BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Proses Perancangan dan Pembuatan *Shok-Kai*

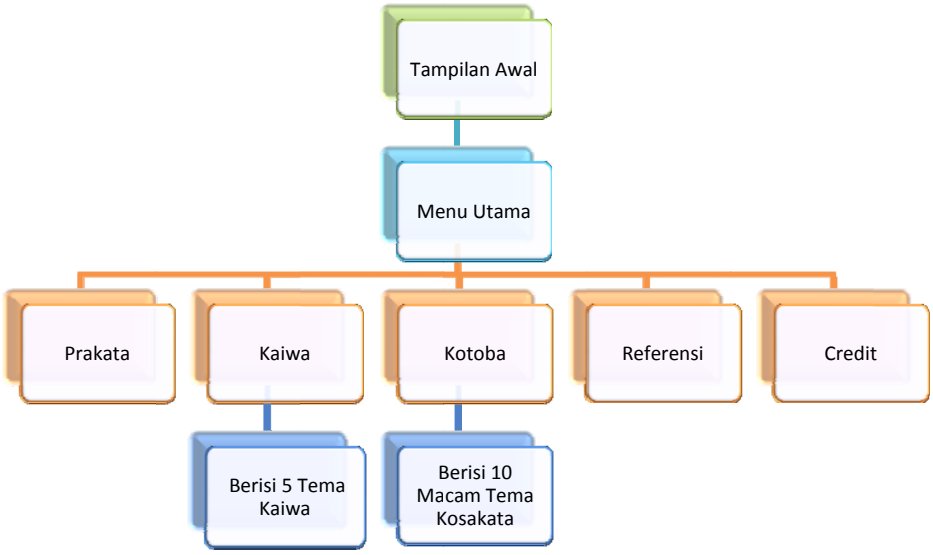
Dalam membuat media pembelajaran *Shok-Kai* ini ada 2 proses yang dilakukan oleh penulis sekaligus sebagai pembuat media, yaitu :

a. Proses rancangan tampilan media

b. Proses pembuatan media

4.1.1 Proses Rancangan Tampilan Media

Pada proses ini sebelum membuat media, penulis membuat *follow chart* terlebih dahulu. Fungsi nya selain memberikan kemudahan dalam membut tampilan media yang akan dibuat, *follow chart* juga memberikan kemudahan bagi penulis untuk membuat *link* yaitu menghubungkan dari halaman satu ke halaman lainnya.



Bagan 4.1
Rancangan keseluruhan halaman *Shok-Kai*

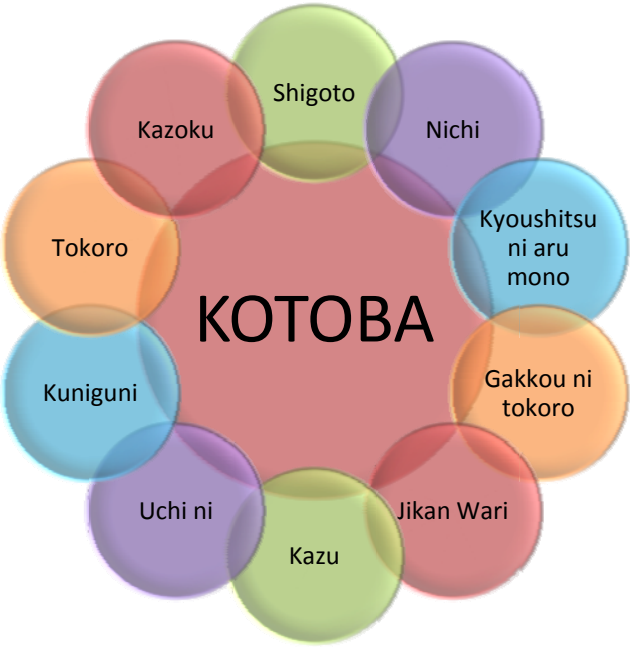


Bagan 4.2

Pembagian tema kaiwa pada *Shok-Kai*

Pada bagian **Kaiwa** terdapat lima tema kaiwa seperti yang telah digambarkan pada bagan diatas. Di setiap tema tersebut juga penulis menyisipkan lima buah kalimat dimana masing-masing kaiwa terdapat *native speaker* dan arti dalam bahasa Indonesia dari percakapan yang ditulis dengan huruf Jepang hiragana. Hal ini mengingat dari tujuan awal pembuatan media ini adalah untuk pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar. Sehingga tulisan mudah dibaca dan dimengerti oleh *user*.

Sedangkan untuk bagian **Kotoba**, terdapat 10 (sepuluh) macam jenis tema kotoba yang akan di masukkan. Semua macamnya itu seperti yang tertulis dalam bagan di bawah ini



Bagan 4.3
Pembagian tema kotoba pada *Shok-Kai*

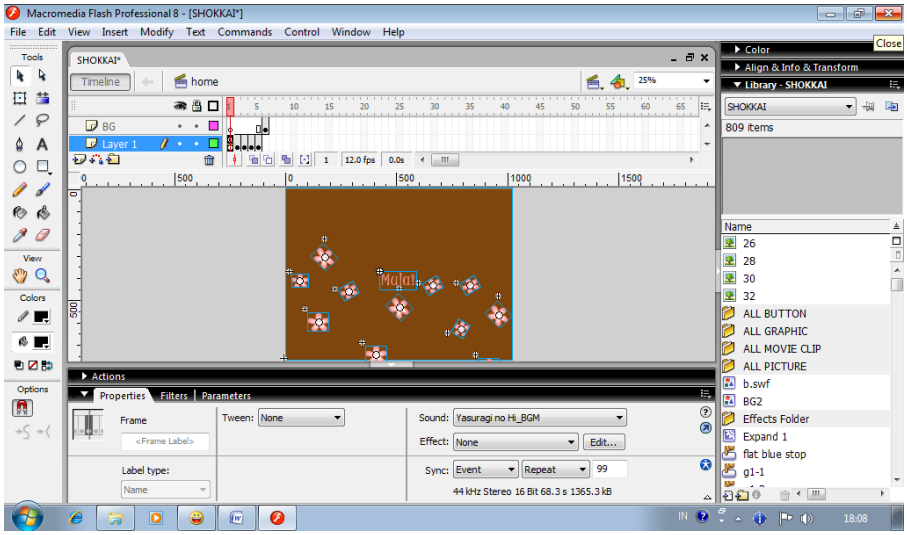
4.1.2 Proses Pembuatan Media

Pada media pembelajaran *Shok-Kai* ini terdapat banyak tulisan yang ditulis dengan bahasa Indonesia dan bahasa Jepang. Selain itu juga penulis memberikan gambar yang bertujuan sebagai ilustrasi dari tema setiap **Kaiwa** atau **Kotoba** yang dimaksud. Selain itu terdapat beberapa animasi agar *user* merasa tertarik saat belajar menggunakan *Shok-Kai*. Semua itu penulis kemas dalam bentuk semenarik mungkin dengan langkah-langkah sebagai berikut :

a. Pada tampilan awal, penulis memberikan animasi bunga sakura yang berguguran dengan cara gambar bunga sakura yang telah penulis buat dalam program *Adobe Photoshop* tersebut diletakkan pada *background* yang telah diberi warna. Lalu semua bunga itu diberi *action script* agar dapat berguguran dengan rumus sebagai berikut :

```
onClipEvent (enterFrame) {
this._y += 20;
if (this._y >= 800) {
  this._y = 7;
}
}
```

