BAB IV

PEMBAHASAN

Dalam proses pembuatan media, penulis menggunakan perangkat lunak *Adobe Flash CS3*, yaitu sebuah program dengan kemampuan untuk membuat berbagai animasi kartun, *game*, menampilkan film dan lain sebagainya, untuk membuat sebuah media yang diharapkan akan membantu pengajar untuk mengajarkan *kanji-kanji* dasar secara interaktif kepada pembelajar diluar kelas. Selain itu penulis menggunakan perangkat lunak desain grafis *Adobe Photoshop CS3* untuk merancang tampilan media agar lebih menarik kemudian diolah kembali menggunakan *Adobe Flash CS3*. Dengan bantuan multimedia yang dibuat semenarik mungkin sebagai media ajar, para pembelajar diharapkan akan lebih cepat mengerti dan tidak merasa bosan saat mempelajarinya serta menjadikan suatu motivasi tersendiri bagi pembelajar. Alasan penulis menggunakan software *Adobe Flash CS3* dikarenakan materi dasar penggunaan software tersebut sudah pernah dipelajari pada mata kuliah komputer, sehingga ilmu yang penulis dapatkan dapat diaplikasikan untuk menyusun penelitian ini.

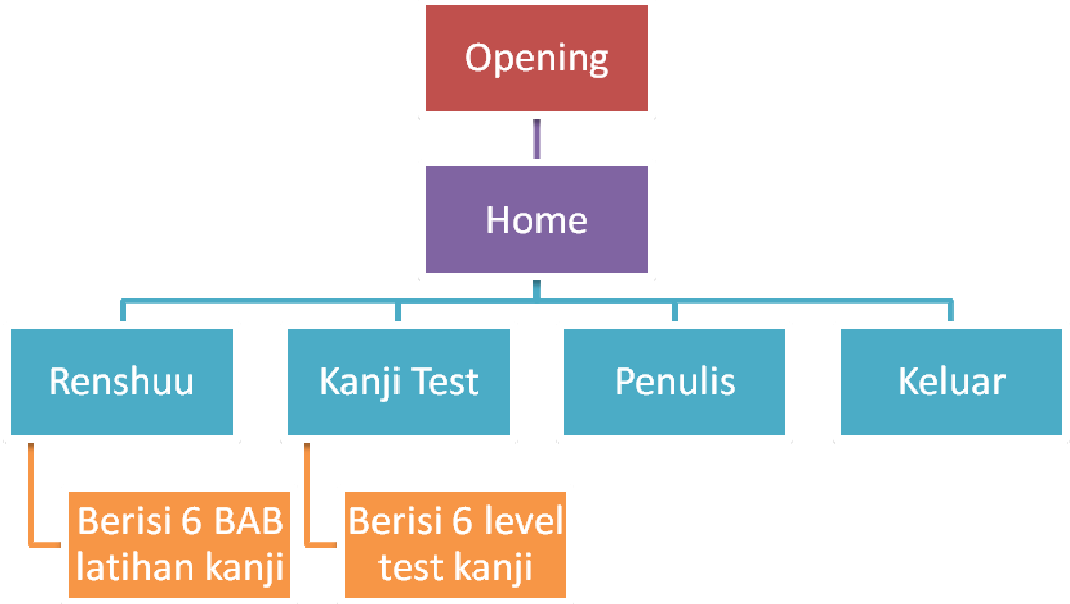
1.1 Proses Perancangan Media Pembelajaran Interaktif *"HYAKUGO"*

Pada proses ini penulis mengalokasikan waktu tiga bulan untuk proses perancangan sampai dengan revisi media terhitung sejak bulan Maret 2011. Satu bulan pertama penulis membuat kerangka awal dan desain tampilan media, bulan

kedua penulis membuat media, dan bulan ketiga adalah revisi dari media yang sudah dibuat.

Pertama-tama penulis membuat kerangka awal untuk memudahkan penulis dengan menggunakan bagan dibawah ini.

