksanakan pada tanggal 26 Juli 2015. Jumlah pertanyaan pada angket tertutup sebanyak 15 soal, sedangkan pertanyaan untuk angket terbuka dua soal. Data diambil dari sepuluh orang responden.

4.3.1 Hasil Analisis Kuisioner Tertutup

Setelah penulis memberikan angket kepada responden mengenai keseluruhan media *Gakuchi 3*, maka hasil data dari sepuluh orang responden yang dikumpulkan dalam bentuk kuisioner adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Persentase Kuisioner Tertutup

Pertanyaan	Jawaban Responden			
	A	B	C	D
1	7	3	0	0
	70%	30%	0%	0%
2	5	5	0	0
	50%	50%	0%	0%
3	5	5	0	0
	50%	50%	0%	0%
4	9	1	0	0
	90%	10%	0%	0%
5	9	1	0	0
	90%	10%	0%	0%
6	3	7	0	0
	30%	70%	0%	0%
7	10	0	0	0
	100%	0%	0%	0%
8	7	3	0	0
	70%	30%	0%	0%
9	4	6	0	0
	40%	60%	0%	0%
10	6	4	0	0
	60%	40%	0%	0%
11	5	5	0	0
	50%	50%	0%	0%
12	5	5	0	0
	50%	50%	0%	0%
13	5	5	0	0
	50%	50%	0%	0%
14	8	2	0	0
	80%	20%	0%	0%
15	5	5	0	0
	50%	50%	0%	0%
∑	93	57	0	0
Kriterium	372	171	0	0
∑ Kriterium	543			

Berdasarkan tabel 4.1 di atas dapat diketahui hasil penilaian responden terhadap media *Gakuchi* 3 sebagai berikut :

1. **Pertanyaan nomor satu (kosakata)**

   Hampir sebagian besar (70%) responden menyatakan "sangat setuju" bahwa kosakata pada multimedia *Gakuchi 2* telah sesuai dengan buku acuan yang digunakan. Sedangkan 30% lainnya menjawab "setuju".

2. **Pertanyaan nomor dua (pola kalimat tambahan dari penulis)**

   Setengahnya (50%) responden menyatakan "sangat sesuai" untuk pola kalimat yang ditambahkan oleh penulis pada multimedia *Gakuchi 3* telah sesuai dengan materi yang dipelajari. Sedangkan 50% lainnya menjawab "sesuai".

3. **Pertanyaan nomor tiga (contoh kalimat)**

   Setengahnya (50%) responden menyatakan "sangat sesuai" bahwa contoh kalimat pada multimedia *Gakuchi 3* telah sesuai dengan materi yang dipelajari dan 50% lainnya menjawab "sesuai".

4. **Pertanyaan nomor empat (jumlah soal latihan dan *fukushuu*)**

   Sebagian besar dari responden, yaitu 90% menyatakan bahwa jumlah soal latihan dan *fukushuu* pada multimedia *Gakuchi* 3 "cukup", sisanya menjawab "netral" (tidak berpendapat).

5. **Pertanyaan nomor lima (tingkat kesulitan soal)**

   Sebagian besar (90%) responden menyatakan bahwa tingkat kesulitan soal latihan dan *fukushuu* pada multimedia *Gakuchi* 3 "sedang", dan sebagian kecil menyatakan "mudah".

6. **Pertanyaan nomor enam (gambar kosakata)**

   Hampir sebagian besar responden (70%) responden menyatakan bahwa gambar penjelasan kosakata pada multimedia *Gakuchi* 3 "sesuai**"** dan 30% responden menyatakan **"**sangat sesuai".

7. **Pertanyaan nomor tujuh (desain)**

   Seluruh (100%) responden menyatakan bahwa desain yang digunakan pada multimedia *Gakuchi* 3 "menarik".

8. **Pertanyaan nomor delapan (ukuran teks)**

   Hampir sebagian besar (70%) responden menyatakan bahwa ukuran teks pada multimedia *Gakuchi 3* "ideal" (terbaca jelas). Sedangkan 30% menyatakan "mudah terbaca".

9. **Pertanyaan nomor sembilan (pemilihan jenis huruf)**

   Hampir sebagian besar yaitu 60% responden menyatakan bahwa pemilihan jenis huruf pada multimedia *Gakuchi 3* "jelas". Sedangkan 40% lainnya menjawab "sebagian kecil tulisan kurang jelas".

10. **Pertanyaan nomor 10 (pengoperasian tombol navigasi)**

    Hampir sebagian besar yaitu 60% responden menyatakan bahwa pengoperasian tombol navigasi pada multimedia *Gakuchi 3* "mudah". Sedangkan 40% lainnya menjawab "netral" (tidak berpendapat).

11. **Pertanyaan nomor 11 (petunjuk pengisian soal)**

    Setengahnya (50%) responden menyatakan bahwa petunjuk pengisian soal latihan dan *fukushuu* pada multimedia *Gakuchi 3* "mudah dipahami" dan 50% lainnya menjawab "netral" atau responden setuju dengan apa

yang dibuat oleh penulis, namun tidak 100% paham secara keseluruhannya..

12. **Pertanyaan nomor 12 (efek suara tombol)**

    Setengah (50%) responden menyatakan bahwa efek suara tombol yang digunakan pada multimedia *Gakuchi* 3 "sangat baik" dan setengahnya lagi menyatakan "baik".

