BAB IV

PEMBAHASAN

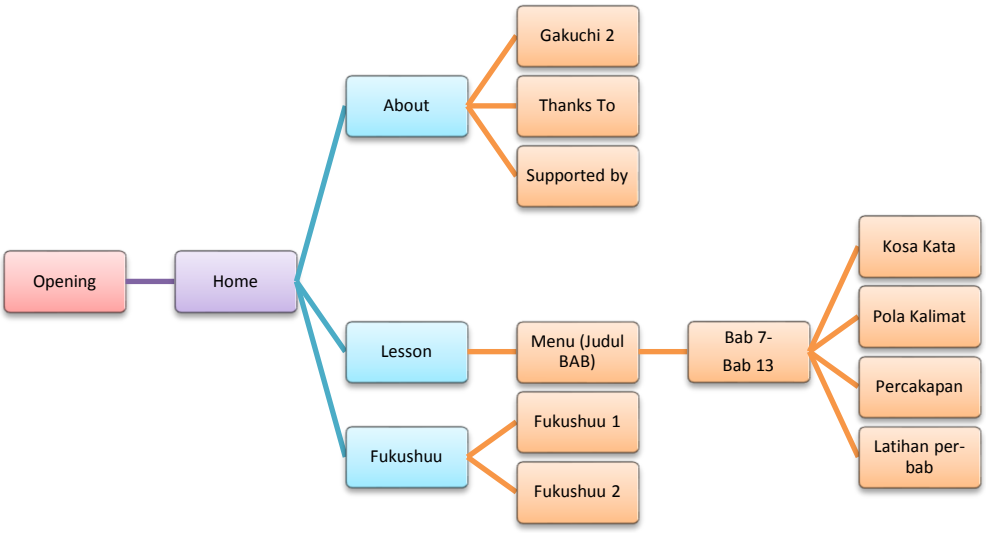
4.1 Proses Pembuatan Multimedia *Gakuchi 2*

Terdapat delapan tahapan dalam proses pembuatan multimedia *Gakuchi2*. Berikut ini adalah tahapan beserta penjelasannya:

4.1.1 Perancangan Media

Sebelum memasuki proses pembuatan media, penulis merancang terlebih dahulu media yang akan dibuat. Rancangan ini dibuat dengan tujuan untuk mempermudah penulis dalam proses pembuatan media. Selain mempermudah jalannya proses pembuatan media, rancangan media juga dapat mencegah kesalahan penulis dalam menghubungkan antar *link* dari halaman satu ke halaman lainnya yang dihubungkan dengan *button*. Kesalahan menghubungkan *link* dapat berakibat fatal yang mengakibatkan terganggunya kenyamanan pengguna saat menggunakan media yang dibuat penulis tersebut. Berikut adalah bagan rancangan multimedia *Gakuchi 2*:

Rancangan Media



Bagan 4.1

Opening adalah tampilan pembuka pada media. Lalu pada *Home*, penulis menyediakan tiga pilihan, yaitu *About, Lesson,* dan *Fukushuu (test)*. Pada pilihan *Gakuchi 2*, penulis memberikan informasi tentang *Gakuchi 2*. *Thanks To* berisi nama dari dosen pembimbing dan guru konsultan yang telah membimbing penulis dalam pembuatan media *Gakuchi 2*. Sedangkan *Supported by* adalah daftar asal gambar dan suara yang digunakan untuk media.

Dalam *Lesson*, terdapat judul-judul BAB yang dapat dipelajari dalam *Gakuchi 2*. Terdapat tujuh BAB yang disediakan dalam media ini, terhitung dari BAB 7 hingga BAB 13. Pada setiap BAB, penulis menyediakan empat

pilihan berupa kosa kata, pola kalimat, percakapan, dan soal-soal latihan sesuai dengan materi setiap bab yang dipilih.

Fukushuu atau dalam menu media tertulis *Test* adalah menu yang berisikan soal- soal gabungan dari semua BAB yang dibuat untuk menguji kemampuan siswa SMA/SMK sederajat kelas X setelah mempelajari BAB-BAB yang terdapat dalam multimedia *Gakuchi 2* ini. Terdapat dua menu *fukushuu* yang masing-masing *fukushuu* diisi dengan 10 (sepuluh) soal latihan yang bervariasi bentuknya. Seperti soal pilihan ganda biasa, soal pilihan ganda asosiasi, dan soal benar atau salah (*maru-batsu*).

4.1.2 Pengunduhan Suara (Sound) dari OJAD

Action script yang digunakan untuk menyisipkan suara pada kosa kata dan percakapan pada dasarnya sama seperti menyisipkan suara pada *button.* Namun kali ini penulis akan menjabarkan cara men-*download* suara dari *Online Japanese Accent Dictionary (OJAD).*Langkah pertama, buka link berikut ini: http://www.gavo.t.u-tokyo.ac.jp/ojad/ lalu akan tampil halaman seperti gambar 4.1 berikut:

Tampilan Awal *OJAD*



Gambar 4.1

Setelah itu, lihat dan sortir. Pada bagian kiri terdapat banyak menu. Klik menu 韻律読み上げチュータスズキクン. Untuk lebih jelasnya, lihat Gambar 4.2 berikut:

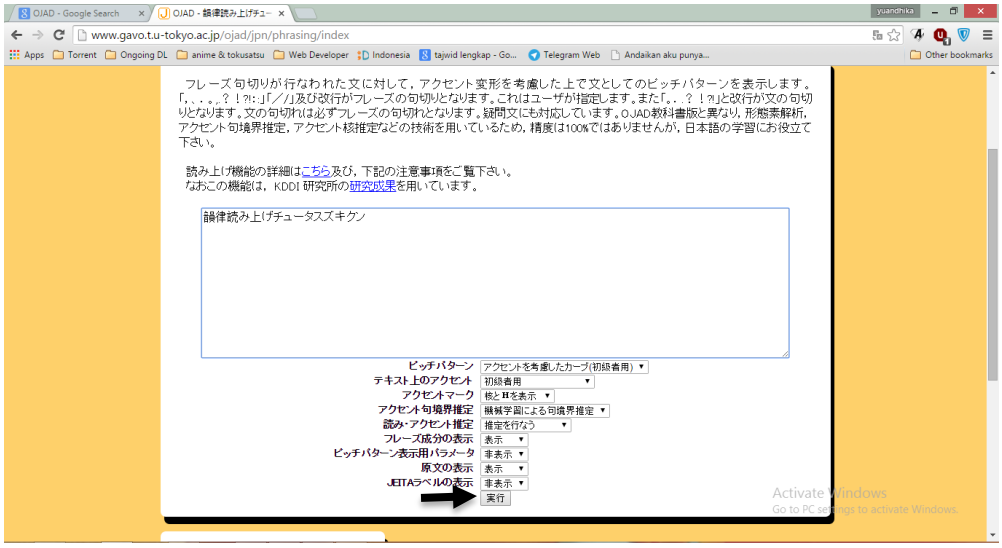
(*OJAD*)韻律読み上げチュータスズキクン



Gambar 4.2

Setelah itu, pada kotak kosong yang telah tersedia, tuliskan kata atau kalimat yang akan dibuat *sound*, selanjutnya klik *button* seperti yang ditunjukkan oleh tanda anak panah pada Gambar 4.3 berikut:

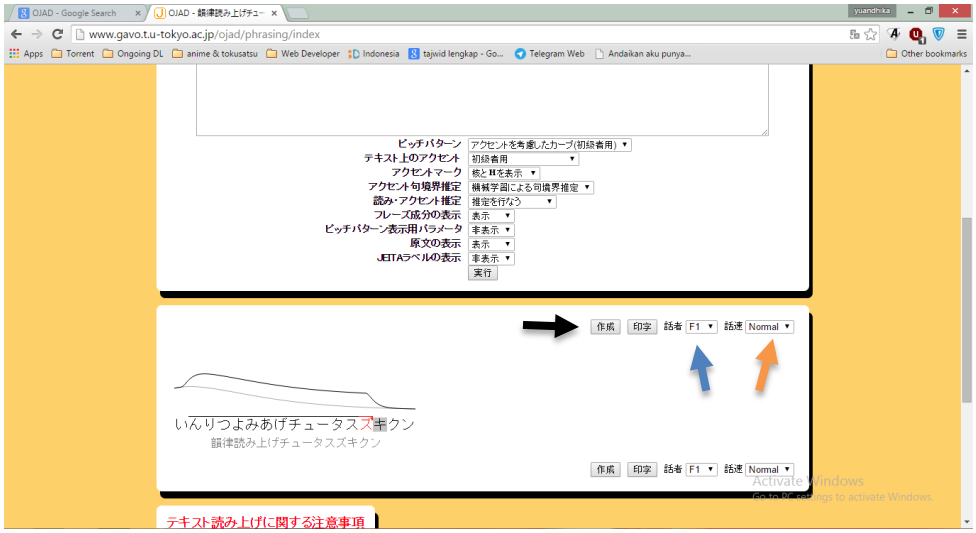
Tampilan untuk membuat *Sound*



Gambar 4.3

Setelah mengklik tombol tersebut, maka akan tampil halaman seperti Gambar 4.4 berikut:

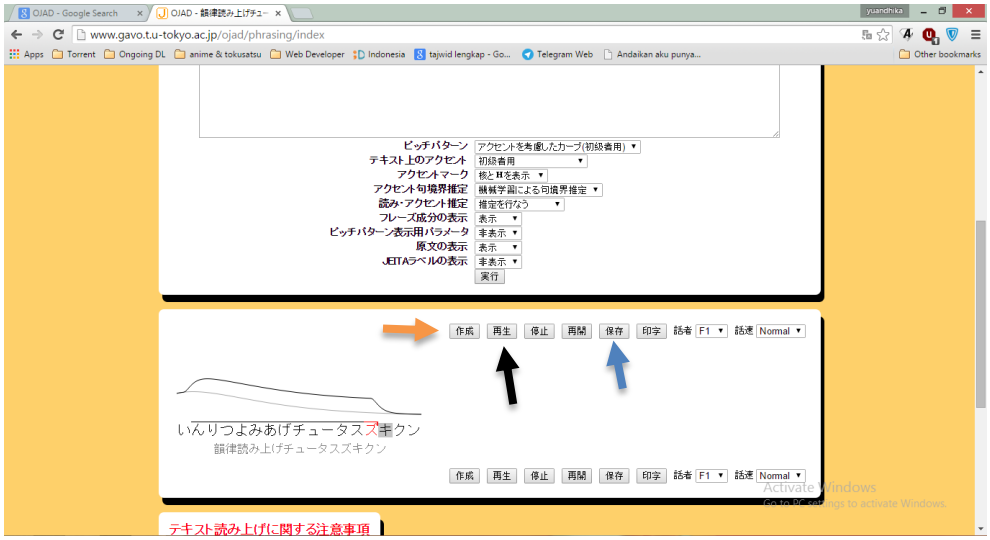
Persiapan dan Pengaturan *Download*



Gambar 4.4

Pada Gambar 4.4 terdapat anak panah berwarna hitam, biru, dan hijau. Klik tombol yang ditunjukkan oleh anak panah warna hitam untuk membuat *sound*, yang ditunjukkan anak panah warna biru untuk memilih penutur (F=*female*, M=*male*). Sedangkan yang ditunjukkan anak panah warna hijau untuk mengatur kecepatan berbicara penutur. Jika semuanya telah diatur, klik tombol yang ditunjukkan anak panah warna hitam. Dan akan muncul halaman seperti gambar berikut:

Putar, Simpan, Ulang (*OJAD*)



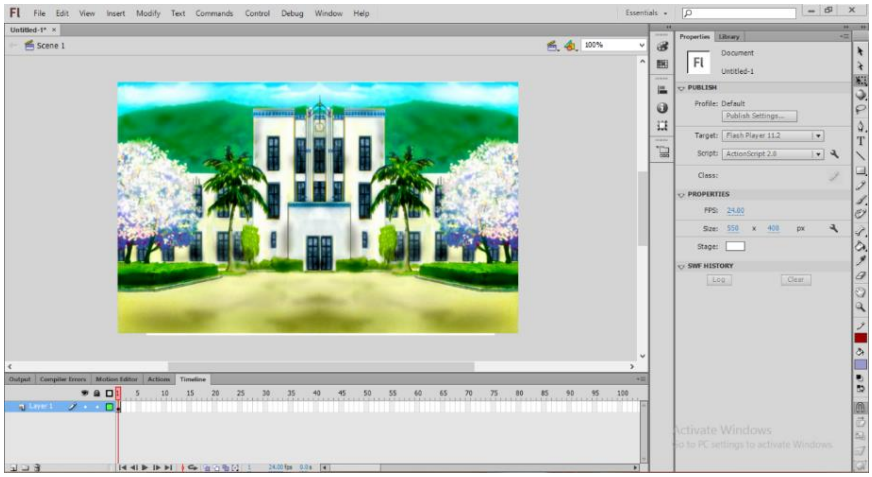
Gambar 4.5

Untuk mencoba audio yang telah dibuat, klik tombol seperti yang ditunjukkan anak panah warna hitam. Jika telah yakin dan akan menyimpan audionya, klik *button* sesuai yang ditunjukkan oleh anak panah warna biru. Namun jika dirasa kurang cocok, atur ulang kembali dan setelah itu klik *button* yang ditunjukkan oleh anak panah warna hijau.

4.1.3 Pembuatan Desain Media

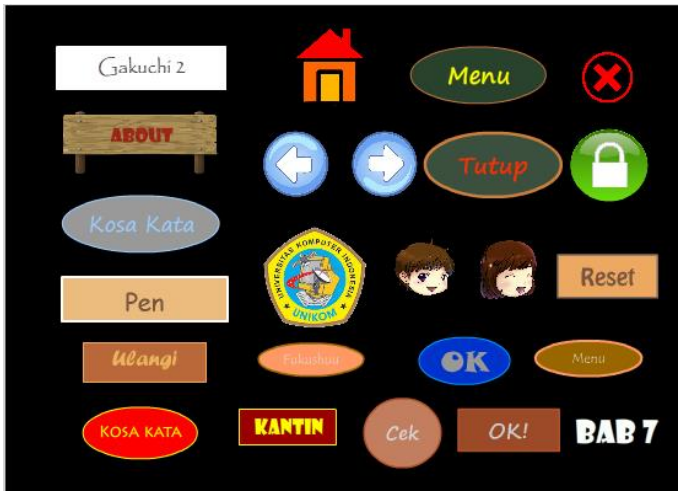
Setelah merancang media, penulis menentukan tema dan desain media yang akan dibuat. Tema yang penulis ambil adalah "*gakkou*" (sekolah). Alasannya adalah karena pada BAB 7-BAB 13, materi yang dipelajari adalah mengenai lingkungan sekolah. Hal pertama yang penulis lakukan adalah mendesain *Gakuchi 2*. Berikut adalah gambar untuk *background*.