Bagan 4.1
Kerangka awal media



Bagan 4.2
Pembagian BAB pada *HYAKUGO*



Pada menu *renshuu*, user dapat memilih enam BAB yang masing-masing berisi latihan *kanji* yang sudah diurutkan sesuai dengan tingkat kesulitan yang dimulai dari BAB 1 sampai dengan BAB 6. BAB 1 sampai dengan BAB 5 berisi latihan kihon *kanji* atau *kanji-kanji* dasar, sedangkan BAB 6 khusus berisi latihan *kanji* gabungan. Untuk BAB 1 sampai dengan BAB 5, pada setiap BAB huruf *kanji* yang dipelajari berjumlah 20 buah sehingga total huruf *kanji* yang dipelajari berjumlah 100 huruf. Khusus BAB 6, *kanji* yang dipelajari merupakan gabungan dari BAB 1 sampai dengan BAB 5.

Bagan 4.3
Pembagian *level* pada test *kanji*



Dalam menu test *kanji*, terdapat 6 *level* yang masing-masing memiliki tingkat kesulitan masing-masing. Dimulai dengan *level* 1 yang memiliki tingkat kesulitan "mudah" berisi 10 soal pilihan ganda *kanji* dasar dan 10 soal essai *kanji* gabungan sampai dengan *level* 5 yang memiliki tingkat kesulitan "sulit" yang berisi 25 soal pilihan ganda *kanji* dasar dan 15 soal essai *kanji* gabungan. Sedangkan *level* 6 adalah gabungan dari semua soal pilihan ganda *kanji* dasar

mulai dari *level* 1 sampai 5. Setelah selesai, user dapat melihat nilai hasil test dan menyimpannya dalam high score untuk membandingkan nilai pada setiap test.

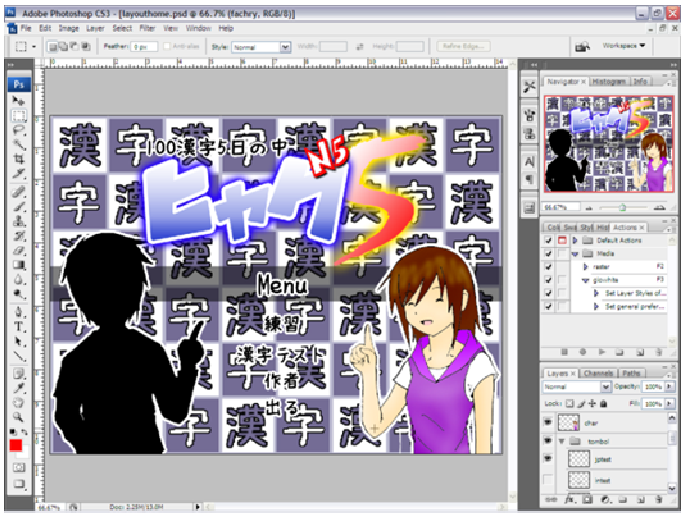
1.1.1 Pembuatan Media

Dua diantara tiga karakteristik multimedia pembelajaran adalah memiliki lebih dari satu media yang konvergen dan bersifat interaktif dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon user. Oleh karena itu pertama-tama penulis mendesain tampilan media semenarik mungkin dan membuat tombol-tombol navigasi untuk memudahkan user untuk mengontrol proses selanjutnya.

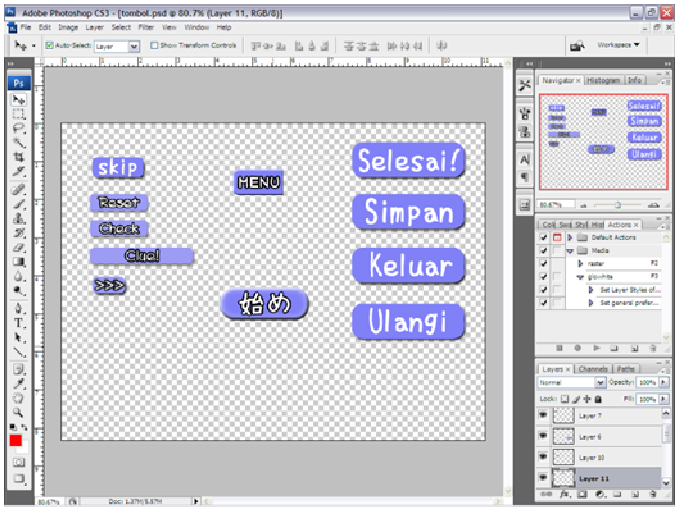
1.1.1.1 Membuat Desain Media

Penulis menggunakan software pengolah grafis *Adobe Photoshop CS3* untuk membuat tampilan menu utama, tampilan materi, halaman test, dan tombol-tombol seperti dalam gambar 4.1, 4.2, dan 4.3.

