BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Proses pembuatan multimedia interaktif *Poron Chan to Kanyouku*

4.1.1 Proses Perancangan Multimedia



Bagan 4.1

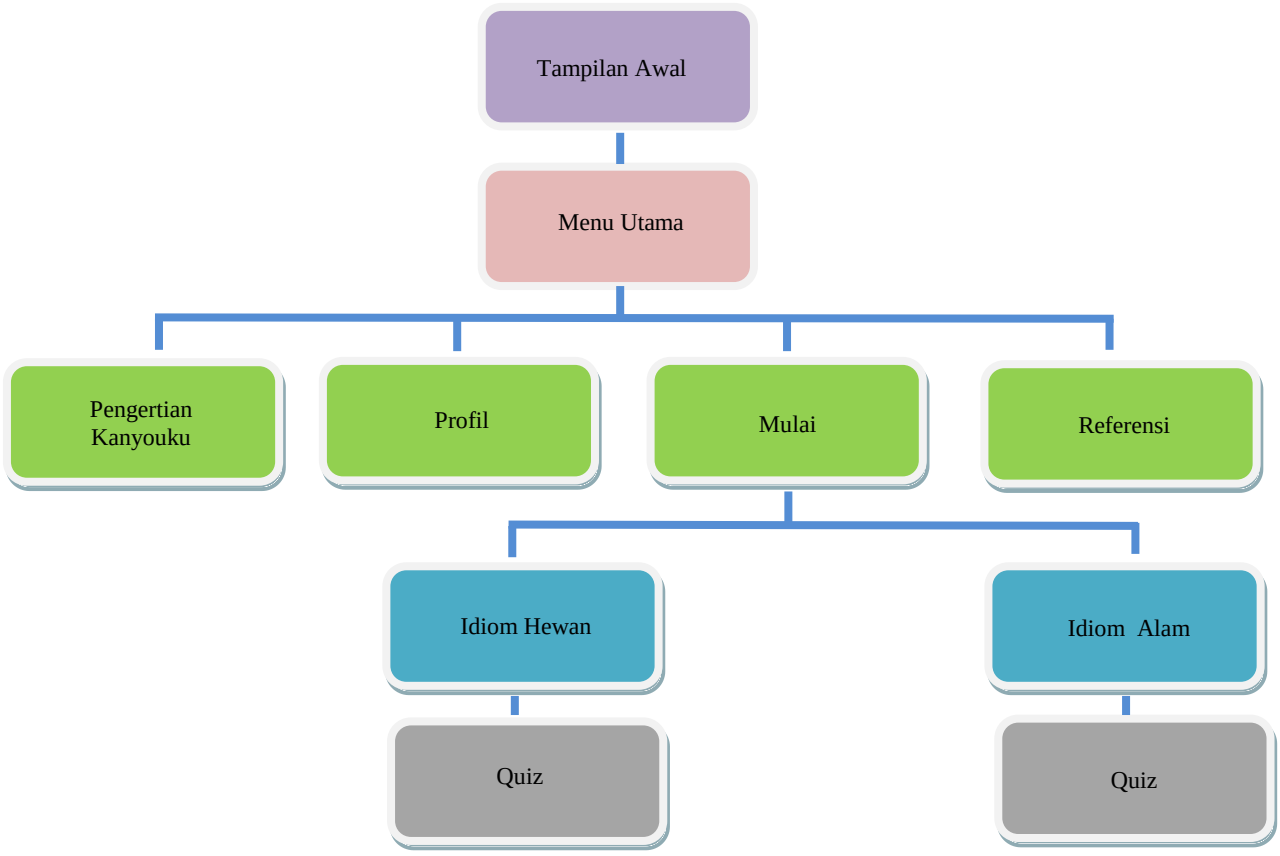
Prosedur Kerja Penelitian

a. Analisis

Tahapan dalam analisis pembuatan multimedia *Poron Chan to Kanyouku* meliputi pemilihan materi, penentuan pemakai (*user*) dan indikator. Ketiga proses ini dilakukan secara bersamaan karena saling berkaitan dan tidak bisa berdiri sendiri. Materi yang dipilih dalam penelitian ini adalah pembelajaran idiom bahasa Jepang yang berhubungan dengan alam dan hewan yang berada di dalam buku *101 Japanese Idiom*.

b. Desain Rancangan

Layout desain yang baik dan terencana akan mempermudah pembuatan aplikasi selanjutnya. Sebelum membuat media pada *software* yang digunakan, penulis merancang desain pada *storyboard* (skenario/alur cerita) dan mempersiapkan *prototype* (rancangan awal) dari media yang akan dibuat. Perencanaan program harus dipersiapkan secara matang untuk memperlancar proses selanjutnya.



Bagan 4.2

Desain Rancangan Multimedia

Pada point **mulai** meliputi dua tema yaitu yang pertama adalah idiom yang berhubungan dengan hewan, dan yang kedua adalah idiom yang berhubungan dengan alam. Di dalam menu idiom hewan berisi tentang penjelasan 25 idiom yang berhubungan dengan hewan, sedangkan dalam menu idiom alam berisi tentang penjelasan 20 idiom yang berhubungan dengan alam. Dan dalam kedua tema tersebut terdapat menu quiz untuk setiap tema agar pengguna dapat mengevaluasi pembelajaran idiom yang telah dipelajari dalam multimedia *Poron Chan to Kanyouku.*

c. Pembuatan Multimedia

Tampilan multimedia dibuat berdasarkan *storyboard* yang sebelumnya telah dipersiapkan. *Software* yang digunakan adalah *Macromedia Flash Profesional 8, Corel Draw X, Adobe Photoshop CS 3*. Navigasi pada media dibuat semudah mungkin agar tidak mempersulit pengguna dalam menggunakan media yang akan dibuat.

