DAFTAR ISI

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI vi

DAFTAR TABEL ix

DAFTAR BAGAN x

DAFTAR GAMBAR xi

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Rumusan Masalah 4

1.3 Batasan Masalah 4

1.4 Tujuan Penelitian 5

1.5 Manfaat Penelitian 5

1.6 Definisi Operasional 7

1.7 Sistematika Penulisan 8

BAB II LANDASAN TEORI 10

2.1 Media 10

2.1.1 Pengertian Media 10

2.1.2 Kelompok Media dan Ciri-cirinya 11

2.2 Media Pembelajaran 14

2.2.1 Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran 14

2.2.2 Prinsip Umum Pembuatan Media Pembelajaran 15
2.3 Multimedia 16
2.3.1 Pengertian Multimedia 16
2.3.2 Kategori Multimedia 16
2.3.3 Elemen Multimedia 17
2.4 Adobe Flash CS6 18
2.4.1 Sejarah *Adobe Flash* 18
2.4.2 Pengenalan halaman kerja pada *Adobe Flash CS6* 20
2.5 Adobe Photoshop CS6 24
2.6 Buku Sakura I dan Nihongo I 26
2.7 Online Japanese Accent Dictionary (OJAD) 26
BAB III METODE PENELITIAN 28
3.1 Metode Penelitian 28
3.2 Objek Penelitian 28
3.2.1 Populasi 28
3.2.2 Sampel 29
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian 30
3.4 Tahapan Penelitian 30
3.5 Teknik Pengumpulan Data 34
3.5.1 Studi Pustaka 34
3.5.2 Kuisioner (angket) 34
BAB IV PEMBAHASAN 38
4.1 Proses Pembuatan Multimedia *Gakuchi 2* 38

4.1.1 Perancangan Media 38
4.1.2 Pengunduhan Suara (Sound) dari OJAD 40
4.1.3 Pembuatan Desain Media 44
4.1.4 Import Gambar ke Library Adobe Flash CS6 45
4.1.5 Pembuatan Animasi 46
4.1.6 Pembuatan Button 48
4.1.7 Penyisipan Action Script 50
4.1.8 Menyisipkan Suara (*sound*) dalam *button* 56
4.2 Cara Pengoperasian Multimedia *Gakuchi 2* 58
4.3 Tanggapan Responden terhadap Multimedia *Gakuchi 2* sebagai Media Alternatif Pembelajaran Bahasa Jepang untuk Pelajar kelas X SMA/Sederajat 65
4.3.1 Hasil Analisis Angket Tertutup 65
4.3.2 Hasil Analisis Angket Terbuka 71
BAB V KESIMPULAN 73
5.1 Kesimpulan 73
5.2 Saran 75
DAFTAR PUSTAKA 77