Gambar 4.1
Desain menu utama (home)



Gambar 4.2
Desain tombol



Gambar 4.3
Desain tampilan materi (kartu *kanji*)

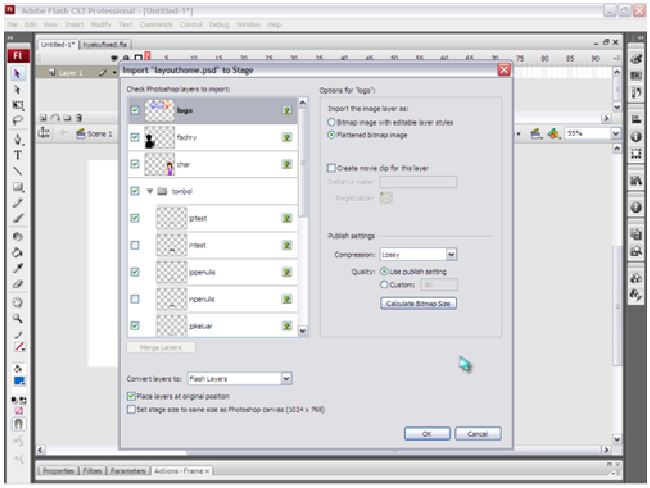


1.1.1.2 Mengimport Desain ke Dalam Adobe Flash CS3 Professional

Setelah semua objek yang dibutuhkan selesai dibuat, penulis mengimport gambar yang sudah didesain sebelumnya menggunakan *Adobe Photoshop CS3* ke dalam *Adobe Flash CS3 Professional*. Alasan penulis memilih *Adobe Flash CS3*

Professional adalah terdapatnya fitur untuk mengimport langsung hasil desain *photoshop* ke dalam stage.

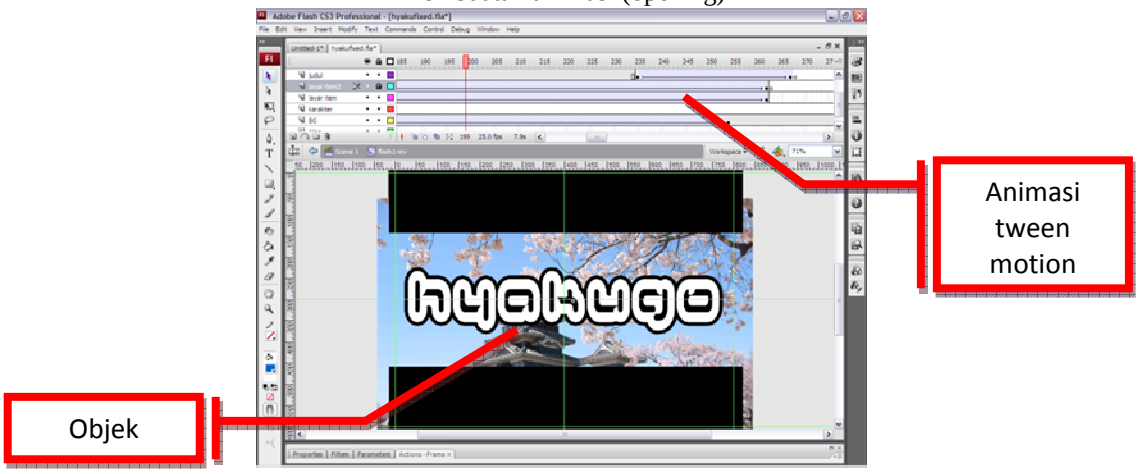
Gambar 4.4
Import data .psd (*photoshop*) ke dalam *flash*



1.1.1.3 Penataan dan membuat animasi

Langkah berikutnya setelah mengimport data .psd ke dalam *flash* menata objek pada tempatnya dan memberikan animasi. Untuk pemberian animasi, penulis hanya menggunakan animasi *motion tween* untuk menggerakkan objek dari satu tempat ke tempat lain.