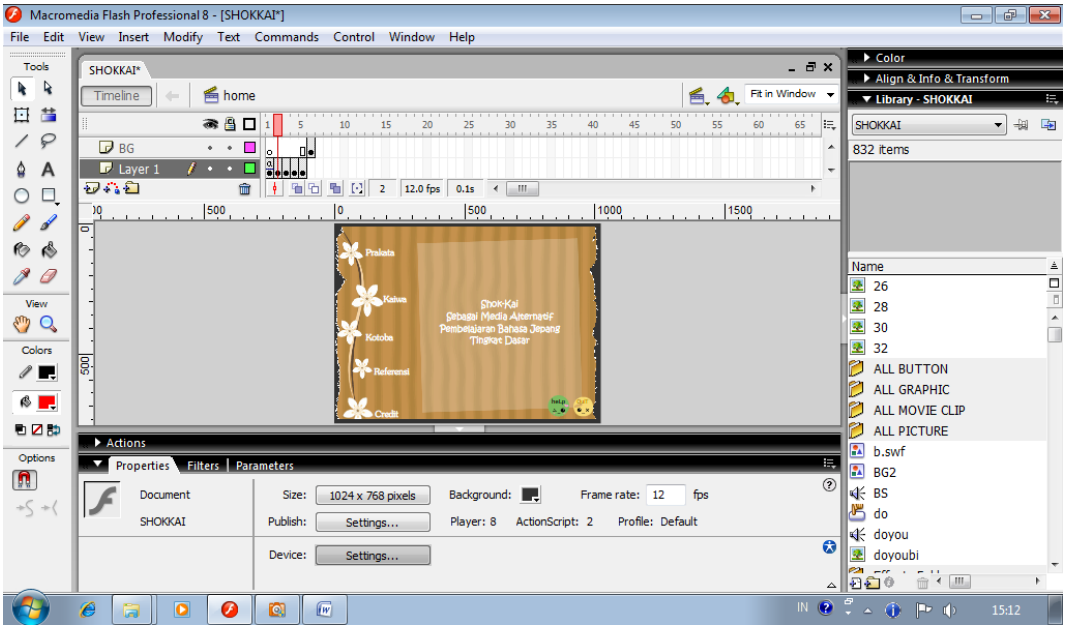
b. Lalu pada bagian tengah *background* penulis memberikan *button* dengan tulisan "MULAI" yang apabila *mouse* melewati tulisan tersebut maka akan muncul tulisan "ヰベ㈣㈠へ㈩デ". Dalam hal seperti ini, penulis hanya menjadikan tulisan awal menjadi *button*, lalu pada *over* penulis menambahkan tulisan Jepang. Seperti pada gambar 4.1 di bawah ini.



Gambar 4.1
Pembuatan animasi halaman utama

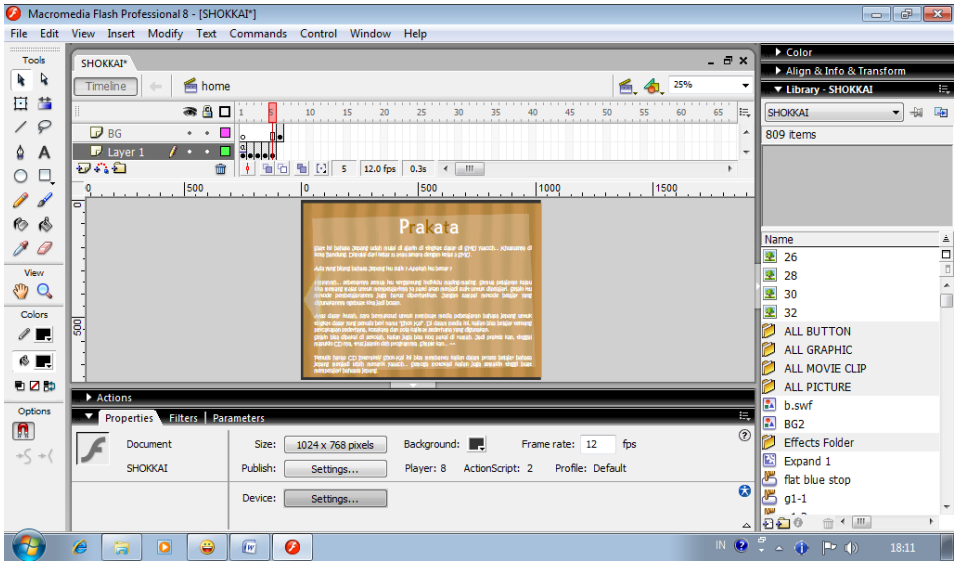
c. Di dalam tampilan awal ini juga penulis memberikan musik latar yang penulis *import*, lalu di simpan di *Common Libraries*. Setelah itu penulis hanya tinggal meng *drag* musik tersebut ke halaman. Agar musik terus berjalan, pada bagian *repeat*, penulis memasukkan angka 99. Maksudnya adalah musik diulang selama 99 kali.

d. Selanjutnya pada halaman utama, penulis memberikan 5 *button* yaitu **"Prakata", "Kaiwa", "Kotoba", "Referensi"** dan **"Credit".** Ke lima *button* tersebut pada umumnya memiliki fungsi yang sama, yaitu untuk menyambungkan ke halaman dari setiap judul yang di klik. Dalam hal ini penulis hanya memberikan *button* tersebut *action script*. Ketika *mouse* melewati kata-kata yang disebutkan di atas, maka bunga yang menjadi *background* halaman utama akan berubah warna. Dalam hal ini, pada bagian *over* di *button*, penulis membuat *copy*-an bunga lalu merubah warna bunga tersebut dari warna awal putih menjadi coklat yang diberi efek *alpha* dengan ketajaman 35%, seperti pada gambar 4.2 di bawah ini.



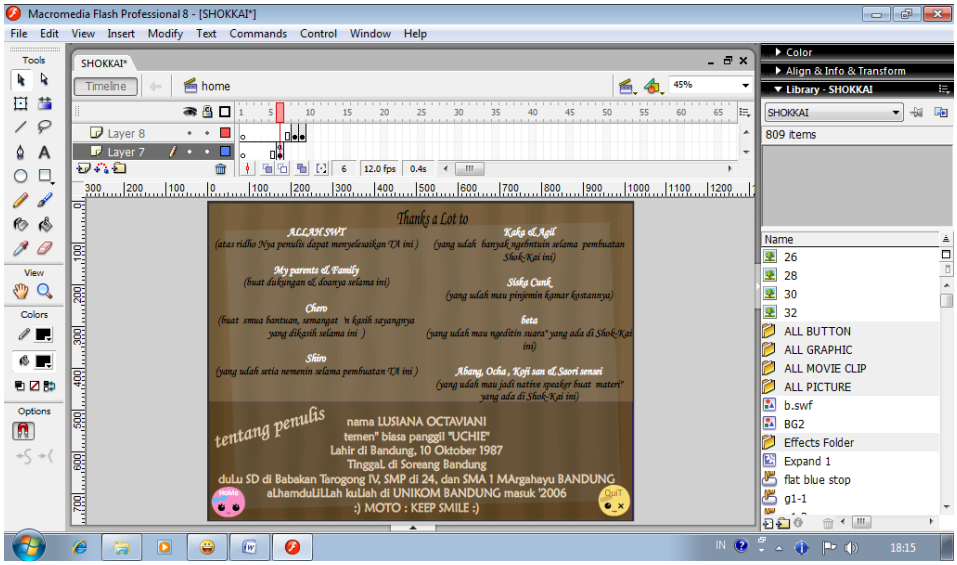
Gambar 4.2
Pembuatan menu halaman utama

e. Pada setiap halaman penuh dari **Prakata, Kaiwa, Kotoba, Referensi** dan **Credit** penulis memberikan navigasi *back* dan *next* dengan simbol gambar yang telah penulis buat dan simpan di bagian *Common Libraries* yang terdapat di dalam menu Macromedia Flash 8. Seperti pada contoh halaman **Prakata** yang diberi *button back* dibawah ini.