Teks dan gambar dibuat semenarik mungkin agar pengguna tidak merasa bosan dalam menggunakan media interaktif ini. Sedangkan suara berfungsi untuk mengisi suara latar yang mampu memberikan suasana hidup dan menyenangkan. Desain grafis yang digunakan sebagai latar belakang dibuat sebaik mungkin karena mempunyai peranan yang penting. Desain grafis dapat mempengaruhi kemampuan membaca dan visual, sehingga materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

Dalam tahap ini juga dilakukan pengembangan dalam *storyboard* yang akan dibuat agar diperoleh hasil yang lebih memuaskan.

d. Uji Coba Multimedia

Uji coba multimedia ini dilakukan pada mahasiswa Program Studi Sastra Jepang Unikom tingkat 3 dikarenakan tingkat kesulitan materinya sudah dikuasai mahasiswa tingkat tersebut. Responden akan melakukan pembelajaran menggunakan CD interaktif , kemudian responden diminta mengisi angket penilaian mengenai tampilan dan kegunaannya sebagai media pembelajaran alternatif.

e. Evaluasi

Hasil uji coba kemudian dianalisis untuk menilai kualitas tampilan dan kelayakannya sebagai media alternatif pembelajaran idiom bahasa Jepang.

4.1.2 Proses Pembuatan Multimedia

4.1.2.1 Memproduksi Sistem

Penulis menggunakan *software-software* pendukung dalam pembuatan elemen media seperti gambar dan text, lalu menggabungkannya dengan *software* utama yaitu *Macromedia Flash Profesional 8*.

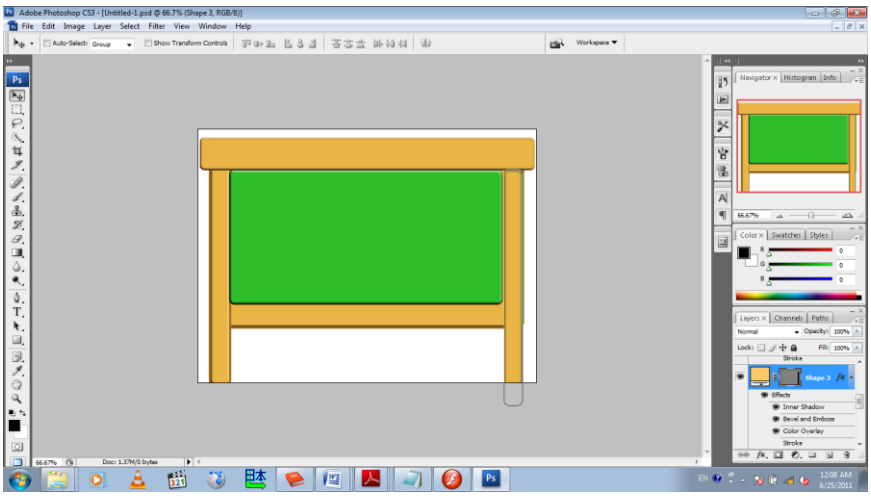


Bagan 4.3

Pengolahan *Software*

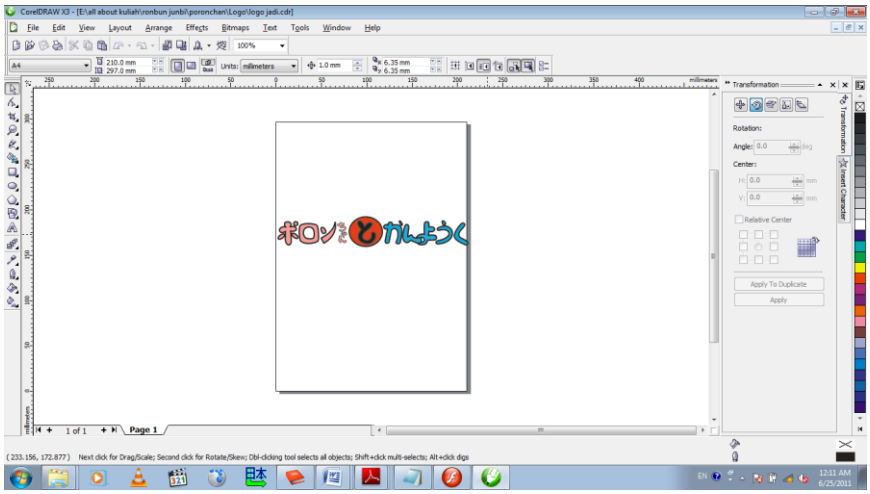
4.1.2.2 Mengolah Teks dan Gambar

Dalam tahap ini penulis menggunakan *software adobe photoshop CS 3* dan *Corel Draw X3*. Penulis sangat berhati-hati dalam mendesain dan mengedit gambar, karena gambar dan text akan sangat mempengaruhi tampilan pada media dan penerimaan secara visual.



Gambar 4.1

Pengolahan Gambar dengan menggunakan *software Adobe photoshop CS 3*



Gambar 4.2

Pengolahan Teks dengan menggunakan *software Corel Draw X3*

4.1.2.3 Membuat Animasi dan Tombol pada Media

Dalam membuat animasi, penulis menggunakan *software* utama dalam pembuatan media ini yaitu *Macromedia Flash Profesional 8*. Penulis menggunakan cara sederhana dalam membuat animasi pada *flash* yaitu dengan menggunakan *motion tween* (salah satu efek pada *flash*) dan menggunakan metode *frame to frame* yaitu dengan menggunakan pergerakan dari frame satu ke frame berikutnya.

Dalam membuat tombol, sebenarnya *Macromedia Flash Profesional 8* telah menyediakan beberapa tombol yang sudah disediakan dan siap digunakan secara instan, tetapi karena penulis ingin menyamakan konsep tombol dengan media yang akan dibuat, penulis membuat sendiri gambar tombol yang akan digunakan dengan menggunakan *Adobe PhotoShop CS 3* lalu mengimportnya menjadi tombol dengan menggunakan *Macromedia Flash Profesional 8*.