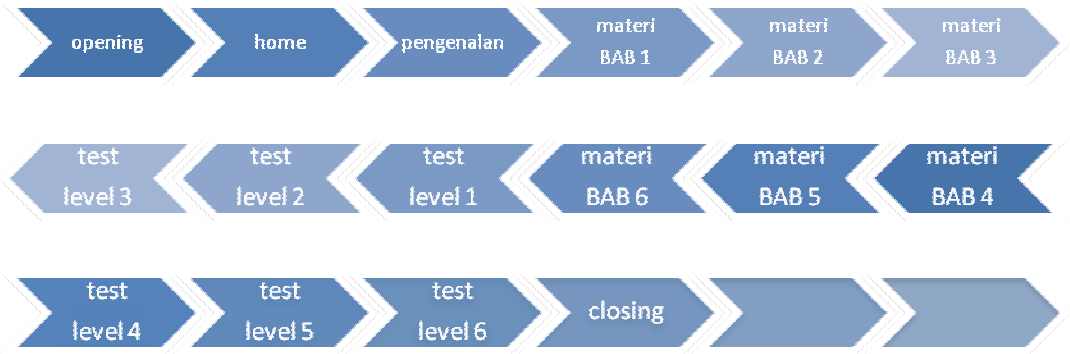
Gambar 4.5
Pembuatan animasi (opening)



1.1.1.4 Membuat alur media

Untuk mempermudah dalam pengerjaan, penulis membuat alur media seperti berikut ini:

Bagan 4.4
Alur media



Alur diatas hanya untuk mempermudah dalam pengerjaan, sementara alur pembelajaran dapat diatur oleh *user* karena masing-masing halaman media terhubung dengan halaman yang lainnya sehingga *user* memegang kontrol secara utuh untuk memilih bagian mana yang akan *user* pelajari.

1.1.1.5 Pemrograman

Setelah semua objek, dan materi selesai ditata dan diberi animasi, selanjutnya adalah langkah pemrograman menggunakan *ActionScript* yang terdapat pada *software Adobe Flash CS3*.

a. *Renshuu* BAB 1-5

Gambar 4.6
Tampilan *renshuu* (BAB 1)



Pada latihan *kanji* BAB 1 sampai dengan BAB 5, *user* diharuskan menyimpan icon *kanji* pada target yang sudah ditentukan dengan men-drag icon *kanji* lalu meletakkannya diatas target. Agar suatu objek dapat di-drag seperti pada latihan di atas setelah itu diperiksa apakah icon diletakkan tepat pada target lalu gambar kartu akan berubah sesuai *kanji* yang diletakkan pada target yang sesuai dan karakter akan tersenyum dan berkomentar "Benar lagi!!", *script* yang digunakan adalah:

```
chiisai.onPress=function(){
        chiisai.startDrag();
}
chiisai.onRelease=function(){
        chiisai.stopDrag();
        if(eval(chiisai._droptarget)==chiisai_target){
                chiisai._x=chiisai_target._x;
                chiisai._y=chiisai_target._y;
                karakter.gotoAndStop("senyum");
                kartu.gotoAndStop("chiisai");
                koment ="Benar lagi!!";
                ding+=1;
```

```
        } else {
                keiko.gotoAndStop("sedih");
                koment="Maaf itu bukan jawaban yang benar...";
        }
}
```

Script diatas diimplementasikan kepada semua icon *kanji* yang ada dalam halaman pembelajaran.Tombol “selesai” tidak bisa ditekan apabila jumlah icon yang disimpan di atas target belum mencapai seminimalnya 10.

b. *Renshuu* BAB 6

Gambar 4.7
Tampilan *renshuu* (BAB 6)