Gambar 4.3
Menu halaman prakata

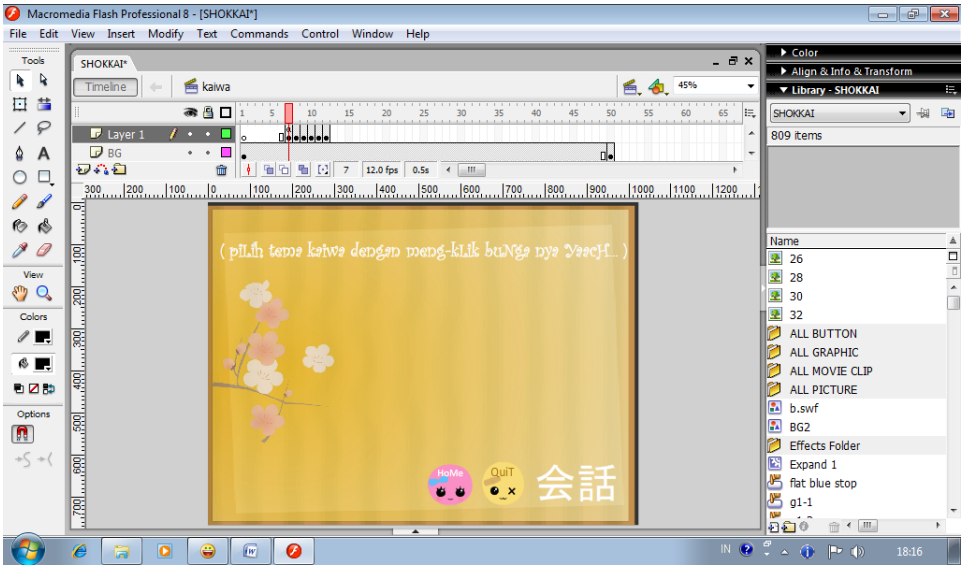
f. Pada halaman **Credit** penulis membagi 2 bagian, yaitu profil tentang penulis dan ucapan terimakasih. Untuk profil penulis, penulis hanya membuat kotak hitam dengan menggunakan *rectangle tool.* Sedangkan untuk ucapan terimakasih, penulis membuat tulisan ucapan terimakasih pada *layer* dan memberikan efek *transition* pada tulisan "*thanks to*" tersebut. Sehingga tulisan akan bergerak ke samping.



Gambar 4.4
Menu halaman credit

g. Pada halaman awal **Kaiwa**, penulis memberikan warna *background* yang berbeda, yaitu warna kuning yang di ambil dari gambar yang telah penulis simpan di *Common Libraries*. Dalam gambar tersebut, terdapat bunga sakura yang penulis jadikan simbol dan apabila *mouse* diletakkan di bunga tersebut, maka akan muncul tulisan hiragana mengenai tema kaiwa yang akan dipilih oleh *user*. Dalam hal ini pada bagian *over* dari *button* tersebut penulis menambahkan tulisan yang sesuai dengan tema kaiwa yang telah disiapkan.

h. Setelah itu penulis juga memberikan navigasi tombol yang dapat berubah gambar. Gambar pertama penulis jadikan *button*, lalu pada bagian *over* penulis masukkan gambar yang berbeda tetapi yang memiliki bentuk yang sama. Sehingga saat *mouse* menuju gmbar tersebut, gambar seolah-olah bergerak wujud.



Gambar 4.5
Pembuatan *button* pada menu kaiwa

i. Sedangkan pada halaman **Kaiwa**, selain penulis menyisipkan gambar sebagai *background* dari masing-masing kaiwa, penulis juga memberikan *button* berupa gambar bunga yang apabila *mouse* menuju bunga tersebut, maka terjemahan dalam bentuk bahasa indonesia akan keluar. Pada dasarnya sama setiap bagian *over* dari *button* tersebut dimasukkan kata-kata sesuai yang dimaksudkan.

j. Selain itu penulis juga menyisipkan *button* yang apabila di klik maka akan keluar suara dari *native speaker*. Dalam hal ini *button* diberikan action script sebagai berikut :

on(release)

{

ci.attachSound("KAZOKU2"); → Harus sesuai dengan judul lagu yang dimaksud dan di Common Libraries

ci.stop();

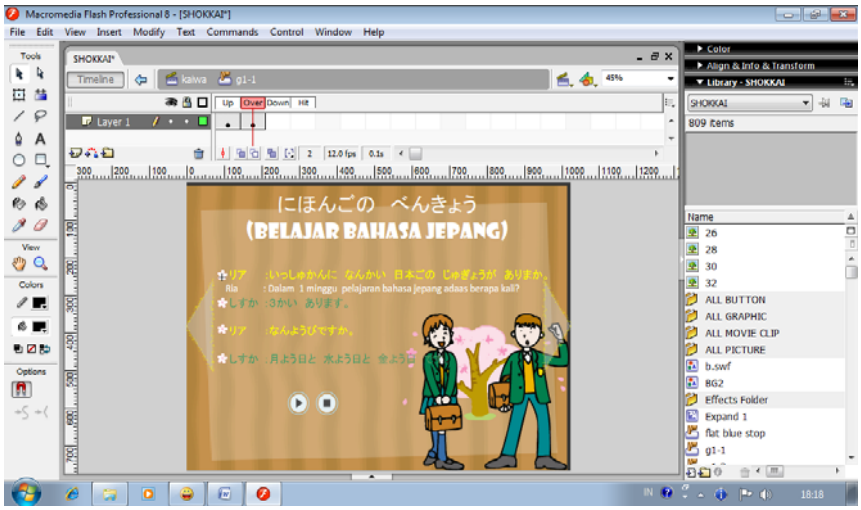
ci.start(0,1);} → Tulisan "ci" dalam hal ini dapat di ganti sesuai dengan action script yang di buat di frame halaman pertama

Sebelum nya di halaman awal penulis juga harus menuliskan *action script* sebagai berikut :

fscommand("fullscreen",true)

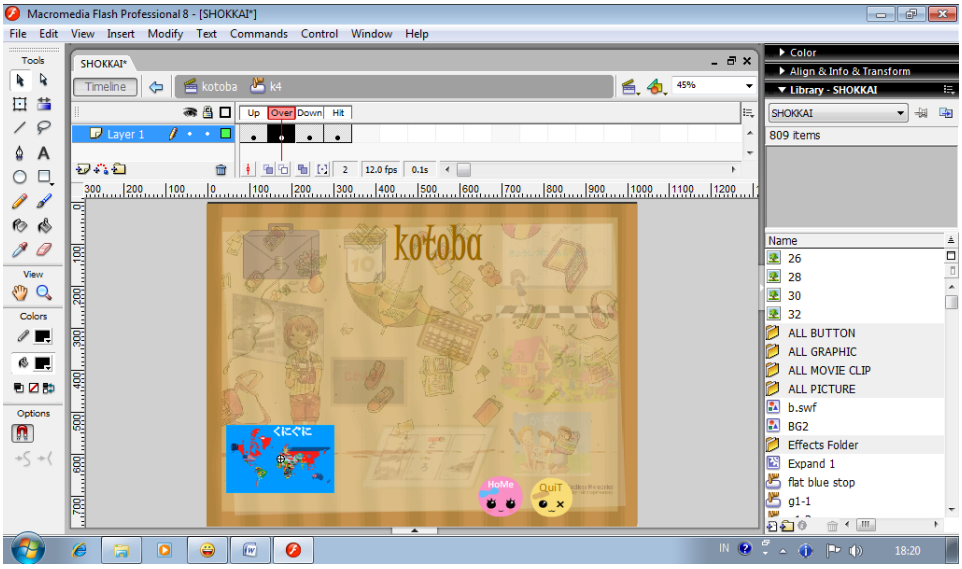
ci=new Sound();