Adapun cara mengimportnya adalah sebagai berikut :

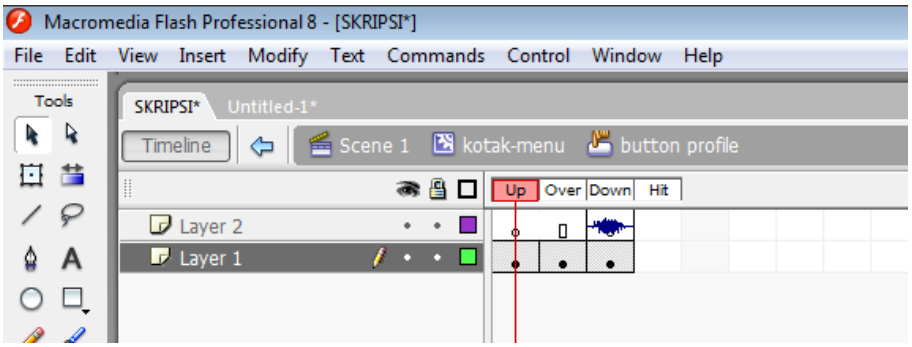
1. Masukkan gambar yang telah dibuat kedalam *Macromedia Flash Profesional 8*. Untuk meng-*convert* gambar JPG menjadi button, seleksi gambar tersebut, lalu klik f8, pilih *button*, beri nama tombol, pilih ok.
2. Setelah di *convert* menjadi tombol, ketika gambar di klik dua kali maka akan muncul empat frame pada *timeline* yaitu :

   Up : Keadaan tombol pada saat normal

   Over : Keadaan tombol pada saat mouse berada diatas tombol

Down : Keadaan pada saat tombol ditekan.

Hit : Mendefinisikan luas area tombol



Gambar 4.3

Membuat tombol pada *Macromedia Flash Profesional 8*

Untuk memberi suara pada tombol tambah *layer* diatas *layer* sebelumnya. Insert *keyframe* pada *timeline* diatas down, lalu drag musik yang akan digunakan kedalam *button* tersebut.

4.1.2.4 Mempublish atau Membuat file Exe

Adapun cara mempublish media yang telah selesai dibuat dari format (.swx) menjadi format (.exe) adalah dengan cara pilih menu *file* pada *toolsbar*, pilih *publish setting*. Setelah memilih *publish setting* akan muncul beberapa pilihan dalam menu kotak *publish setting*, lalu *check list* pilihan windows projector (.exe), pilih *publish* lalu tekan tombol ok.

4.1.2.5 Action Script yang digunakan dalam Pembuatan Media

Action Script adalah sebuah bahasa pemrograman yang digunakan oleh Macromedia Flash 8 untuk mempermudah pembuatan animasi.

Action Script yang digunakan dalam pembuatan multimedia interaktif *Poron Chan to Kanyouku* adalah :

1. Membuat *link*

   Untuk membuat *link* pada suatu frame satu ke frame yang lainnya adalah dengan menggunakan *action script* sebagai berikut :

   on(release){

   _parent.gotoAndPlay(13);}

   Angka 13 adalah tempat dimana frame akan di *link*

   Untuk membuat *link* ini, *action script* harus disisipkan pada sebuah tombol yang sudah dibuat.

2. *Action Script* untuk *Background Sound*

   Ada beberapa cara untuk memberi background suara dalam flash, penulis memilih cara menggunakan *action script* karena dapat mengatur volume dari suara yang akan dihasilkan.

   Action Script yang digunakan adalah :

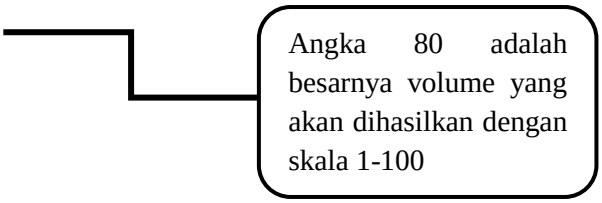
   bgm=new Sound();

   bgm.loadSound("awal.mp3");

   Pada “awal.mp3” harus sesuai dengan judul lagu yang akan digunakan

bgm.start(0,5)

bgm.setVolume(80);



Format musik yang digunakan harus (.Mp3) dan file musik harus disimpan satu folder dengan file (.swf) media tersebut. Musik tidak akan muncul apabila hanya di *test movie* saja, namun musik akan muncul apabila kita memutar file (.swf) dari media yang kita buat. File (.swf) akan muncul secara otomatis ketika kita sudah men-*test movie* media tersebut.

3. *Action Script* untuk membuat Quiz

Untuk mebuat quiz penulis menggunakan *action script* :

nilai=0;

s1a2.onPress=function(){

s1a2.enabled=false;

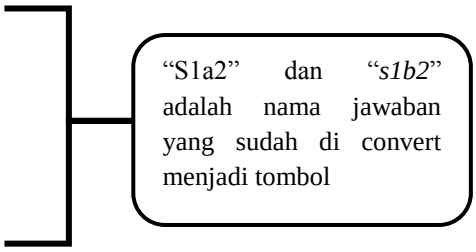
s1b2.enabled=false;

s1b2.onPress=function(){

s1a2.enabled=false;

s1b2.enabled=false;

nilai+=1;



dalam *action script* ini "*nilai=0;"* adalah untuk menyatakan bahwa score quiz dimulai dari angka 0. Sedangkan *nilai+=1* adalah untuk menyatakan bahwa jawaban tersebut benar dan menambahkan poin satu pada score yang akan dihasilkan.