Pada latihan BAB 6, kartu-kartu *kanji* yang ada dapat dikombinasikan dengan *kanji* lainnya dengan meyimpan kartu pada target yang sudah disediakan. Ketika tombol “check” ditekan, maka akan diperiksa apakah pasangan *kanji* tersebut benar atau tidak. Apabila benar, maka akan ditampilkan cara baca dan artinya. *Script* yang digunakan adalah:

```
if(eval(tomo._droptarget)==target1 and eval(hito._droptarget)==target2){
        cara_baca="ゆうじん";
        arti="sahabat";
}
```

Kunci dari *script* diatas yaitu perintah "*eval*" yang akan memeriksa apabila *kanji* "*tomo*(友)" disimpan pada target 1 **dan** *kanji* "*hito*(人)" disimpan pada target 2, maka kolom cara baca akan menampilkan tulisan "ゆうじん" dan kolom arti akan menampilkan tulisan "sahabat".

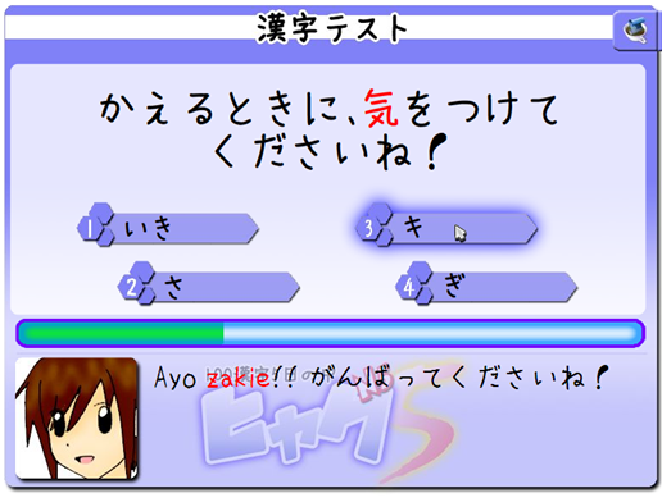
c. Test *kanji*

Dalam test *kanji* terdapat dua macam soal yaitu soal pilihan ganda dan soal essai. Di akhir test, user dapat melihat skor test mereka untuk mengetahui berapa jumlah jawaban yang benar. Untuk soal pilihan ganda, penulis memberikan satu point apabila user menjawab dengan benar. *Script* yang digunakan adalah:

```
stop();
pilihan1.onPress=function(){
        play();
}
pilihan2.onPress=function(){
        play();
}
pilihan3.onPress=function(){
        skor_pg+=1;
        play();
}
pilihan4.onPress=function(){
        play();
}
```

Pada *script* diatas, terdapat *script* "*skor_pg+=1*" pada baris perintah "*pilihan3*" yang artinya jawaban yang benar **hanya** pilihan nomor 3, dan ketika tombol pilihan 3 ditekan, maka nilai variabel skor_pg akan ditambah 1 point.

Gambar 4.8
Tampilan test *kanji* (*level* 3, pilihan ganda)