Lalu musik atau lagu yang sudah di *import* ke *Common Librries* di *Linkage* dengan cara mengklik kanan dan berikan nama sesuai dengan yang terdapat pada *action script.*



Gambar 4.6
Pembuatan *button native speaker*

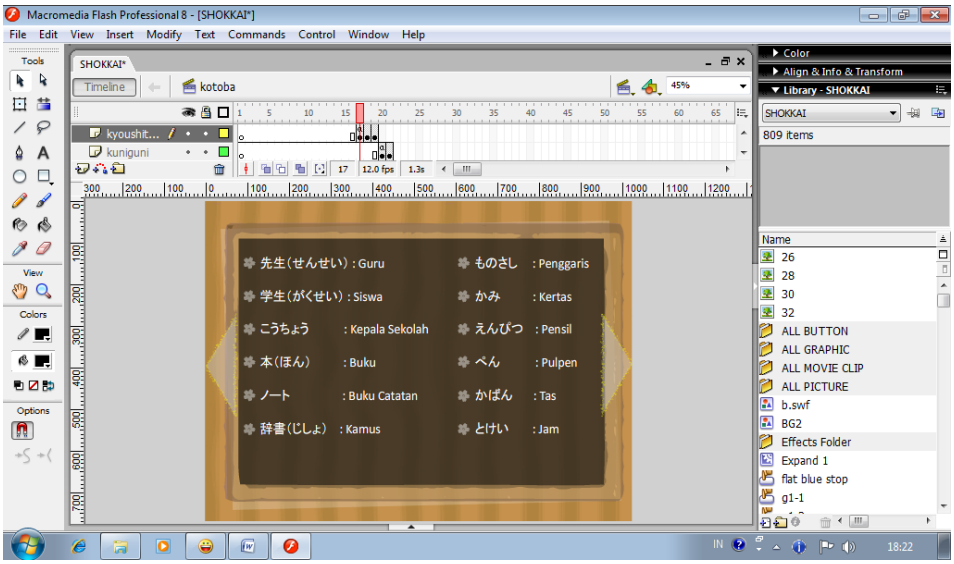
k. Pada halaman awal **Kotoba**, penulis memberikan tampilan *background* berikut gambar sebagai ilustrasi dari kotoba yang dimaksud dengan cara meng *import* gambar ke *Common Libraries* lalu di *drag*. Untuk gambar ilustrasi, penulis menjadikannya *button,* lalu gambar tersebut di *copy* pada bagian *over*. Setelah itu pada bagian *up* penulis *cut* pada frame. Lalu kembali ke *over* dan berikan efek warna *alpha* dengan ketajaman 45% untuk membuat warna gambar menjadi samar. Hal ini dilakukan agar pada saat *mouse* diletakkan pada gambar, maka gambar yang tadinya samar-samar berubah warna menjadi jelas (efek timbul). Seperti pada gambar berikut ini.



Gambar 4.7
Pembuatan gambar menjadi *button* timbul pada halaman kotoba

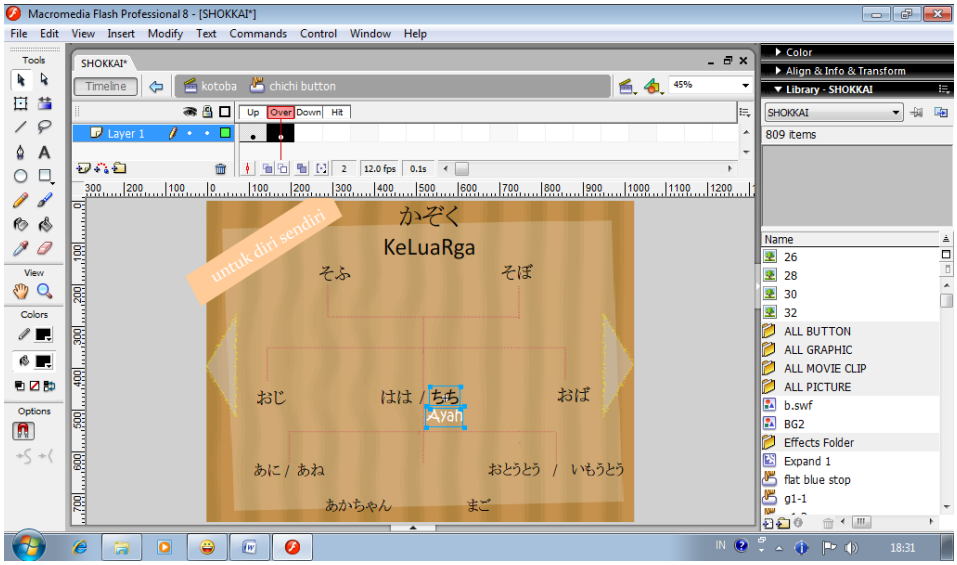
l. Sedangkan pada halaman setiap **Kotoba**, penulis membuat suatu gambar bunga sakura menjadi *movie clip* yang lalu di jadikan *buttton.* Pada saat menjadi *movie clip* , bunga tersebut di setiap *frame* nya diberi efek *rotate* dan berubah warna. Sehingga bunga akan berputar dan saat di klik akan mengeluarkan suara sesuai dengan kotoba yang dimaksud. Rumus *action*

script sama dengan pada poin j hanya nama lagu atau musik nya saja yang berbeda.



Gambar 4.8
Pembuatan *button* bunga berubah warna

m. Pada **Kotoba**, khusus pada bagian "*kuniguni*", "*kazu*", "*nichi*" dan "*kazoku*" penulis membuat gambar langsung menjadi *button*, sehingga *user* tinggal mengklik dari kata itu maka akan keluar suara *native speaker*. Seperti pada contoh gambar *slide* kazoku dibawah ini.



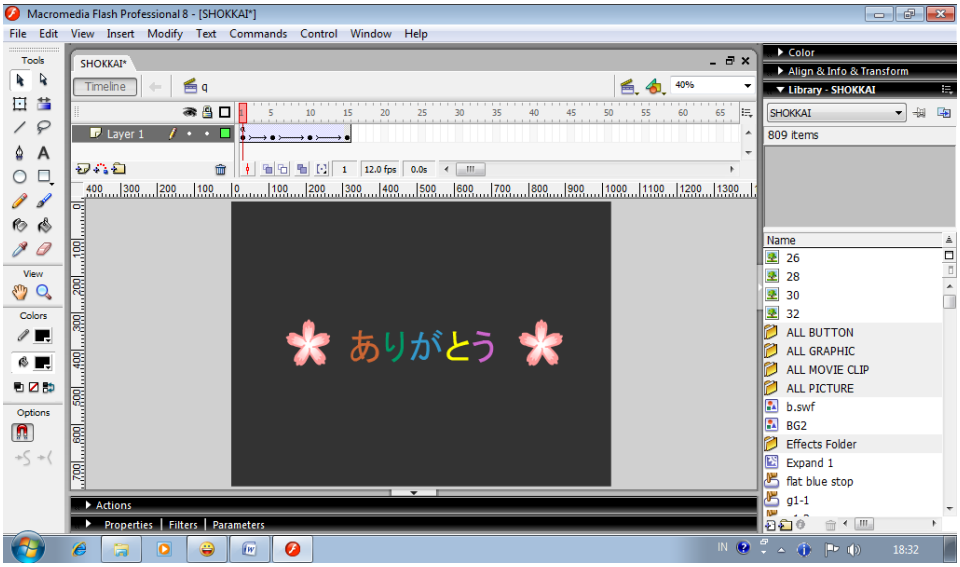
Gambar 4.9
Pembuatan bagan dan *button* pada menu halaman kazoku

n. Terakhir untuk halaman penutup, penulis membuat di *scene* yang berbeda dengan *action script* sebagai berikut :

fscommand (“quit”, true) ;

fscommand (“fullscreen”, true) ;

Lalu penulis mem-*publish* dengan format *.exe* agar media dapat di operasikan di komputer yang tidak ada aplikasi flash sekalipun.