Tampilan Awal *Gakuchi 2*



Gambar 4.6

Tombol (*Button*) yang digunakan dalam *Gakuchi 2*



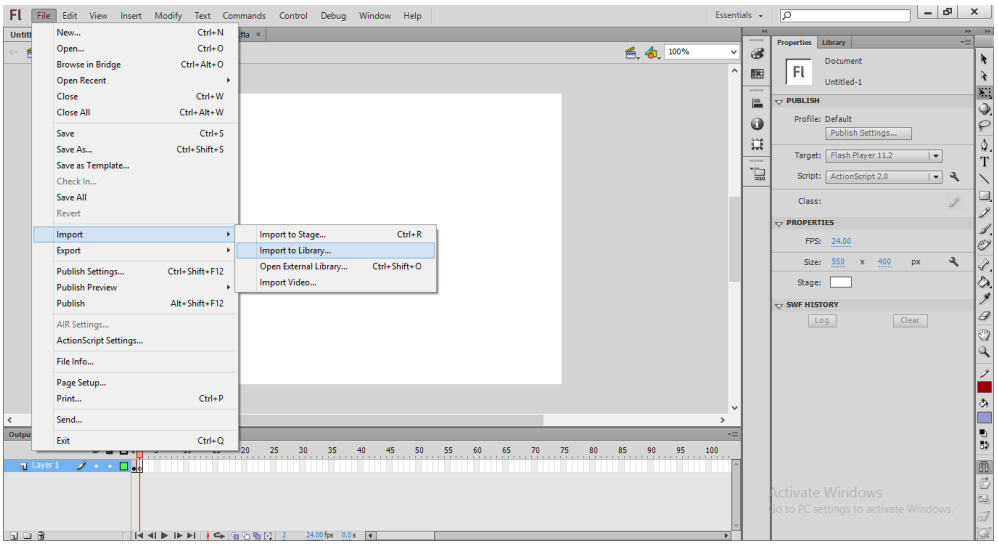
Gambar 4.7

4.1.4 *Import* Gambar ke *Library* Adobe Flash CS6

Penulis menggunakan *background* yang telah jadi (dalam bentuk .jpg). Oleh karena itu, penulis perlu meng-*import background* tersebut ke *library* yang terdapat pada *Adobe Flash C6.* Sebenarnya, selain pilihan "*import to*

library", "import to stage" pun bisa digunakan untuk 'menempelkan' gambar ke halaman kerja. Namun karena dikhawatirkan satu gambar akan dipakai untuk beberapa kali dan di berbagai halaman, *scene*, atau *frame* yang berbeda, maka penulis menyarankan untuk memakai "*import to library"* untuk mengunggah gambar atau suara yang sekiranya akan digunakan lebih dari satu kali agar tidak terjadi penumpukan gambar yang sama di *library*.

Cara meng-*import* gambar atau audio ke halaman kerja



Gambar 4.8

4.1.5 Pembuatan Animasi

Media akan lebih menarik saat ditambahkan animasi ke dalamnya. Seperti yang telah dilakukan penulis pada *Gakuchi 2*. Animasi sederhana yang dibuat penulis yaitu dengan menggunakan *classic motion tween*. Cara ini digunakan untuk menggeser suatu objek dari satu tempat ke tempat lain.

Contohnya terdapat pada pembukaan menu utama media seperti di bawah ini:

Tampilan saat *motion tween* berjalan



Gambar 4.9

Tampilan akhir dari gambar yang diberi *action motion tween*



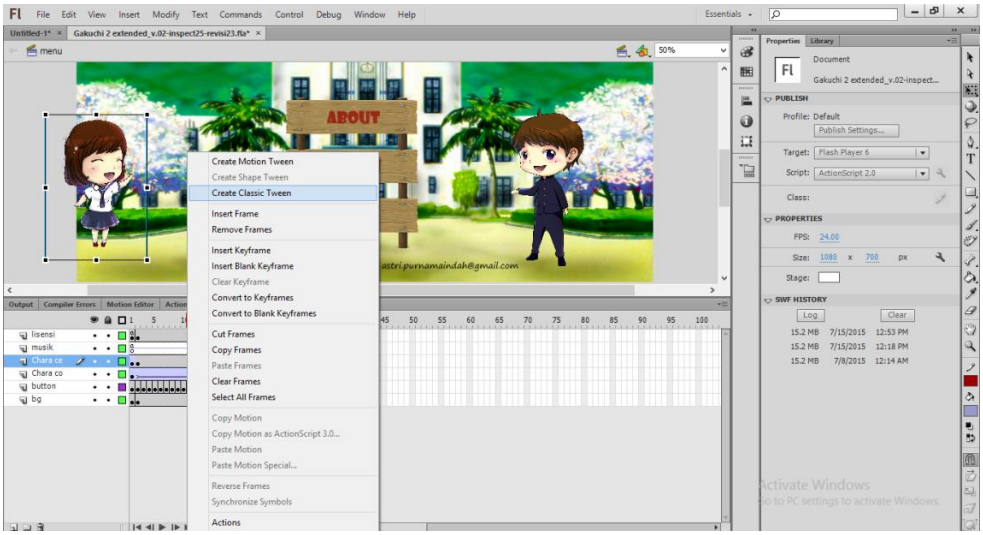
Gambar 4.10

Perhatikan Gambar 4.9 dan Gambar 4.10. Hal yang terjadi saat gambar diberi *action classic tween* yaitu gambar yang tadinya berjauhan (gambar

4.9) dapat digeserkan sesuai dengan yang diinginkan (pada kesempatan ini penulis menggeserkan kedua gambar menjadi sama-sama dekat papan).

Cara mengaplikasikan *classic tween,* pertama-tama kita masukkan objek di posisi seperti gambar 4.9 pada *frame* A. Kemudian lewati sekitar 15 atau 20 *frame*, *insert frame*, lalu posisikan objek seperti pada gambar 4.10 pada *frame* B. Setelah itu, klik kanan pada *mouse* bebas diantara *frame* A dan *frame* B. Pilih pilihan "*Create Classic Tween".* Seperti pada gambar berikut:

Action motion tween



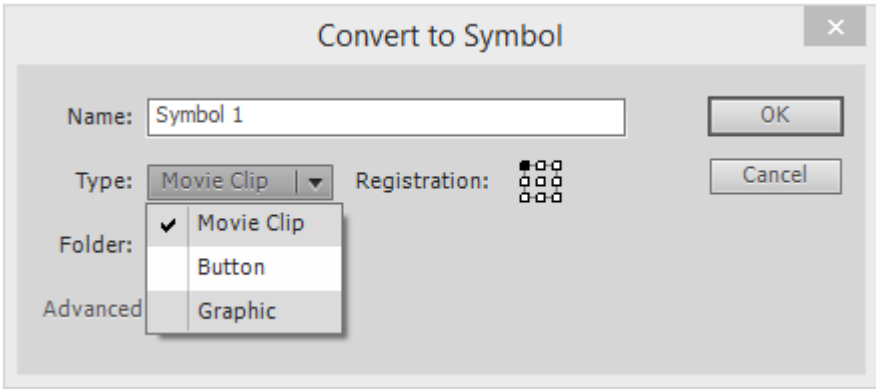
Gambar 4.11

4.1.6 Pembuatan Button

Selain animasi sederhana, kedudukan *button* atau tombol dalam multimedia *Gakuchi 2* juga sangat diperlukan. Fungsi *button* berbeda-beda, tergantung apa yang diatur atau di-*setting* kan didalamnya. Namun

singkatnya, *button* berfungsi sebagai jalan ke halaman yang dituju. Pada dasarnya membuat *button* sama, yang membedakan hanyalah rumus dan tujuannya yang berbeda. Untuk mempermudah pengguna menuju halaman yang dimaksud, pada tombol biasanya diberikan nama atau simbol yang menunjukkan halaman yang akan dituju. Cara yang digunakan penulis untuk membuat *button* adalah dengan cara klik kanan pada objek yang akan dijadikan *button*, lalu pilih "Convert to Symbol". Setelah itu, akan muncul kotak dialog seperti gambar berikut:

Kotak Dialog setelah memilih *Convert to Symbol*

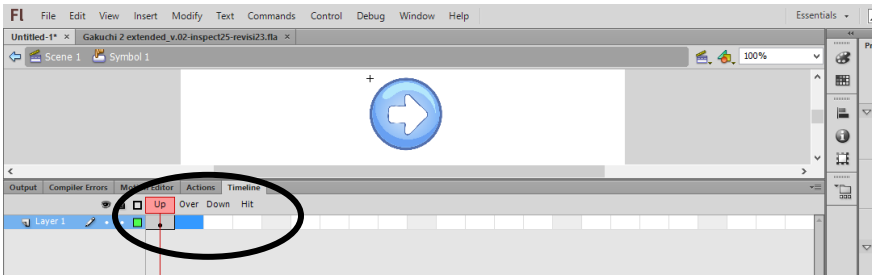


Gambar 4.12

Nama (*Name*) pada kotak dialog yang muncul hendaknya kita isi agar memudahkan dalam pencarian saat akan menggunakan jenis tombol yang sama. Lalu pada *type,* pilih *button. Registration* dapat diubah sesuai dengan yang kita inginkan, namun dibiarkan dalam keadaan *default* pun tidak akan menjadi masalah. Setelah semuanya diatur, klik *OK.*

"*Button"* sudah siap diberi *action script* sesuai halaman tujuannya. Namun, jika *button* ingin tampil lebih menarik, anda bisa tambahkan beberapa variasi. Misalnya ketika *cursor* diatas *button*, *button* berubah warna atau ukuran *button* lebih besar. Lalu ketika ditekan *button* kembali ke ukuran semula dengan warna yang berbeda lagi. Caranya, *double click* pada *button*, lalu akan muncul *timline* dengan nama *Up, Over, Down,* dan *Hit.Up* adalah tampilan *default button*, *Over* adalah tampilan ketika *cursor* berada diatas *button, Down* adalah tampilan *button* saat sedang ditekan, dan *Hit* adalah daerah *button*. Untuk lebih jelasnya, lihat gambar berikut:

Tampilan *Up, Over, Down, Hit*



Gambar 4.13

4.1.7 Penyisipan Action Script

Beberapa hal dalam proses pembuatan multimedia *Gakuchi 2* ini memerlukan *action script* agar media dapat berfungsi sebagaimana mestinya. Banyak *action script* yang dibuat untuk menyempurnakan gerakan, memperhalus gerakan, memberikan efek silau dan lain sebagainya agar lebih sempurna. Namun pada *Gakuchi 2* ini, penulis hanya menyisipkan *action*

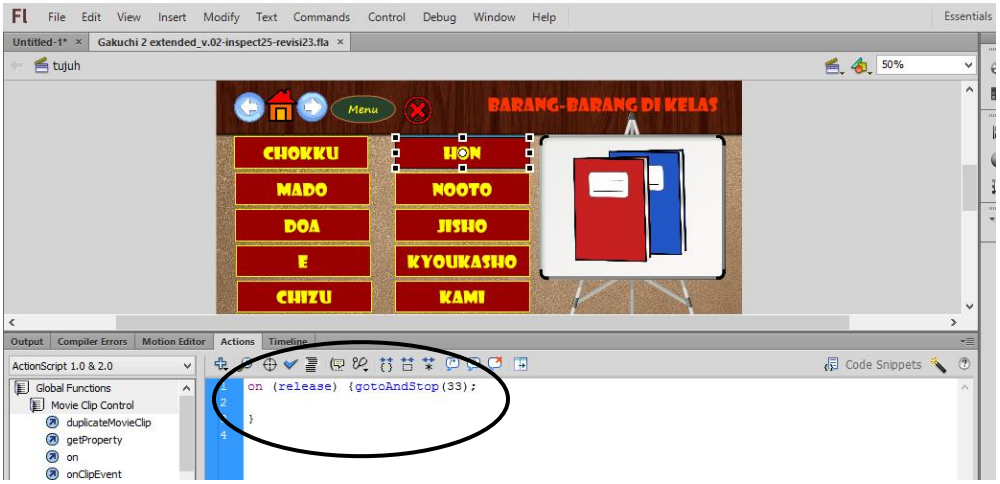
script sederhana yang telah dipelajari selama diperkuliahan dan beberapa *action script* lainnya penulis dapatkan dari internet.

Action script pertama yang akan penulis bahas adalah *action script* dalam materi kosakata. *Button* yang ada pada materi kosa kata ini diharuskan terhubung ke halaman yang berisi gambar sesuai nama yang tertera di *button* tersebut. *Action script* yang digunakan adalah sebagai berikut:

```
on(release){
     gotoAndStop(50);
}
```

Angka 50 pada *action script* menunjukkan urutan *frame* yang berisikan hal yang dimaksud. Misalnya, *button* bertuliskan "*Hon*" maka *frame* yang dituju harus berisikan gambar buku yang telah disiapkan sebelumnya.*Button* yang telah diberikan *action script* harus di *copy*-kan ke setiap *frame* yang memiliki *button* sama.

Contoh pemberian *Action Script* pada materi kosa kata



Gambar 4.14

1. Action Script Soal Pilihan Ganda

Action Script materi, tentunya akan berbeda lagi dengan *action script* soal pilihan. Dalam latihan soal pilihan, penulis menyediakan soal berupa gambar yang nantinya disediakan empat pilihan jawaban. Penulis menggunakan *action script* sebagai berikut:

```
skor_benar = 0;
skor_salah = 0;
skor_total = 0;
jumlah_soal = 0;
jawaban = 0;

function cek_jawaban(pilihan){
   if(pilihan == _root.jawaban){
       _root.skor_benar += 1;
   }else {_root.skor_salah += 1;}

   _root.jumlah_soal += 1;
   nextFrame();
}
stop();
```

Pada setiap pilihan, sisipkan *action script* berikut:

```
//Untuk pilihan 1 atau A
on (release) {
 pilihan = 1;
 _root.cek_jawaban(pilihan);
}
//Untuk pilihan 2 atau B
on (release) {
     pilihan = 2;
     _root.cek_jawaban(pilihan);
}
//Untuk pilihan 3 atau C
on (release) {
     pilihan = 3;
     _root.cek_jawaban(pilihan);
}
//Untuk pilihan 4 atau D
on (release) {
     pilihan = 4;
```

```
        _root.cek_jawaban(pilihan);
}
```