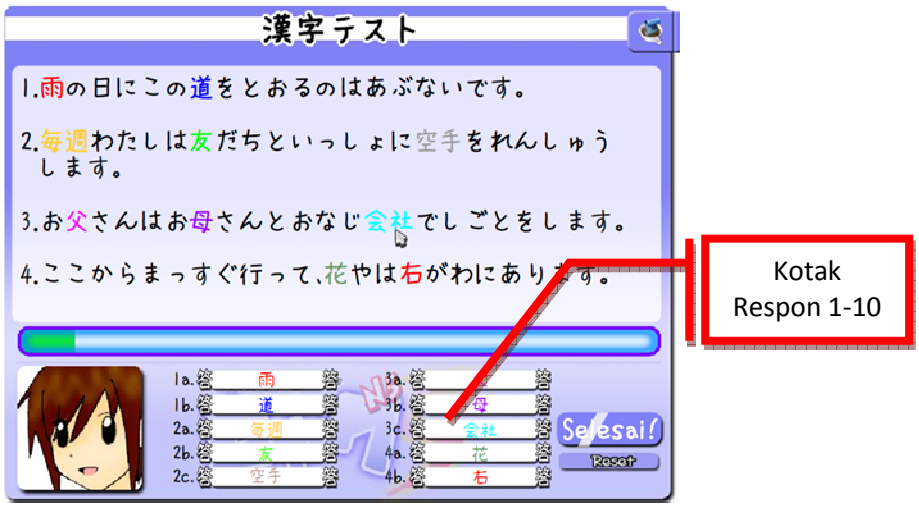


Untuk bentuk soal kedua adalah soal essai, pertama-tama penulis menentukan jawaban yang benar untuk setiap pertanyaannya dan memberikan skor awal untuk *user* dengan mengetikkan *script*:

```
jawaban1="fun";
jawaban2="hanabi";
jawaban3="ashi";
jawaban4="te";
jawaban5="tenki";
jawaban6="ame";
jawaban7="jikan";
jawaban8="sanpun";
jawaban9="mimi";
jawaban10="me";
skor_pg=0;
skor_essai=0;
```

“jawaban1” adalah jawaban yang sudah ditentukan untuk pertanyaan nomor satu, “jawaban2” untuk pertanyaan kedua dan seterusnya. Sedangkan “skor_pg=0” dan “skor_essai=0” adalah nilai awal yang diberikan yaitu 0.

Gambar 4.9
Tampilan test *kanji* (*level* 4, essai)



Setelah menentukan jawaban yang benar untuk setiap pertanyaan, selanjutnya memasukkan *script* pada tombol selesai untuk memeriksa jawaban *user*. *Script* yang dimasukkan adalah:

```
on (release) {
for (i=1; i<11; i++) {
        if (_root["respon"+i] == _root["jawaban"+i]) {
                skor_essai += 1;
                }
        }
}
```

Kunci dari *script* diatas yaitu fungsi "*for(i=1;* ***i<11****; i++)*" yaitu untuk membuat variabel "*i*" dengan nilai 1 sampai dengan 10 yang ditandai dengan "*i<11*". Selanjutnya adalah fungsi "***if (_root["respon"+i] == _root["jawaban"+i])***" yaitu untuk memeriksa respon 1 sampai respon 10 apakah cocok dengan jawaban 1 sampai 10 atau tidak. Jika cocok, maka nilai variabel skor_essai akan ditambah 1 point.

d. Halaman evaluasi

Setelah selesai test, point-point yang sudah didapat oleh *user* akan diakumulasikan untuk mengetahui berapa hasil nilai test *user*. Untuk menampilkan hasil test, penulis membuat halaman evaluasi dan memasukkan *script* agar nilai dikalkulasikan secara otomatis seperti dibawah ini:

```
pilihan_ganda=skor_pg;
essai=skor_essai;
jumlah=skor_pg+skor_essai;
point=(jumlah*5)/2;
```