Gambar 4.10
Pembuatan menu *quit*

4.2 Cara Pengoperasian *Shok-Kai*

Salah satu alasan suatu media dapat dikatakan baik adalah apabila media tersebut mudah atau praktis dalam penggunaannya. Hal ini juga didukung dengan bagaimana *user* dapat mengoperasikan media tersebut sampai selesai. Oleh karena itu penting bagi penulis untuk memberikan informasi kepada *user* mengenai bagaimana cara pengoperasian *Shok-Kai* agar *user* tidak mengalami kesulitan saat mengoperasikannya. Adapun langkah-langkah dalam megoperasikan *Shok-Kai* adalah sebagai berikut :

a. Pertama-tama, masukkan CD *Shok-Kai* ke dalam CD atau DVD Rom pada PC Komputer atau *laptop*.

b. Setelah itu pada pada drive CD/DVD klik *Shok-Kai*.

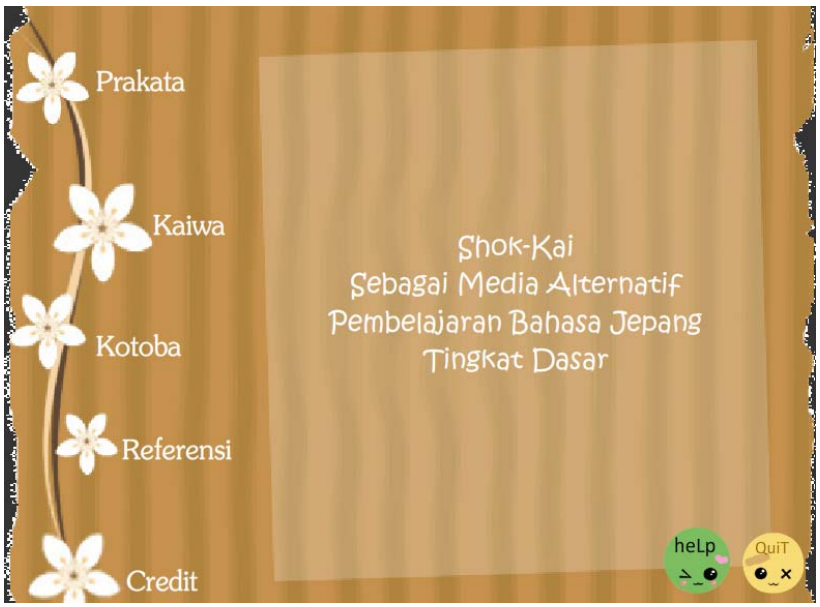
c. Lalu akan muncul tampilan awal dari *Shok-Kai*.

d. Setelah itu arahkan mouse pada kata “Mulai”, maka akan muncul kata “ヰベ㈣㈠へ㈩デ“, lalu klik seperti pada gambar berikut.



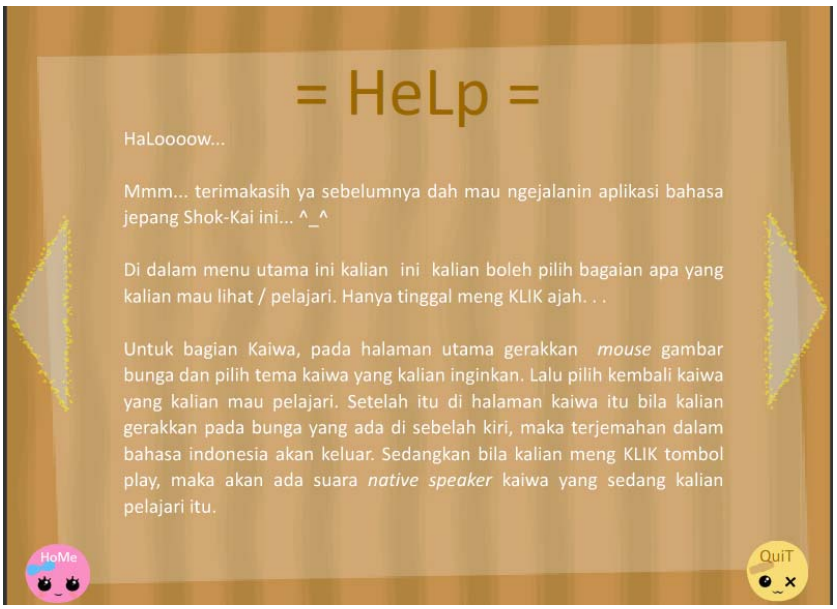
Gambar 4.11
Tampilan awal *Shok-Kai*

e. Setelah meng klik kata “Mulai” maka akan muncul halaman menu utama. Di dalam halaman utama tersebut terdapat pilihan-pilihan menu untuk menuju halaman sesuai dengan apa yang *user* pilih.



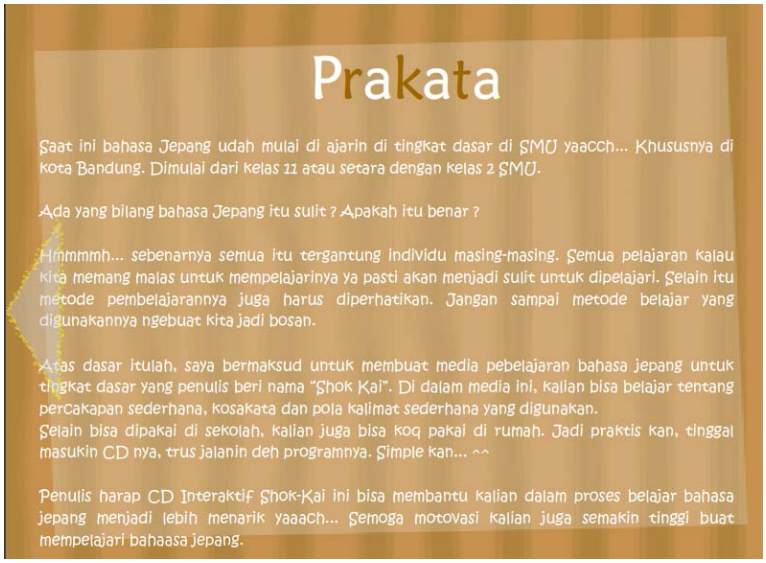
Gambar 4.12
Tampilan menu utama *Shok-Kai*

f. Di dalam halaman menu utama terdapat menu bantuan "***help***" sebagai penjelasan untuk *user* mengenai *Shok-Kai* itu sendiri. *User* hanya meng klik tombol tersebut maka akan muncul menu bantuan tersebut. Seperti pada gambar 4.13 berikut.



Gambar 4.13
Halaman menu help

g. Pada menu utama juga terdapat menu **Prakata** yang berisi mengenai sedikit alasan atau latar belakang penulis membuat media pembelajaran *Shok-Kai* ini.