13. **Pertanyaan nomor 13 (suara penutur kosakata dan percakapan)**

    Setengah (50%) responden menyatakan suara penutur kosakata dan percakapan pada media *Gakuchi* 3 "sangat jelas" dan setengahnya lagi menyatakan "jelas".

14. **Pertanyaan nomor 14 (tampilan multimedia *Gakuchi 3* dalam menarik perhatian siswa)**

    Sebagian besar (80%) responden menyatakan bahwa keseluruhan tampilan media *Gakuchi* 3 "sangat menarik" dan sebagian kecil (20%) menyatakan "menarik".

15. **Pertanyaan nomor 15 (multimedia *Gakuchi 3* sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang untuk kelas X SMA/ Sederajat)**

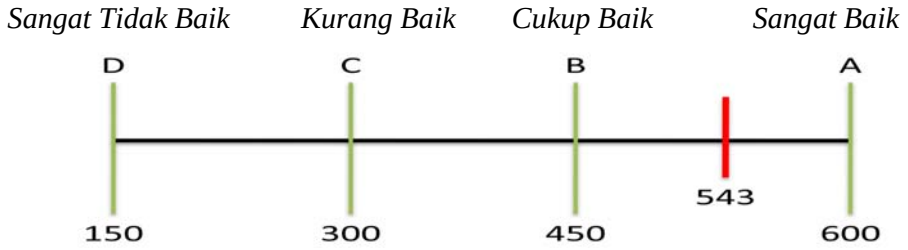
    Setengah dari responden (50%) menyatakan bahwa media *Gakuchi* 3 "sangat bisa" dijadikan sebagai media alternatif untuk pembelajaran bahasa Jepang kelas X dan setengahnya lagi menyatakan "bisa".

Berdasarkan jawaban-jawaban responden di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa sebagian besar responden menyatakan multimedia

Gakuchi 3 sangat baik dari segi materi (kosa kata, pola kalimat, contoh kalimat), soal (jumlah soal, tingkat kesulitan, petunjuk pengisian soal), tampilan (gambar, desain), huruf yang digunakan (ukuran huruf, jenis huruf), navigasi, suara (suara penutur, suara tmbol), dan fungsi medianya.

Kemudian untuk menghitung hasil kuisioner tertutup digunakan perhitungan skala *likert*. Nilai ideal yang diperoleh untuk batas maksimum berdasarkan kuisioner tertutup adalah 4 x 15 x 10 = **600**. 4 sebagai pilihan jawaban dengan nilai tertinggi, 15 merupakan jumlah pertanyaan, dan 10 untuk jumlah responden. Nilai 450 dan 300 didapat dari nilai tertinggi kedua dan ketiga dalam poin pada tabel dengan perhitungan 3 x 15 x 10 = **450** dan 2 x 15 x 10 = **300**.

Berdasarkan tabel 4.1, ∑kriterium yang dihasilkan dari 15 pertanyaan dalam angket tertutup adalah 543. Jika nilai tersebut dimasukan kedalam interval *rating scale*, maka nilai interval berada pada posisi sebagai berikut:



Angka 543 berada pada interval A (sangat baik) dan B (baik) bahkan hampir mendekati nilai maksimum atau "sangat baik". Maka dapat dikatakan bahwa **multimedia "*Gakuchi 3*" sebagai media alternatif pembelajaran utuk pelajar kelas X SMA/Sederajat.**

4.3.2 Hasil Analisis Angket Terbuka

Jumlah soal angket terbuka pada penelitian multimedia *Gakuchi 3* berjumlah dua soal dengan pertanyaan sebagai berikut:

1. Apakah ada keinginan menggunakan multimedia *Gakuchi 3* untuk mengajar bahasa Jepang? Sebutkan alasannya.
2. Saran untuk perbaikan media.

Untuk pertanyaan pertama, seluruh (100%) responden menjawab ada keinginan menggunakan multimedia Gakuchi 3 untuk mengajar bahasa Jepang. Berbagai alasan dikemukakan oleh para responden, berikut penjabarannya:

1. Hampir sebagian besar (70%) responden memberikan alasan bahwa multimedia *Gakuchi* 3 bisa dijadikan alat bantu untuk latihan mandiri bagi kelas X, lintas minat dan peminatan bahasa.
2. Sebagian kecil (10%) responden mengemukakan alasan bahwa multimedia Gakuchi 3 alat bantu belajar yang sangat menarik karena terdapat suara dalam kosakata dan kaiwa, serta pola kalimat yang mudah dimengerti.
3. Sebagian kecil (20%) responden memberikan alasan bahwa multimedia *Gakuchi* 3 dapat membantu kegiatan KBM dan sesuai dengan kurikulum 2013.

4. Setengahnya (50%) responden memberikan alasan bahwa multimedia *Gakuchi* 3 menarik dan interaktif juga terdapat soal latihan yang dapat langsung diketahui skor nilainya.

Adapun saran yang diberikan oleh responden untuk membenahi dan memperbaiki multimedia *Gakuchi* 3 sebagai berikut:

1. Sebagian kecil (20%) responden menyarankan untuk memberikan variatif soal pada setiap bab.
2. Sebagian kecil (20%) responden menyarankan untuk memperbanyak contoh kalimat pada materi pembelajaran *kaiwa*.
3. Hampir setengahnya (40%) responden menyarankan untuk membuat soal latihan *kaiwa*.
4. Sebagian kecil (20%) responden menyarankan untuk memperbaiki kalimat dalam petunjuk soal pengisian *fukushuu*.