4. *Action Script* untuk menampilkan hasil keseluruhan *Score* Quiz

   Action Script yang digunakan adalah :

   *SCORE=nilai*10*

   "nilai*10" adalah cara penghitungan untuk menampilkan score keseluruhan. Rumus ini bisa diganti sesuai kebutuhan.

   if(SCORE>=80){

   COMENT="Kanyouku Master!! Omedetou!!";}

   else{

   COMENT="Coba Belajar Lebih Giat ya..";}

   Apabila *score* diatas nilai 80 maka pada aplikasi media akan muncul komentar *"Kanyouku Master!! Omedetou!!"*, sebaliknya apabila nilai dibawah 80 maka akan mucul komentar *"Coba Belajar Lebih Giat ya.."*.

5. *Action Script Full Screen*

   Agar tampilan menjadi full screen ketika dijalankan, *action Script* yang harus digunakan adalah :

   fscommand("fullscreen",true);

   Action ini harus diletakkan pada awal frame atau frame pertama dalam *timeline*.

6. *Action Script* untuk mengganti kursor

   Agar tampilan lebih menarik, penulis mengganti kursor panah dengan kursor yang lebih menarik dan sesuai dengan tema media yang akan dibuat. *Action Script* yang digunakan adalah :

   onClipEvent(load){

   Mouse.hide();}

   onClipEvent(enterFrame){

   startDrag(this,true);}

7. *Action Script* untuk keluar dari Multimedia

   Untuk keluar dari menu multimedia, penulis menggunakan *action sript* :

   on(release){

   fscommand("quit")}

   Action ini harus harus disisipkan pada sebuah tombol keluar yang sudah dibuat.

4.2 Cara Pemakaian Multimedia Interaktif *Poron Chan to Kanyouku*

4.2.1 Halaman Awal



Gambar 4. 4

Tampilan Awal Media

Pada tampilan awal penulis membuat animasi yang bertuliskan *Irasshaimase*. Dalam pembuatan animasi penulis hanya menggunakan *motion tween* dalam *Macromedia Flash Profesional 8.*

4.2.2 Tampilan Judul Multimedia

Sebelum masuk ke dalam tampilan menu, penulis membuat animasi judul media interaktif yang penulis buat. Di dalam menu ini, penulis menampilkan animasi awan yang berjatuhan dan logo multimedia interaktif *Poron Chan to Kanyouku*. Penulis juga membuat tombol "*klik me*" yang apabila ditekan, secara otomatis masuk ke dalam menu *start*.

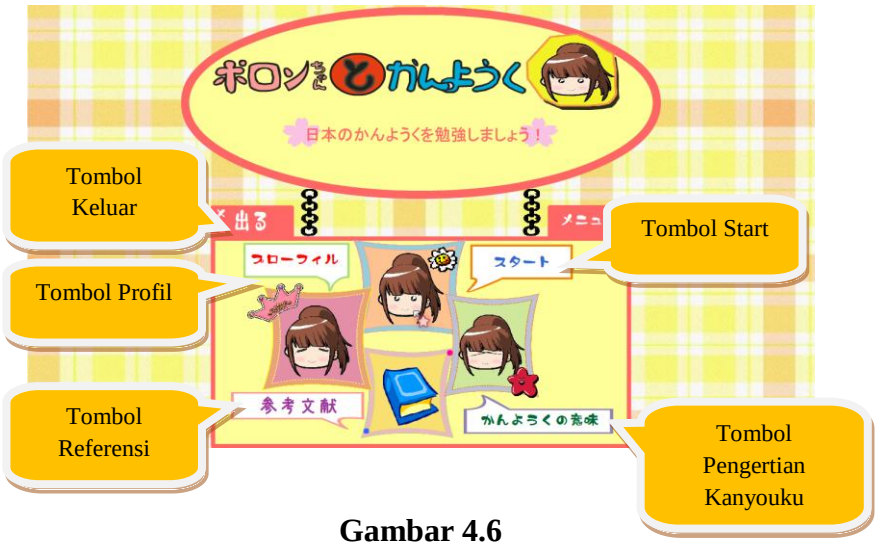


Gambar 4. 5

Tampilan Judul Media

4.2.3 Tampilan Menu

Pada tampilan menu, penulis memasukkan empat menu pilihan yaitu *Profile*, *Pengertian Kanyouku*, *Start* dan *Refrensi*. Selanjutnya penulis juga menyisipkan tombol keluar.



Gambar 4.6

Tampilan Menu

4.2.4 Tampilan Pilihan Start

Saat menekan tombol Start maka akan muncul dua tombol pilihan, yaitu tombol untuk masuk ke dalam menu idiom hewan dan tombol untuk masuk ke dalam menu idiom alam.