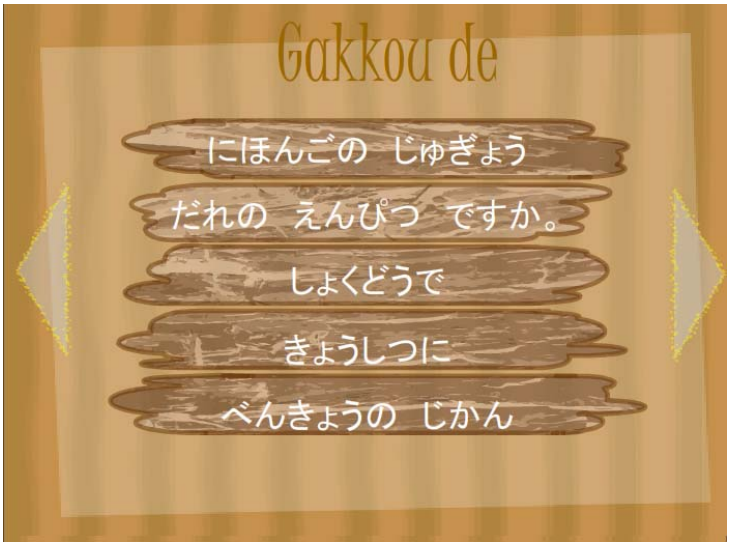
Gambar 4.14
Halaman menu prakata

h. Selanjutnya bila *user* memilih menu **Kaiwa**, maka akan muncul tampilan halaman menu **Kaiwa** seperti gambar di bawah ini. *User* dapat memilih tema kaiwa dengan mengarahkan *mouse* kepada bunga-bunga yang ada di samping sebelah kiri hingga muncul tulisan bagian kanan halaman tersebut.



Gambar 4.15
Halaman menu utama kaiwa

i. Setelah meng klik tema kaiwa yang akan dipilih maka akan muncul kembali halaman dimana *user* dapat memilih kembali judul kaiwa apa yang hendak dipelajari dengan mengklik judul tersebut. Untuk kembali ke halaman awal kaiwa, *user* dapat menggunakan *button back* yang terdapat pada bagian kiri halaman tersebut. Sedangkan tombol *next* yang terdapat pada bagian samping kanan berfungsi untuk melihat halaman tema kaiwa yang lainnya.



Gambar 4.16
Halaman menu kaiwa tema "Gakkou de"

j. Setelah itu akan muncul kaiwa yang akan dipelajari tersebut. Untuk kembali ke menu judul kaiwa dari tema yang telah diipilih, *user* hanya tinggal meng klik tombol *back*. Sedangkan untuk melanjutkan mempelajari kaiwa dengan tema yang sama namun dengan judul yang berbeda, *user* dapat meng klik tombol *next* yang ada pada bagian samping kanan seperti pada gambar 4.16 di atas.

k. Untuk dapat melihat arti dalam bahasa indonesia dari setiap kalimat kaiwa tersebut, *user* hanya tinggal menggerakkan *mouse* pada bunga yang terdapat pada samping kiri setiap kalimat kaiwa. Sedangkan untuk mendengar suara dari *native speaker*, *user* dapat memanfaatkan tombol *play* dan *stop*.



Gambar 4.17
Halaman menu kaiwa "Gakkou De" bagian "Nihongo no Benkyou"

l. Bila *user* memilih menu kotoba untuk dipelajari, *user* dapat memanfaatkan tombol *home* berupa animasi *smiley* yang terdapat pada halaman utama kaiwa. Lalu pilih menu kotoba pada halaman menu utama.

m. Setelah itu akan muncul halaman utama kotoba seperti pada gambar 4.18 di bawah ini. Bila *user* menggerakkan *mouse* pada gambar-gambar yang samar pada halaman tersebut, maka gambar tersebut akan terlihat jelas. Selain itu gambar-gambar tersebut juga merupakan ilustrasi dari tema kotoba yang akan dipilih untuk dipelajari.



Gambar 4.18
Halaman menu Kotoba

n. Bila tema kotoba yang akan dipelajari telah dipilih maka akan muncul halaman kotoba tersebut. Dalam hal ini penulis mengambil contoh tema kotoba yang diambil adalah "*kyoushitsu ni aru mono"*. Maka akan muncul halaman seperi gambar berikut. Bila bunga yang di samping di klik, maka suara *native speaker* akan terdengar.

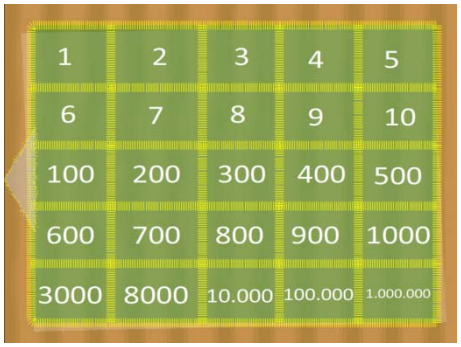


Gambar 4.19
Halaman menu kotoba bagian “Kyoushitsu ni Aru Mono”

o. Khusus untuk tema kotoba *“kazoku”*, *“kazu”*, *“nichi”*dan *“kuniguni”* memiliki tampilan yang berbeda dengan menu yang lainnya, karena di setiap halamannya, *user* hanya tinggal mengklik gambar atau tulisan nya, maka akan langsung terdengar suara *native speaker.*



Gambar 4.20
Halaman menu kotoba bagian “Nichi”



Gambar 4.21
Halaman menu kotoba bagian “Kazu”



Gambar 4.22
Halaman menu kotoba bagian "Kuni Guni"



Gambar 4.23
Halaman menu kotoba bagian "Kazoku"

p. Apabila *user* ingin mengetahui mengenai sumber buku yang diambil oleh penulis, maka *user* dapat meng klik menu **Referensi** pada halaman utama *Shok-Kai* seperti pada gambar 4.24 dibawah ini.



Gambar 4.24
Halaman menu Referensi

q. Selanjutnya, bila *user* ingin mengetahui mengenai profil penulis dan pihak-pihak yang telah membantu penulis selama pembuatan *Shok-Kai* ini, maka *user* dapat memilih menu **Credit** yang terdapat pada halaman utama *Shok-Kai*.



Gambar 4.25
Halaman menu Credit

4.3 Penilaian *User* Terhadap Shok-Kai Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Bahasa Jepang Tingkat Dasar

4.3.1 Penilain Validitas Angket

Berdasarkan hasil penelitian, penulis memperoleh data dari angket I dan II sebagai berikut :

	Butir Pertanyaan											
User	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	Σy	Σy^2
1	2	3	2	1	3	3	3	2	3	3	25	625
2	2	2	2	1	3	2	3	2	3	3	23	529
3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	28	784
4	3	3	3	1	3	3	3	2	3	3	27	729
5	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	24	576
6	3	2	3	1	2	3	3	3	3	3	26	676
7	3	2	2	1	3	3	2	3	3	3	25	625
8	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	27	729
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	900
10	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	29	841
11	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	26	676
12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	900
13	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	26	676
14	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	28	784
15	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	25	625
Σx	40	40	42	31	39	43	40	38	44	42	399	10675
Σx^2	110	110	120	75	105	125	110	100	130	120		
$(\Sigma x)^2$	1600	1600	1764	961	1521	1849	1600	1444	1936	1764		
Σxy	1072	1068	1124	838	1040	1150	1071	1021	1171	1120		
Σy	399											
Σy^2	10675											
$(\Sigma y)^2$	159201											
r_{xy}	0,56	0,28	0,56	0,52	0,17	0,6	0,48	0,67	0,07	0,36		

Tabel 4.1
Skor Penilaian Angket I

1	3	3	3	4	4	4	4	4	29	841
2	3	3	3	4	4	4	4	4	29	841
3	3	3	3	3	3	3	3	3	24	576
4	3	3	4	3	3	4	4	4	28	784
5	3	3	3	3	3	3	3	3	24	576
6	3	4	4	4	4	4	4	4	31	961
7	3	3	4	4	4	4	4	4	30	900
8	4	3	3	4	4	4	4	4	30	900
9	3	3	3	4	4	4	4	4	29	841
10	3	4	4	4	4	4	4	3	30	900
11	3	4	3	3	3	3	4	4	27	729
12	3	3	3	3	3	3	3	3	24	576
13	3	3	3	3	3	3	3	3	24	576
14	3	3	3	4	4	4	4	4	29	841
15	3	3	4	3	3	3	4	4	27	729
Σx	46	48	50	53	53	54	56	55	415	11571
Σx^2	142	156	170	191	191	198	212	205		
$(\Sigma x)^2$	2116	2304	2500	2809	2809	2916	3136	3025		
Σxy	1275	1333	1391	1482	1482	1510	1564	1534		
Σy	415									
Σy^2	11571									
$(\Sigma y)^2$	172225									
r_{xy}	0,26	0,34	0,44	0,86	0,86	0,89	0,9	0,7		

Tabel 4.2
Skor Penilaian Angket II

Setelah penulis melakukan penelitian, nilai validitas dari setiap angket dapat di lihat pada tabel 4.3 di bawah ini.