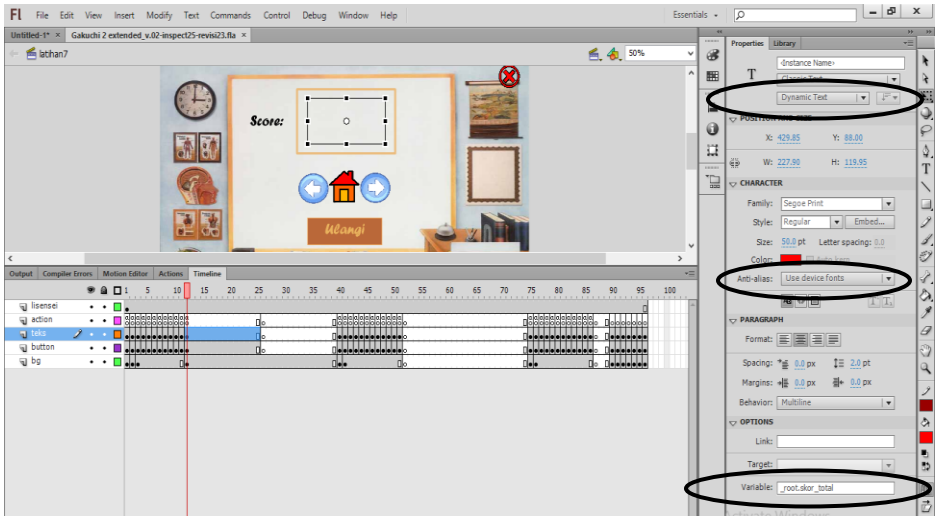
Lalu pada setiap *frame* soal, ketikkan *action script* sebagai berikut:

```
_root.jawaban = 4;
stop();
```

Angka 4 menunjukkan jawaban yang benar pada soal *frame* tersebut

Untuk penilaian, buat kotak dengan tipe *dynamic text.* Setelah itu, pada menu *Anti-alias* pada *properties*, pilih *Use Device Font*. Lalu ketikkan nama *variable*-nya _root.skor_total. Untuk lebih jelasnya, lihat gambar berikut:

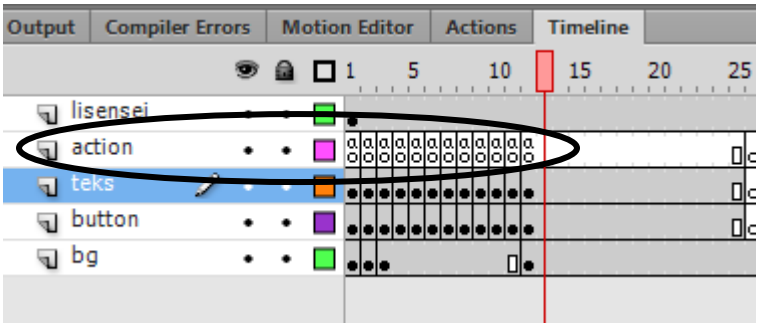
Dynamic Text, Anti-alias, Variable



Gambar 4.15

Action Script untuk setiap *frame* soal dan *action script* pada tampilan awal hendaknya dipisahkan di *layer* terpisah seperti gambar berikut:

Layer khusus *action*



Gambar 4.16

2. Soal *Essay*

Soal *essay* atau soal isian ini diisi dengan cara mengetik jawaban yang benar pada kotak yang telah disediakan. Penulis mengatur jawaban agar diisi dengan huruf kecil dan diakhir kalimat selalu diakhiri dengan tanda baca titik. Langkah pertama untuk mengolah soal *essay* adalah membuat kotak-kotak isian dengan menggunakan *input text*, *Anti-alias* nya di ganti dengan *Use Device Font*, dan diberi nama setiap *variable* nya dengan nama jawaban_user1 (untuk kotak jawaban nomor satu), jawaban_user2 (untuk kotak jawaban nomor dua), dan seterusnya sesuai dengan yang diinginkan. *Action script* yang digunakan adalah sebagai berikut:

```
//daftar jawaban sebenarnya
```

```
jawaban_asli1 = "hoken-shitsu";
jawaban_asli2 = "wa";
jawaban_asli3 = "tonari";
jawaban_asli4 = "koutei";
jawaban_asli5 = "no";
jawaban_asli6 = "no";
jawaban_asli7 = "wa";
jawaban_asli8 = "wa";
jawaban_asli9 = "no";
jawaban_asli10 = "arimasu";
//nilai pertama kali sama dengan 0
nilai = 0;
```

Penulis selalu menyediakan *button* “Cek” untuk mengetahui nilai dari soal *essay* ini. Pada *button* ini sisipkan *action script* berikut:

```
on (release) {
   //menghasilkan variable i=1, i=2, i=3, i=4, i=5
   for (i=1; i<11; i++) {
      //jika jawaban_user+i = jawaban_asli+i

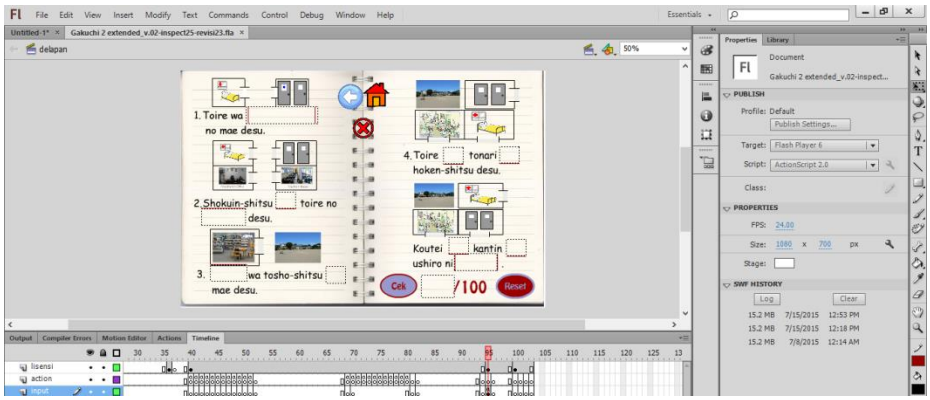
      if(_root["jawaban_user"+i]==_root["jawaban_asl
      i"+i]){
          //nilai ditambah 1
          nilai += 1*10;
          //tanda+i pindah ke frame 2
          _root["tanda"+i].gotoAndStop(2);
      } else {
          //tanda+i pindah ke frame 3
          _root["tanda"+i].gotoAndStop(3);
      }
   }
   //tombol koreksi tidak bisa ditekan
   koreksi.enabled = false;
   //tombol koreksi lebih transparan
   koreksi._alpha = 40;
}
```

Karena setiap kotak yang diisi akan berpengaruh kepada soal-soal *essay* selanjutnya, maka penulis menyediakan tombol *reset* yang berfungsi mengosongkan kembali jawaban dan nilai yang telah terisi

sebelumnya. *Action script* yang disisipkan pada tombol *reset* adalah sebagai berikut:

```
on (release) {
     //tombol koreksi dapat ditekan
     koreksi.enabled = true;
     //warna tombol koreksi tidak transparan
     koreksi._alpha = 100;
     //nilai diubah menjadi 0
     nilai = 0;
     //menghasilkan variable i=1, i=2, i=3, i=4, i=5
     for (i=1; i<11; i++) {
          //jawaban_user+i dikosongkan
          _root["jawaban_user"+i] = "";
          //tanda+i pindah ke frame 1
          _root["tanda"+i].gotoAndStop(1);
     }
}
```