Gambar 4.7

Tampilan Pilihan Start

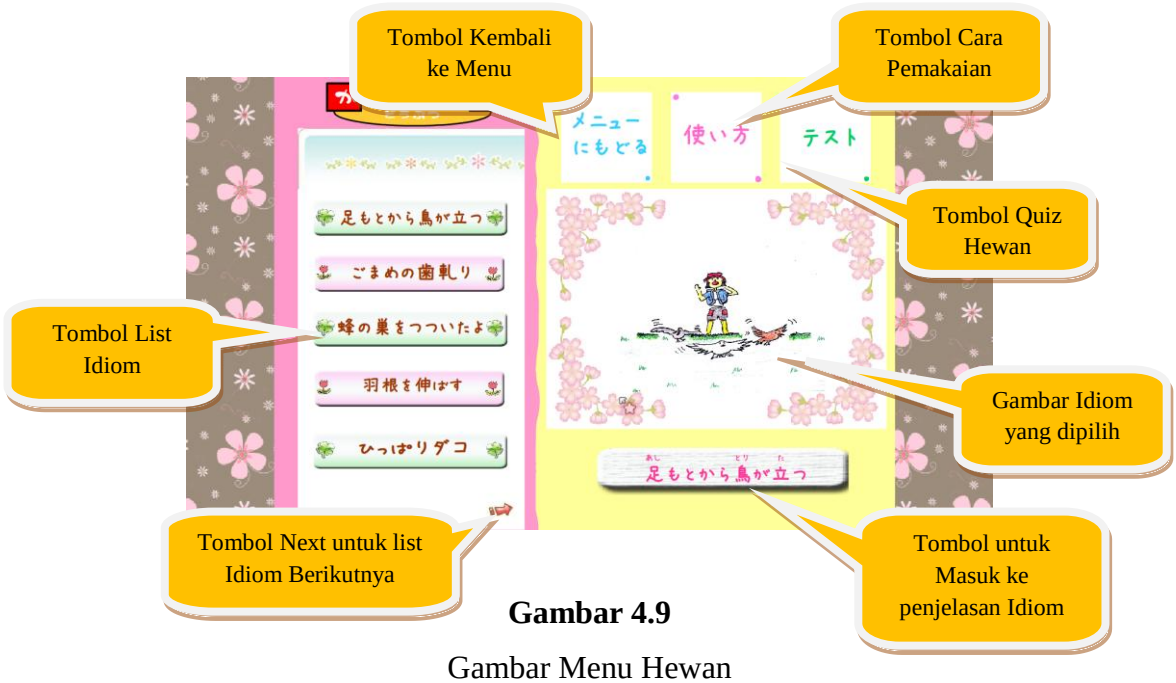
4.2.5 Tampilan Menu *Kanyouku* Hewan

Sebelum masuk ke menu hewan, akan tampil menu pembukaan untuk idiom hewan. Setelah masuk ke menu idiom hewan, terdapat tombol menu list idiom disamping gambar idiom untuk memilih idiom yang akan dipilih, lalu setelah memilih idiom terdapat tombol di bawah gambar yang apabila ditekan akan masuk ke dalam penjelasan idiom yang dipilih. Pada bagian atas, terdapat tiga tombol yaitu tombol untuk kembali ke menu uatama, tombol cara pemakaian dan tombol untuk masuk kedalam quiz hewan.