Butir Soal	Nilai Interprestasi Korelasi	Interprestasi Validitas
1	0,56	valid
2	0,28	tidak valid
3	0,56	valid
4	0,52	valid
5	0,17	tidak valid
6	0,6	valid
7	0,48	valid
8	0,67	valid
9	0,07	tidak valid
10	0,36	valid

Tabel 4.3
Nilai Interprestasi Validitas Angket I

Berdasarkan tabel 4.3 di atas, terdapat 3 butir pertanyaan yang di anggap tidak valid, yaitu nomor 2, 5, dan 9. Tetapi bila kita tarik rata-rata nilai validitas dari seluruh butir pertanyaan di angket I, maka nilai validitas akan menunjuk pada angka 0,43. Hal ini berarti secara keseluruhan angket I dinyatakan **valid.**

Butir Soal	Nilai Interprestasi Korelasi	Interprestasi Validitas
1	0,26	tidak valid
2	0,34	valid
3	0,44	valid
4	0,86	valid
5	0,86	valid
6	0,89	valid
7	0,9	valid
8	0,7	valid

Tabel 4.4
Nilai Interprestasi Validitas Angket II

Sedangkan berdasarkan tabel 4.4 di atas, terdapat 1 butir pertanyaan yang di anggap tidak valid, yaitu nomor 1. Bila kita tarik rata-rata nilai validitas dari seluruh butir pertanyaan di angket II ini, maka nilai validitas akan menunjuk pada angka 0,65. Hal ini berarti secara keseluruhan angket II dinyatakan **valid.** Dari hasil kedua angket tersebut dapat di simpulkan bahwa angket tersebut valid dan layak untuk digunakan sebagai alat pengumpul data dalam penelitian ini.

4.3.2 Penilaian *user* terhadap tampilan *Shok-Kai*

Setelah penulis memberikan angket I kepada *user* mengenai tampilan *Shok-Kai*, maka diperoleh nilai dari angket I sebagai berikut.

User	Jawaban Setiap Butir Pertanyaan										TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	2	3	2	1	3	3	3	2	3	3	25
2	2	2	2	1	3	2	3	2	3	3	23
3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	28
4	3	3	3	1	3	3	3	2	3	3	27
5	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	24
6	3	2	3	1	2	3	3	3	3	3	26
7	3	2	2	1	3	3	2	3	3	3	25
8	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	27
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
10	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	29
11	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	26
12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
13	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	26
14	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	28
15	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	25

Tabel 4.5
Skor Penilaian Mengenai Tampilan *Shok-Kai*

Pertanyaan	Jenis Jawaban		
	A (Bagus)	B (Cukup)	C (Kurang)
1	10	5	0
2	9	6	0
3	12	3	0
4	6	4	5
5	9	6	0
6	13	2	0
7	10	5	0
8	8	7	0
9	14	1	0
10	12	3	0
∑	103	42	5
Kriterium	309	84	5
∑ Kriterium	398		

Tabel 4.6
Penilaian Skor Kriterium Angket I

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari angket I pada tabel 4.6 di atas, maka dapat dikatakan bahwa sebagian besar *user* menganggap tampilan *Shok-Kai* ini sudah baik. Tetapi terdapat satu hal yang perlu diperhatikan oleh penulis, yaitu pada butir pertanyaan nomor empat. Sebagian kecil *user* beranggapan bahwa suara *native speaker* pada *Shok-Kai* ini tidak terdengar. Hal ini bisa disebabkan karena *human error* atau kesalahan pada *Shok-Kai* itu sendiri. Oleh karena itu perlu dilakukan revisi produk agar *Shok-Kai* menjadi lebih baik untuk dijadikan media alternatif pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar. Namun secara keseluruhan tampilan *Shok-Kai* dapat dianggap **baik.**

Skor kriterium maksimum yang bisa didapat adalah 3 x 10 x 15 = 450. Dengan keterangan 3 adalah skor tertinggi setiap butir pertanyaan, 10 adalah jumlah butir soal, dan 15 adalah jumlah *user*. Dari hasil penelitian yang dilakukan skor kriterium yang didapat adalah 398. Pada rating scale, skor tersebut mendekati

interval baik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa penilaian *user* terhadap tampilan *Shok-Kai* adalah **baik**.

4.3.3 Penilaian *user* terhadap penggunaan *Shok-Kai*

Begitu pula dengan angket II mengenai penggunaan *Shok-Kai*, berikut ini adalah jawaban dari penilaian *user* terhadap penggunaan *Shok-Kai*.

Tabel 4.7
Persentase Penilaian Angket II

NO	Jenis Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Penggunaan *Shok-Kai* mudah dan praktis digunakan.	1	14	0	0
	PERSENTASE	7 %	93 %	-	-
2	Belajar bahasa Jepang dengan menggunaka *Shok-Kai* terutama Kaiwa dan Kotoba dapat lebih menarik dan tidak membosankan .	3	12	0	0
	PERSENTASE	20%	80%	-	-
3	*Shok-Kai* dapat memberikan tambahan informasi dan pengetahuan khususnya pada Kaiwa dan Kotoba bahasa Jepang.	5	10	0	0
	PERSENTASE	33%	67%	-	-
4	Setelah menggunakan *Shok-Kai* kalian mengalami peningkatan penguasaan terhadap kaiwa dan kotoba bahasa Jepang.	8	7	0	0
	PERSENTASE	53%	47%	-	-
5	Belajar dengan *Shok-Kai* dapat merangsang kreativitas dan meningkatkan imajinasi.	8	7	0	0
	PERSENTASE	53%	47%	-	-
6	Media pembelajaran *Shok-Kai* dapat menjadi media	9	6	0	0

	alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang terutama kaiwa dan kotoba.				
	PERSENTASE	60%	40%	-	-
7	Setelah menggunakan media pembelajaran *Shok-Kai* ini dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa Jepang lebih baik lagi.	11	4	0	0
	PERSENTASE	73%	27%	-	-
8	Media pembelajaran *Shok-Kai* ini sudah memiliki konsep pembelajaran yang sesuai dengan sistem pembelajaran saat ini	10	5	0	0
	PERSENTASE	67%	33%	-	-
Σ		55	65	0	0
KRITERIUM		220	195	0	0
Σ KRITERIUM		**415**			

Berdasarkan tabel 4.7 di atas, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

a. Sebanyak 93 % *user* atau dengan kata lain sebagian besar *user* **setuju** beranggapan bahwa di dalam penggunaannya, *Shok-Kai* dapat dikatakan praktis dan mudah. Hal ini disebabkan karena *user* merasa tidak mengalami kesulitan yang berarti dalam mengoperasikan *Shok-Kai* pada komputer.