Contoh Tampilan Soal *Essay*



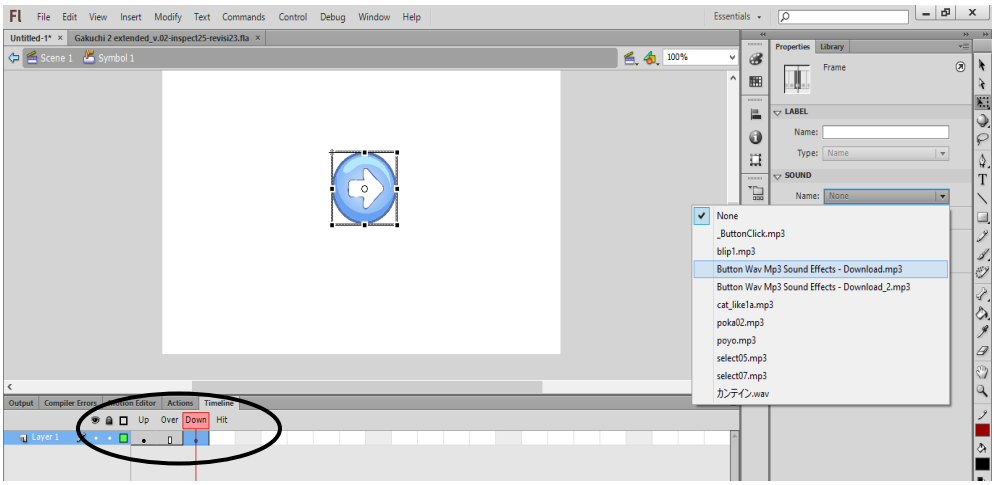
Gambar 4.17

4.1.8 Penyisipan Suara (*sound*) dalam *button*

Agar lebih menarik, *button* pada multimedia *Gakuchi 2* disisipkan suara. Suara yang dikeluarkan setiap *button* beragam sesuai jenis dan fungsinya. Misalnya, pada *button* soal pilihan. *Button* pilihan yang benar dan *button* pilihan yang salah akan berbeda. Suara pada *button* soal pilihan tentu

akan berbeda lagi dengan *button next*, *previous*, menu, dan lain sebagainya. Cara menyisipkan suara pada *button* yaitu, langkah pertama, *double* klik *button* yang akan diberikan efek suara. Setelah itu klik kanan pada *frame Over* dan atau *frame Down* pada *timeline*, pilih *insert keyframe*.Setelah itu pada *Properties* pilih *sound* yang akan digunakan. Pilihan *sound* akan muncul setelah *sound* di*import* ke *library*.(Lihat Gambar 4.18)

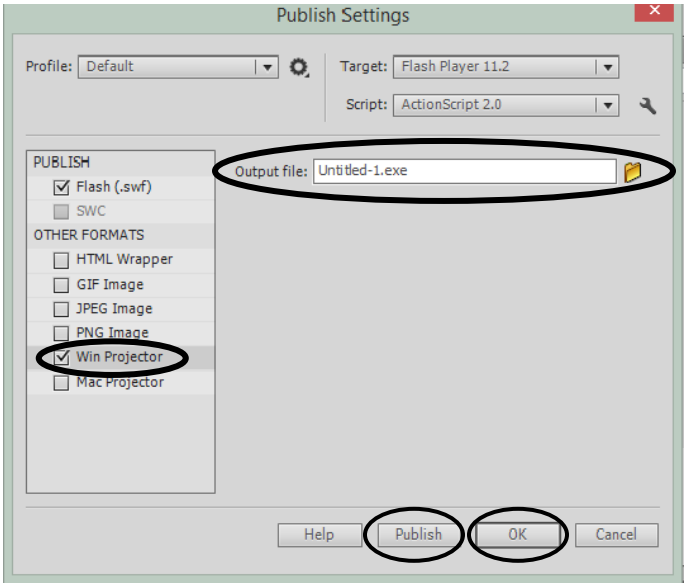
Memasukkan *Sound* pada *Button*



Gambar 4.18

Setelah semua selesai, maka media di-*publish* kedalam bentuk .exe dengan cara klik menu *File*, pilih *Publish Setting.* Setelah itu akan muncul kotak dialog. Pilih (*chek list*) pilihan *win projector*, beri nama media, klik *Publish* dan tunggu. Setelah selesai, klik *OK.* Untuk lebih jelasnya, lihat gambar berikut:

Kotak Dialog *Publish Setting*



Gambar 4.19

4.2 Cara Pengoperasian Multimedia *Gakuchi 2*

Untuk menghindari salah jalan dan untuk memudahkan pengguna *Gakuchi 2*, penulis memaparkan cara menggunakan (mengoperasikan) multimedia *Gakuchi 2.*

1. *Double* klik pada aplikasi multimedia *GAKUCHI 2.exe*
2. Setelah itu, akan muncul tampilan awal (*opening*) seperti gambar berikut:

Tampilan *Opening* pada Multimedia *Gakuchi 2*



Gambar 4.20

3. Klik logo UNIKOM yang terdapat pada halaman pembuka, lalu akan muncul tiga menu utama yaitu *About*, *Lesson*, dan *Test*. Berikut gambar dari menu utama *Gakuchi 2*:

Tampilan Menu Utama *Gakuchi 2*



Gambar 4.21

4. Pada pilihan *About* berisi mengenai biodata penulis, pengertian *Gakuchi 2*, ucapan terimakasih, dan list alamat *web* yang penulis gunakan untuk mengambil gambar dan suara.

Tampilan *About*



Gambar 4.22

5. Tombol *Lesson* berisi tentang menu-menu dari bab 7 hingga bab 13.

Tampilan Menu materi (*Lesson*)