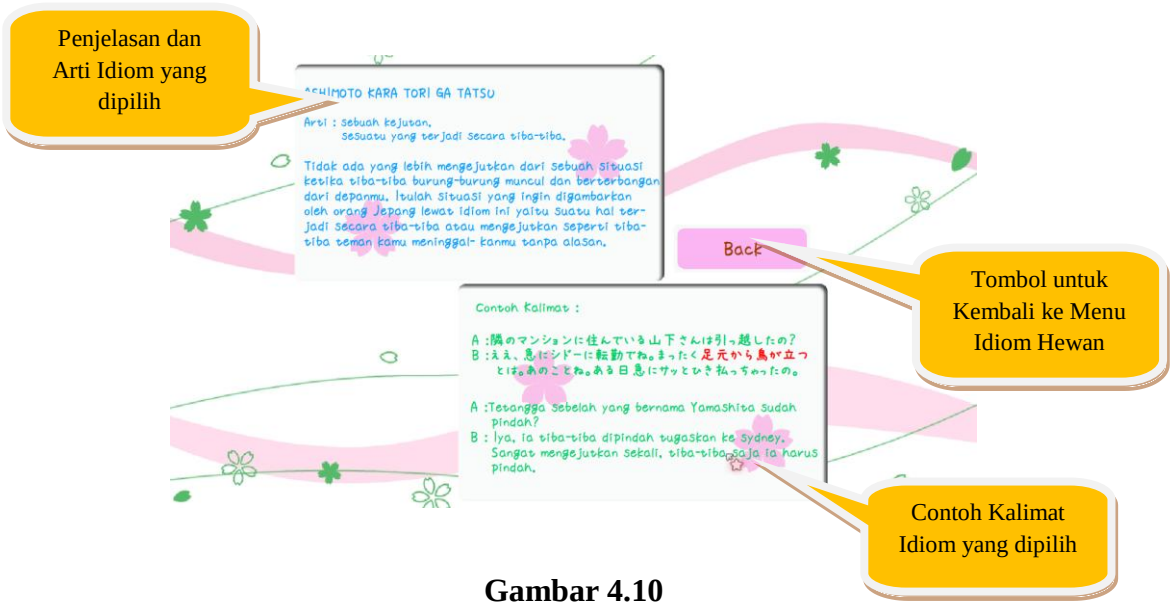
Gambar 4.8

Pembukaan Hewan



Gambar 4.9

Gambar Menu Hewan



Gambar 4.10

Tampilan Penjelasan dalam Menu Idiom Hewan



Gambar 4.11

Tampilan Cara Pemakaian dalam Menu Idiom Hewan

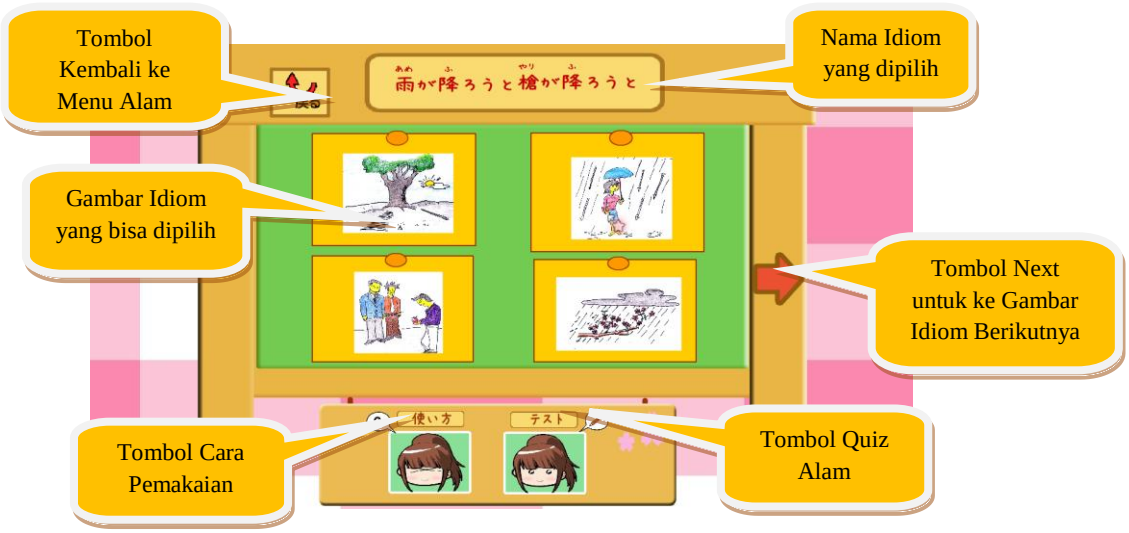
4.2.6 Tampilan Menu Idiom Alam

Setelah masuk ke menu alam, terdapat empat gambar idiom yang jika salah satunya di klik akan masuk kedalam menu penjelasan idiom tersebut. Lalu terdapat juga tombol untuk kembali ke menu utama, tombol cara pemakaian dan tombol untuk masuk ke dalam quiz alam.



Gambar 4.12

Pembukaan Alam



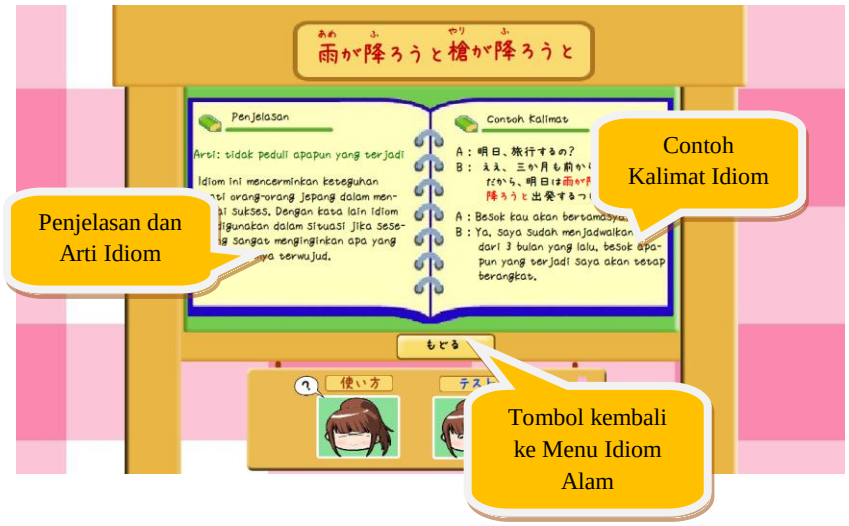
Gambar 4.13

Tampilan Menu Alam



Gambar 4.14

Tampilan Penjelasan dalam Menu Idiom Alam



Gambar 4.15

Tampilan Penjelasan dalam Menu Idiom Alam



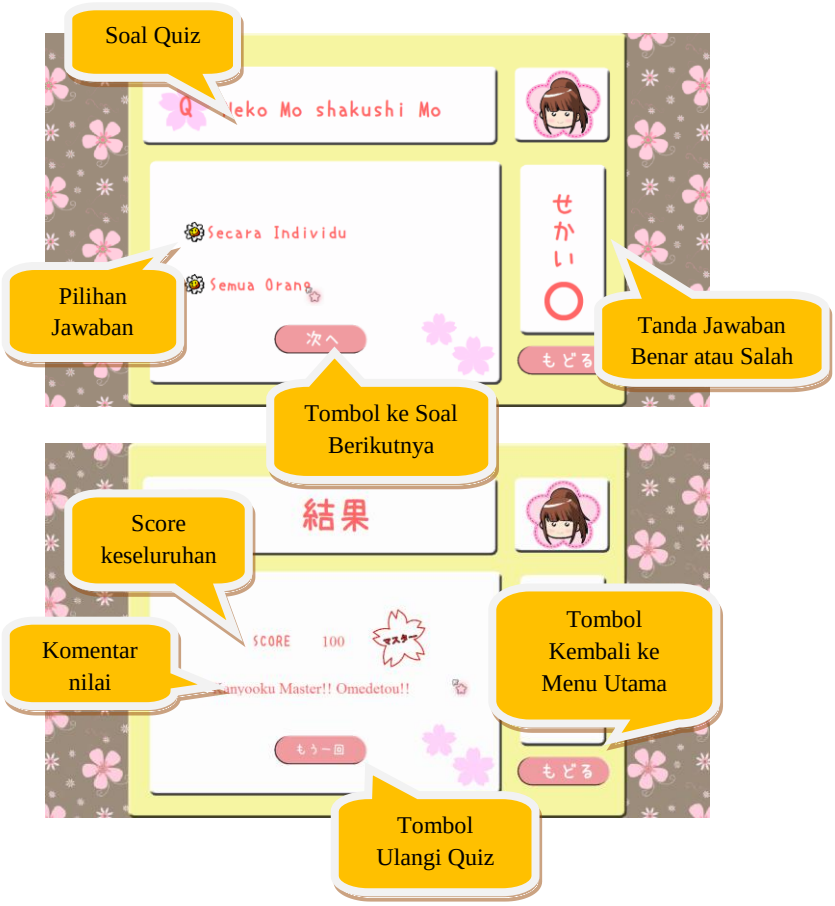
Gambar 4.16

Tampilan Cara Pemakaian dalam Menu Idiom Alam

4.2.7 Tampilan Quiz *Kanyouku* Hewan dan Idiom Alam

Rancangan cara pemakain dalam quiz idiom hewan dan idiom alam mempunyai konsep yang sama, namun mempunyai desain layout yang berbeda-beda sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Masing-masing quiz berisi 10 soal Idiom yang telah dipelajari. Soal dari quiz tersebut adalah pilihan ganda, dan pada akhir quiz akan ditampilkan score secara keseluruhan. Apabila score diatas 80 maka akan muncul komentar yang bagus, sebaliknya apabila score dibawah 80 akan muncul komentar yang lainnya.