b. Sejumlah 80% *user* dengan kata lain sebagian besar *user* dengan jawaban **setuju**, bahwa *user* dalam mempelajari Kaiwa dan Kotoba dengan menggunakan *Shok-Kai*, mereka merasa lebih tertarik. Hal ini disebabkan karena terdapat animasi-animasi yang menarik pada *Shok-Kai*, dan kemudahan-kemudahan yang ada di dalamnya, seperti terdapatnya suara

native speaker, arti dari setiap kata dan kalimat dalam bahasa Indonesia dan adanya musik latar.

c. Sebanyak 67% *user* atau dengan kata lain sebagian besar *user* beranggapan **setuju** mereka mendapatkan tambahan informasi dan pengetahuan setelah menggunakan *Shok-Kai*. Hal ini disebabkan karena materi-materi yang terdapat di dalam *Shok-Kai* di ambil dari berbagai macam buku pelajaran bahasa Jepang yang di gunakan bagi pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar.

d. Di dalam penelitian ini juga, hampir sebagian besar *user* yang menjawab **sangat setuju** sebanyak 53% mengenai *user* mengalami peningkatan penguasaan terhadap **Kaiwa** dan **Kotoba**. Pada dasarnya mereka yang tidak tahu menjadi tahu.

e. Dalam hal kreativitas dan imajinasi, terdapat sebanyak 53% *user* atau dengan kata lain sebagian besar *user* beranggapan **sangat setuju** bahwa bentuk konsep dari pembelajaran bahasa Jepang melalui *Shok-Kai* ini dapat meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas mereka dalam mempelajari bahasa Jepang. Hal ini sangat berguna sebagai motivasi mereka untuk meningkatkan mempelajari bahasa Jepang lebih baik lagi.

f. Sebanyak 60% *user* atau dengan kata lain hampir sebagian besar *user* juga beranggapan **sangat setuju** bahwa *Shok-Kai* ini dapat dijadikan media alternatif dalam mempelajari bahasa Jepang. *Shok-Kai* ini dianggap sudah dapat menjadi media pembelajaran alternatif dari media buku seperti biasa mereka mempelajari bahasa Jepang.

g. Sebanyak 73% *user* atau dengan kata lain hampir sebagian besar *user* menganggap **sangat setuju** bahwa yang telah menggunakan *Shok-Kai*

merasa termotivasi lagi untuk mempelajari bahasa Jepang. Mereka beranggapan bahwa bahasa Jepang itu sebenarnya menarik untuk dipelajari.

h. Sebanyak 67% *user* atau dengan kata lain hampir sebagian besar *user* menganggap **sangat setuju** bahwa *Shok-Kai* sudah memiliki konsep pembelajaran yang sesuai dengan sistem pembelajaran saat ini.

Setelah penulis menjabarkan persentase dari setiap jawaban, penulis akan menginterprestasikan nilai kriterium yang telah penulis hitung di tabel 4.7 diatas pada rating scale. Nilai maksimun kriterium dari angket II adalah (bila setiap butir soal mendapatkan skor tertinggi) = 4 x 8 x 15 = 480. Untuk nilai skor tertinggi = 4, jumlah butir soal = 8, jumlah responden = 15. Sedangkan hasil keseluruhan nilai kriterium dari angket II adalah 415. Angka 415 tersebut menunjuk pada interval baik dan sangat baik. Namun lebih dekat pada interval **baik**. Berdasarkan data tersebut, dalam penggunaannya *Shok-Kai* dapat dikatakan baik untuk digunakan sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar.

Selain menggunakan angket, penulis juga menggunakan teknik wawancara dalam proses pengumpulan data. Hal ini dilakukan oleh penulis dengan tujuan untuk memperkuat jawaban yang diperoleh dari angket. Wawancara dilakukan kepada salah satu pengajar bahasa Jepang di SMAN 1 Margahayu Bandung. Berikut adalah daftar pertanyaan yang diajukan saat wawancara.

No	Bentuk Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana tampilan secara keseluruhan dari *Shok-Kai ?*	Secara keseluruhan baik, namun terdapat sedikit kekurangan pada bagian suara native speaker yang sedikit kurang terdengar.
2	Apakah Ibu mengalami kesulitan dalam mengoperasikan Shok-Kai ?	Tidak. Menu bantuannya sudah membantu.
3	Apakah dengan adanya *Shok-Kai* pengajar merasa terbantu dalam proses pembelajaran ?	Ya, karena materinya hampir sama dengan yang sedang diajarkan.
4	Setelah adanya *Shok-Kai* apakah Ibu akan sesekali menggunakan Shok-Kai saat proses mengajar ?	Ya, sebagai variasi agar siswa tidak merasa bosan.
5	Apa tanggapan ibu sebagai pengajar terhadap Shok-Kai dan harapan Ibu ke depannya mengenai media pembelajaran ?	Bagus dan menarik. Semoga ada lagi media-media pembelajaran yang lain nya.

Tabel 4.8
Daftar pertanyaan wawancara

Dari hasil wawancara terhadap salah satu pengajar bahasa Jepang di SMAN 1 Margahayu tersebut, penulis akan medeskripsikan setiap jawaban dari setiap pertanyaan yang diajukan sebagai berikut :

1) Secara keseluruhan tampilan *Shok-Kai* dianggap baik. Menariknya, di dalam *Shok-Kai* juga terdapat gambar dan animasi yang menarik perhatian. Selain itu *Shok-Kai* juga memiliki kelebihan, yaitu pelafalan dari setiap kosakata dan percakapan yang ada di dalamnya. Walaupun ada beberapa suara *native speaker* yang sedikit kurang jelas. Hal ini mungkin bisa disebabkan karena pengisi suara *naive speaker* dalam *Shok-Kai* terdapat empat orang, dan masing-masing memiliki jenis dan kekuatan suara yang berbeda. Selain itu, hal ini juga bisa disebabkan karena penulis kurang menekankan pada proses *mixing* suara.

2) Saat mengoperasikan *Shok-Kai*, *user* tidak mengalami kesulitan. Navigasi juga sudah cukup jelas. Selain itu *user* juga diberi kemudahan dengan hanya tinggal mengklik pada bagian yang ingin di lihat dan di pelajari.

3) Dengan adanya *Shok-Kai* pengajar merasa terbantu, karena setelah melakukan proses belajar di sekolah, para siswa dapat melakukan *fukushu* dengan *Shok-Kai* di rumah. Hal ini dikarenakan materi-materi yang terdapat pada *Shok-Kai* diambil dari buku utama mereka dalam belajar bahasa Jepang di sekolah.

4) *User* dalam hal ini adalah pengajar akan menggunakan *Shok-Kai* sesekali saat proses belajar di sekolah. Hal ini dilakukan untuk menghindari kebosanan dari siswa.

5) Menurut *user, Shok-Kai* merupakan media pembelajaran yang baik. Dengan *Shok-Kai* siswa dan pengajar juga mendapatkan tambahan-tambahan materi yang sangat berguna. *User* juga berharap terdapat media-media pembelajaran lainnya dengan materi yang berbeda sehingga dapat menambah pembendaharaan media-media pembelajaran yang sudah ada. Selain itu juga dapat memberikan kemudahan bagi pembelajar untuk mempelajari bahasa Jepang.

Setelah penulis memperoleh data dari hasil angket dan wawancara, dapat dikatakan bahwa *Shok-Kai* adalah media interaktif yang baik atau dengan kata lain layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar. Hal ini dikarenakan *Shok-Kai* telah dapat memenuhi beberapa kriteria suatu media dapat dikatakan media interaktif sesuai dengan pendapat dari Munadi (2008 : 153) yaitu sebagai berikut :

a. Kriteria kemudahan navigasi

b. Kriteria kandungan isi dari produk

c. Kriteria integrasi media

d. Kiteria tampilan menarik

e. Kriteria fungsi secara keseluruhan