Gambar 4.23

6. Jika salah satu bab diklik, maka akan muncul menu kosa kata, pola kalimat, percakapan, dan latihan per-bab.

Tampilan Menu pada setiap Bab



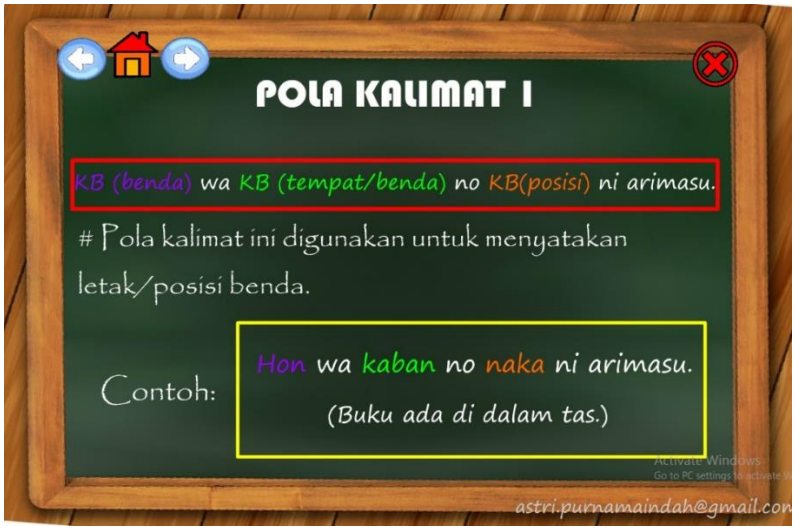
Gambar 4.24

Tampilan Materi Kosa kata



Gambar 4.25

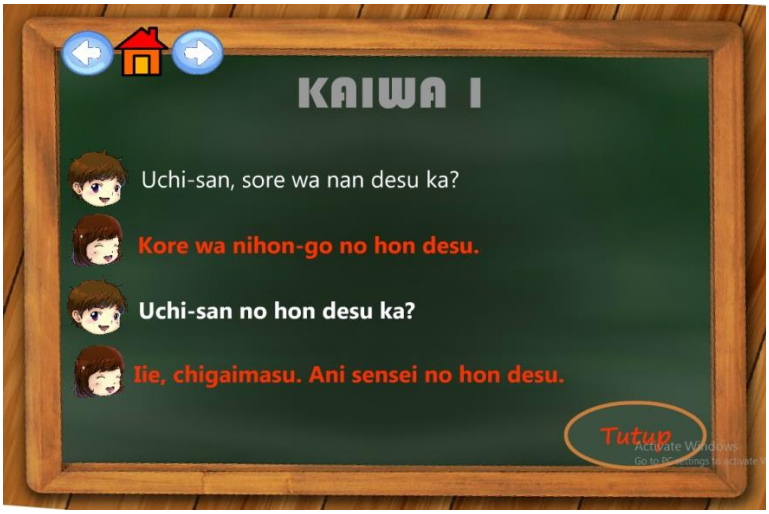
Tampilan Materi Pola Kalimat



Gambar 4.26

Pola kalimat di dalam kotak warna merah, dan contoh kalimat serta artinya di kotak warna kuning. Selain itu, warna-warna pada tulisannya pun diharapkan dapat membantu memudahkan pengguna dalam mengingat.

Tampilan Materi Percakapan



Gambar 4.27

Pada materi perakapan atau *kaiwa*, penulis memberikan audio yang disisipkan pada *button* yang berupa kepala karakter. Jika *button* diklik, maka audio akan terdengar.

Tampilan Materi Latihan per-Bab



Gambar 4.28

7. Jika pada menu utama meng-klik *Test*, maka tampilannya adalah sebagai berikut:

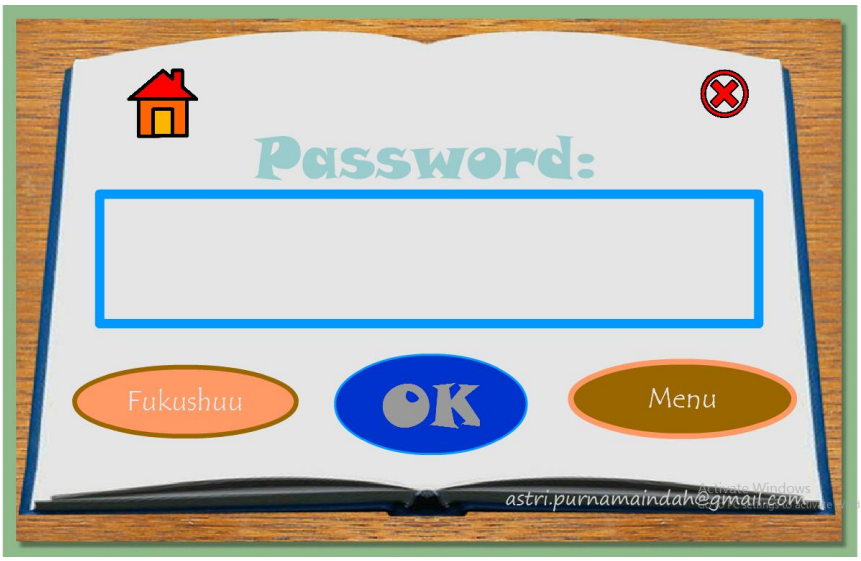
Tampilan Menu *Test*



Gambar 4.29

8. Dan jika menekan tombol hijau bergambarkan sebuah gembok, maka tampilannya adalah sebagai berikut:

Tampilan *icon button*Kunci Jawaban



Gambar 4.30

Fungsi dari tombol tersebut adalah untuk mengantarkan pengguna ke tampilan seperti pada gambar 4.30 di atas. Jika kotak *password* diisi dengan kata kunci yang benar, maka akan membuka halaman yang berisi kunci jawaban *fukushuu* dan latihan soal essay per-bab.

9. Untuk keluar dari media, tekan *button* silang berwarna merah (X) yang terdapat pada setiap halaman.

4.3 Tanggapan Responden terhadap Multimedia *Gakuchi 2* sebagai Media Alternatif Pembelajaran Bahasa Jepang untuk Pelajar kelas X SMA/Sederajat

Berikut ini adalah hasil tanggapan dari responden terhadap multimedia *Gakuchi 2.* Tanggapan dikumpulkan dalam bentuk angketyang mulai dibagikan pada tanggal 12 Juli 2015 sampai dengan tanggal 25 Juli 2015. Lalu, 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 Angket Tertutup

Setelah penulis memberikan angket kepada responden mengenai keseluruhan media *Gakuchi 2*, maka hasilnya adalah sebagai berikut:

Hasil Angket Tertutup

Pertanyaan	**Jumlah Jawaban Responden**			
	A	B	C	D
1	8	2	0	0
	80%	20%	0%	0%
2	2	8	0	0
	20%	80%	0%	0%
3	7	3	0	0
	70%	30%	0%	0%
4	10	0	0	0
	100%	0%	0%	0%
5	10	0	0	0

	100%	0%	0%	0%
6	5	5	0	0
	50%	50%	0%	0%
7	10	0	0	0
	100%	0%	0%	0%
8	4	6	0	0
	40%	60%	0%	0%
9	8	2	0	0
	80%	20%	0%	0%
10	9	1	0	0
	90%	10%	0%	0%
11	8	2	0	0
	80%	20%	0%	0%
12	0	10	0	0
	0%	100%	0%	0%
13	0	9	1	0
	0%	90%	10%	0%
14	10	0	0	0
	100%	0%	0%	0%
15	7	3	0	0
	70%	30%	0%	0%
∑	98	51	0	0
Kriterium	392	153	2	0
$\sum \boldsymbol{Kriterium}$	547			

Tabel 4.1

Berdasarkan Tabel 4.1, maka dapat diketahui bahwa:

1. Pertanyaan nomor satu (kosakata)

Sebagian besar (80%) responden menyatakan “sangat setuju” bahwa kosakata pada multimedia *Gakuchi 2* telah sesuai dengan buku acuan

yang digunakan. Sedangkan sebagian kecil (20%) lainnya menjawab "setuju".

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

   Sebagian kecil (20%) responden menyatakan "sangat sesuai" bahwa pola kalimat yang ditambahkan oleh penulis pada multimedia *Gakuchi 2* telah sesuai dengan materi yang dipelajari. Sedangkan sebagian besar (80%) lainnya menjawab "sesuai".

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

   Hampir sebagian besar (70%) responden menyatakan "sangat sesuai" bahwa contoh kalimat pada multimedia *Gakuchi 2* telah sesuai dengan materi yang dipelajari. Sedangkan hampir setengahnya (30%) lainnya menjawab "sesuai".