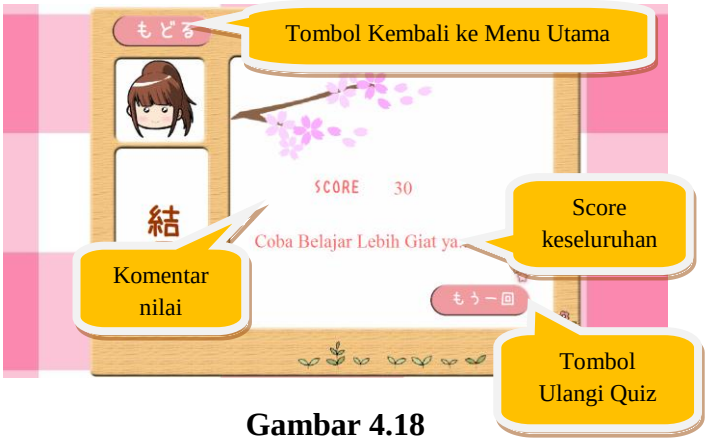
Apabila score telah muncul, pada bagian bawah layout terdapat tombol "*mou ikkai*" yang berarti tombol untuk mengulang soal dari awal lagi.



Gambar 4.17

Tampilan Quiz Idiom Hewan





Gambar 4.18

Tampilan Quiz Idiom Alam

4.2.8 Tampilan Menu Pengertian Kanyouku



Gambar 4.19

Tampilan Menu Pengertian Kanyouku

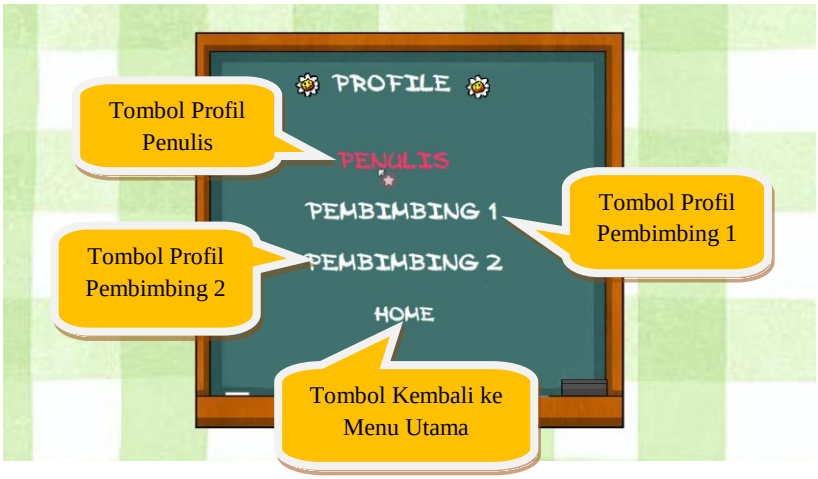
4.2.9 Tampilan Menu Referensi



Gambar 4.20

Tampilan Menu Referensi

4.2.10 Tampilan Menu Profil



Gambar 4.21
Tampilan Menu Profil

4.3 Tanggapan Responden Terhadap Multimedia *Poron Chan to Kanyouku*

Penulis memberikan dua angket kepada responden mengenai tanggapan materi dan tampilan pada media *poron chan to kanyouku*.

4.3.1 Penilaian Pengguna Terhadap Tampilan Multimedia *Poron Chan to Kanyouku.*

Jawaban delapan mahasiswa mengenai tanggapan tampilan media interaktif *poron chan to kanyouku*.

Tabel 4.1

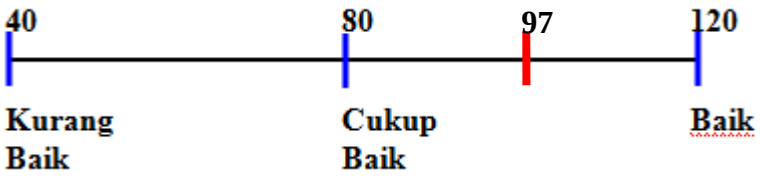
Skor Jawaban Responden Terhadap

Tampilan Media *Poron Chan to Kanyouku*

Responden	Jawaban Responden untuk pertanyaan nomor:					Jumlah
	1	2	3	4	5	
1	3	2	2	3	3	13
2	3	2	2	2	3	12
3	3	2	2	2	3	12
4	3	2	2	2	3	12
5	3	2	2	2	3	12
6	3	2	2	2	3	12
7	3	2	2	2	3	12
8	3	2	2	2	3	12
Jumlah ∑						97

Jika skor tertinggi tiap butir pertanyaan = 3, jumlah pertanyaan = 5 dan jumlah responden = 8, maka dapat dihitung jumlah skor kriterium (bila setiap butir soal mendapatkan nilai tertinggi) adalah 3 x 5 x 8 = 120.

Dalam penelitian ini bedasarkan table 4.1 diatas skor jumlah jawaban responden terhadap tampilan media *poron chan to kanyouku* adalah 97. Ini berarti jika merajuk pada bagan 3.1 *rating scale* maka skor 97 berada diantara interval "cukup baik" dan "baik", tetapi score 97 lebih mendekati interfal "cukup baik", jadi dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penilaian pengguna terhadap tampilan media *poron chan to kanyouku* adalah cukup baik.