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

   Seluruh (100%) responden menyatakan bahwa jumlah soal latihan dan *fukushuu* pada multimedia *Gakuchi* 2 "cukup".

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

   Seluruh (100%) responden menyatakan bahwa tingkat kesulitan soal latihan dan *fukushuu* pada multimedia *Gakuchi* 2 "sedang".

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

   Setengahnya (50%) responden menyatakan "sangat sesuai" bahwa gambar untuk penjelasan kosakata pada multimedia *Gakuchi 2* telah sesuai. Sedangkan setengah (50%) lainnya menjawab "sesuai".

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

   Seluruh (100%) responden menyatakan bahwa desain yang digunakanpada multimedia *Gakuchi* 2 “menarik”.

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

   Hampir setengahnya (40%) responden menyatakan bahwa ukuran teks pada multimedia *Gakuchi 2* “ideal”. Sedangkan hampir sebagian besar (60%) lainnya menjawab “sebagian besar tulisan dapat terbaca”.

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

   Sebagian besar (80%) responden menyatakan bahwa pemilihan jenis huruf pada multimedia *Gakuchi 2* “tepat”. Sedangkan sebagian kecil (20%) lainnya menjawab “sebagian kecil tulisan kurang jelas”.

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

    Sebagian besar (90%) responden menyatakan bahwa pengoperasian tombol navigasi pada multimedia *Gakuchi 2* “mudah”. Sedangkan sebagian kecil (10%) lainnya menjawab “netral” atau berarti responden setuju dengan apa yang dibuat oleh penulis, namun tidak 100% paham secara keseluruhannya.

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

    Sebagian besar (80%) responden menyatakan bahwa petunjuk pengisian soal latihan dan *fukushuu* pada multimedia *Gakuchi 2* “mudah

dipahami". Sedangkan sebagian kecil (20%) lainnya menjawab "netral" atau berarti responden setuju dengan apa yang dibuat oleh penulis, namun tidak 100% paham secara keseluruhannya.

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

    Seluruh (100%) responden menyatakan bahwa efek suara tombol yang digunakan pada multimedia *Gakuchi* 2 "baik".

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

    Sebagian besar (90%) responden menyatakan bahwa suara penutur kosakata dan percakapan pada multimedia *Gakuchi 2* "baik". Sedangkan sebagian kecil (10%) lainnya menjawab "kurang baik".

14. **Pertanyaan nomor 14 (tampilan multimedia *Gakuchi 2* dalam menarik perhatian siswa)**

    Seluruh (100%) responden menyatakan bahwa tampilan multimedia *Gakuchi* 2 dapat "menarik" perhatian siswa.

15. **Pertanyaan nomor 15 (multimedia *Gakuchi 2* sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang untuk kelas X SMA/ Sederajat)**

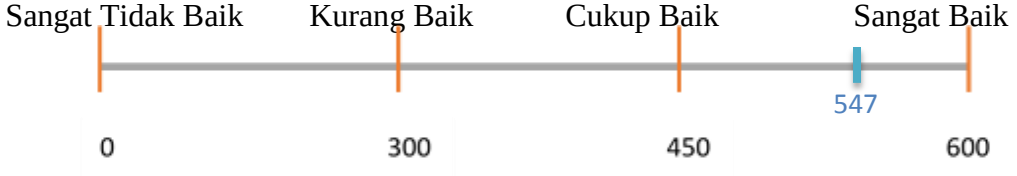
    Hampir sebagian besar (70%) responden menyatakan bahwa multimedia *Gakuchi* 2 "sangat bisa" dijadikan sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang untuk kelas X SMA/ sederajat. Sedangkan hampir setengahnya (30%) lainnya menjawab "bisa".

Kesimpulannya, berdasarkan jawaban-jawaban responden di atas dapat diketahui bahwa sebagian besar responden menyatakan multimedia *Gakuchi* 2 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.

Untuk memperjelas interval nilai yang diperoleh dari hasil penelitian dengan nilai idealnya maka nilai yang telah diperoleh dimasukkan ke dalam *rating* scale. Nilai *rating scale* pada gambar 4.31 di bawah ini diperoleh dari perhitungan sebagai berikut: nilai ideal yang diperoleh untuk batas maksimum berdasarkan angket adalah 4 x 15 x 10 = **600**. Dengan 4 sebagai pilihan jawaban dengan nilai tertinggi, 15 untuk jumlah pertanyaan, dan 10 untuk jumlah responden. Nilai 450 dan 300 didapat dari nilai tertinggi kedua dan ketiga dalam poin skala *likert* pada Tabel 3.1 dengan perhitungan 3 x 15 x 10 = **450** dan 2 x 15 x 10 = **300**.

Berdasarkan pada tabel IV.1, ∑kriterium yang dihasilkan dari 15 pertanyaan dalam angket tertutup adalah 547. Jika nilai tersebut dimasukkan ke dalam interval *rating scale*, maka 547 berada pada posisi seperti gambar di bawah ini:

Hasil *Rating Scale*



Gambar 4.31

Nilai 547 berada pada posisi diantara predikat “cukup baik” dan “sangat baik”. Namunnilai 547 lebih mendekati nilai 600 atau “sangat baik”. Dengan kata lain, dapat dikatakan bahwa **multimedia “*Gakuchi 2*”sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang utuk pelajar kelas X SMA/ sederajat.**

4.3.2 Hasil Analisis Angket Terbuka

Jumlah soal angket terbuka pada angket penelitian *Gakuchi 2* berjumlah dua soal dengan pertanyaan sebagai berikut:

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

Untuk pertanyaan pertama, ***seluruh (100%) responden menjawab ada keinginan menggunakan multimedia Gakuchi 2 untuk mengajar bahasa Jepang.*** Ada berbagai alasan yang dikemukakan dalam pengisian angket. Penjabarannya adalah sebagai berikut:

1. Hampir sebagian besar (60%) responden menjawab: Cocok digunakan sebagai alat bantu belajar bahasa Jepang khususnya kelas X SMA/SMK sederajat karena menarik dan interaktif.
2. Sebagian (50%) responden menjawab: Lebih menarik minat siswa dalam belajar bahasa Jepang dengan adanya tampilan gambar dan suara.

3. Sebagian kecil (10%) responden menjawab: Pembahasan di dalamnya komplit yang diawali dengan kosa kata, pola kalimat, percakapan, dan latihan soal, latihan kosa kata, latihan pola kalimat, contoh kalimat, dan contoh percakapan.

Meskipun begitu, kekurangan multimedia *Gakuchi 2* masih perlu dibenahi. Seperti permintaan penulis untuk menyampaikan saran dari responden, poin-poin saran untuk perbaikan adalah sebagai berikut:

1. Sebagian kecil (20%) responden menyarankan untuk memperbaiki kalimat dalam petunjuk soal pilihan asosiasi.
2. Hampir sebagian besar (70%) responden menyarankan untuk memperbanyak kuantitassoal dan lebih variatif.
3. Sebagian kecil (20%) responden menyarankan untuk menambahkan panduan lengkap penggunaan media.
4. Sebagian kecil (10%) responden menyarankan untuk menambahkan ungkapan diawal dan diakhir contoh percakapan.
5. Sebagian kecil (10%) responden menyarankan untuk membuat multimedia lain yang lebih dapat menge-*drill* siswanya.
6. Sebagian besar (80%) responden menyarankan untuk memperbaiki kualitas suara penutur.