Bagan 4.4

Hasil Scale Interval TerhadapAngket Tampilan Media

4.3.2 Penilaian Pengguna Terhadap Penggunaan Media *Poron Chan to Kanyouku*.

Tabel 4.2 berikut ini adalah persentase dari variasi jawaban responden terhadap angket bagian II mengenai penggunaan media *Poron Chan to Kanyouku.*

Tabel 4.2

Presentase Jawaban Responden Terhadap
Penggunaan Media *Poron Chan to Kanyouku.*

NO	Pernyataan	Persentasi Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
1	Penggunaan media *Poron Chan to Kanyooku* praktis.	2 25 %	6 75 %	0 0 %	0 0 %	0 0 %
2	Media *Poron Chan to Kanyooku* memiliki konsep yang sesuai dengan kebutuhan untuk sistem pembelajaran saat ini.	2 25 %	5 63 %	1 12 %	0 0 %	0 0 %
3	Mempelajari kanyooku/idiom bahasa Jepang dengan media *Poron Chan to Kanyooku* lebih menarik dibandingkan pembelajaran lainnya.	6 75 %	2 25 %	0 0 %	0 0 %	0 0 %
4	Media *Poron Chan to Kanyooku* pantas dijadikan sebagai media alternatif dalam pembelajaran kanyooku.	4 50 %	4 50 %	0 0 %	0 0 %	0 0 %
5	Anda tidak butuh didampingi seorang pembimbing ketika mempelajari kanyooku dengan media *Poron Chan to Kanyooku.*	3 38 %	4 50 %	1 12 %	0 0 %	0 0 %
6	Anda menjadi lebih paham mengenai apa yang di maksud dengan kanyooku/idiom bahasa Jepang setelah mempelajari media *Poron Chan to Kanyooku*.	1 12 %	7 88 %	0 0 %	0 0 %	0 0 %
7	Anda mengalami peningkatan penguasaan kanyooku/idiom bahasa Jepang setelah mempelajari media *Poron Chan to Kanyooku*.	3 38 %	4 50 %	1 12 %	0 0 %	0 0 %
8	Menurut Anda semua materi pelajaran bahasa Jepang baiknya dikemas dalam bentuk multimedia.	2 25 %	3 38 %	2 25 %	1 12 %	0 0 %

Berdasarkan tabel 4.2 diatas dapat diketahui hal-hal yang berhubungan dengan penggunaan media *Poron Chan to Kanyouku* sebagai berikut :

Pada penggunaan media *Poron Chan to Kanyouku*, sebagian kecil responden menyatakan sangat setuju bahwa penggunaan media tersebut praktis

dengan persentase 25 %. Sedangkan 75 % dari responden menyatakan setuju bahwa penggunaan media *Poron Chan to Kanyouku* praktis, karena media ini dibuat se-simple mungkin dan dapat mudah dimengerti agar lebih gampang menguasai materi yang ingin disampaikan.

Sehingga sebagian besar responden setuju (50%) dan sebagian lagi sangat setuju (48%) bahwa mereka tidak butuh didampingi seorang pembimbing apabila menggunakan media interaktif *Poron Chan to Kanyouku* karena penggunaannya yang praktis.

63 % dari responden menyatakan bahwa media *Poron Chan to Kanyouku* seusai dengan sistem pembelajaran bahasa Jepang saat ini. Kemudian 75 % responden juga beranggapan bahwa tampilan media menariki, Hal ini menandakan bahwa media *Poron Chan to Kanyouku* dapat dijadikan sebagai media alternatif untuk pembelajaran idiom bahasa Jepang.

Hal ini dapat dilihat pada penilaian responden sebanyak 50% menyatakan setuju dan 50% lagi menyatakan sangat setuju apabila media interaktif *Poron Chan to Kanyouku* dijadikan sebagai media alternatif dalam pembelajaran *kanyouku*.

88 % dari responden menyatakan bahwa setelah mempelajari idiom menggunakan media *Poron Chan to Kanyouku*, mereka menjadi lebih paham mengenai idiom tersebut, karena itu 50 % dari responden menyatakan mereka mengalami peningkatan peguasaan idiom.

Meskipun 50 % responden menyatakan bahwa media *Poron Chan to Kanyouku* dapat menjadi media alternatif pembelajaran, namun 12 % dan 25 %

dari responden menyatakan masih ragu dan tidak setuju apabila semua materi pembelajaran bahasa Jepang dikemas dalam bentuk multimedia interaktif. Karena ada sebagian materi yang kurang efektif apabila dikemas dalam bentuk multimedia dikarenakan butuh praktek secara langsung dan butuh didampingi pembimbing dalam mempelajarinya.

Berikut ini adalah tabel hasil jawaban responden terhadap angket bagian II mengenai penggunaan media *Poron Chan to Kanyouku*.

Tabel 4.3
Skor Jawaban Responden Terhadap
Penggunaan Media *Poron Chan to Kanyouku*

Pernyataan	Jumlah Responden				
	SS	S	RG	TS	STS
1	2	6	0	0	0
2	2	5	1	0	0
3	6	2	0	0	0
4	4	4	0	0	0
5	3	4	1	0	0
6	1	7	0	0	0
7	3	4	1	0	0
8	2	3	2	1	0
∑	23	35	5	1	0
Kriterium	115	140	15	2	0
∑ Kriterium	272				

Dari tabel 4.3 dapat disimpulkan bahwa jumah skor kriterium tertinggi untuk seluruh item = 5 x 8 x 8 = 320 (seandainya semua jawaban SS) dimana 5 = nilai tertinggi, 8 = jumlah pernyataan dan 8 = jumlah responden. Jumlah skor yang diperoleh secara keseluruhan adalah 272.

Maka secara keseluruhan, persentasi jawaban terhadap penggunaan media *Poron Chan to Kanyouku* dapat dihitung sebagai berikut :

$$p = \frac{272}{320} \times 100\ \%$$

$$p = 85\ \%$$

Dengan demikian, skor 85 % diatas menunjukkan bahwa sebagian besar responden setuju media *Poron Chan to Kanyouku* dapat digunakan sebagai media alternatif untuk pembelajaran idiom bahasa Jepang.

Dengan kata lain, penilaian pengguna terhadap penggunaan media *Poron Chan to Kanyouku* **sebagian besar adalah setuju** bahwa media tersebut cocok untuk menjadi salah satu media alternatif pembelajaran idiom bahasa Jepang.