Gambar 4.10
Tampilan hasil test



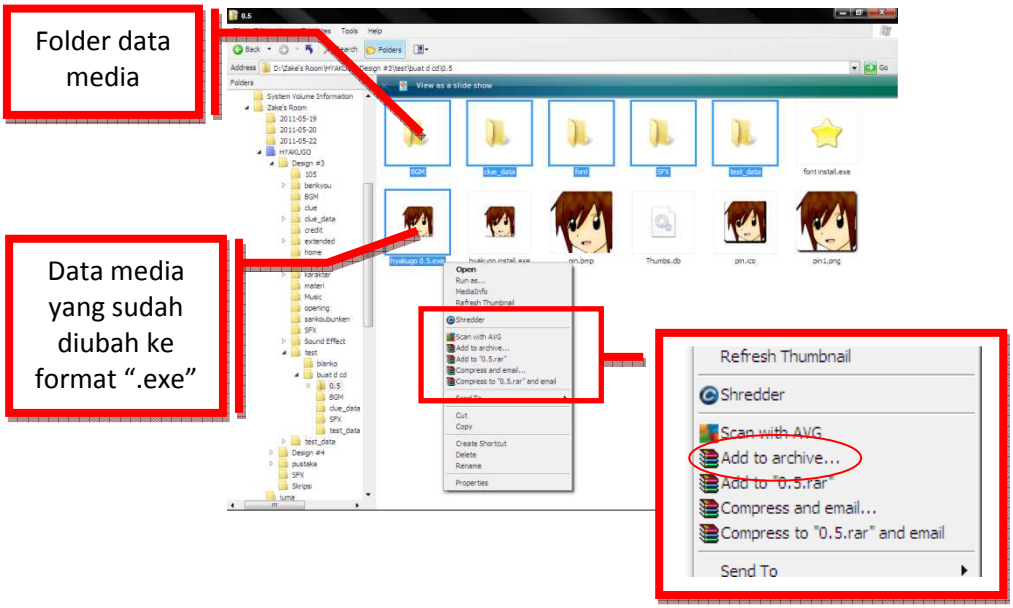
1.1.1.6 Membuat instalasi media

Setelah media selesai dibuat, untuk memudahkan *user* ketika akan menggunakan media, penulis membuat instalasi media ke dalam format SFX dengan menggunakan *software winrar* dengan melalui langkah-langkah berikut.

a. Seleksi data yang akan dimasukkan ke dalam instalasi.

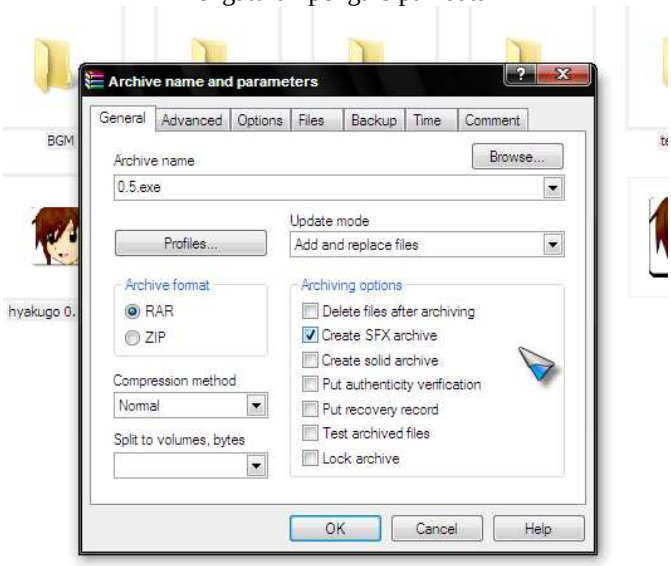
b. Selanjutnya klik kanan pada data tersebut lalu pilih "*Add to Archive...*" seperti berikut:

Gambar 4.11
Proses seleksi data

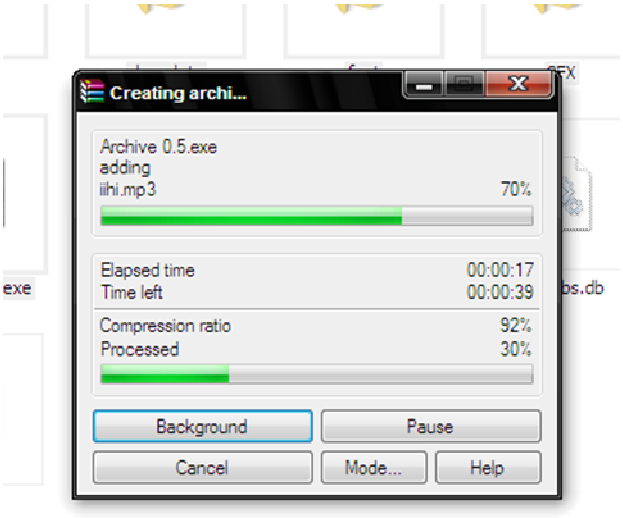


c. Lalu pilih "Create SFX archive" pada kolom "Archiving options" lalu tekan tombol "OK".

Gambar 4.12
Pengaturan pengarsipan data



Gambar 4.13
Proses pengarsipan



1.2 Cara Pengoperasian *HYAKUGO*

Untuk memudahkan *user* dalam pengoperasian media "*HYAKUGO*", penulis akan memaparkan cara pengoperasian media. Berikut adalah cara pengoperasian "*HYAKUGO*" dari awal yaitu menginstall program sampai dengan menutupnya.

a. Buka isi CD dari explorer lalu install font untuk tampilan huruf yang maksimal dengan *double-klik* "font install" yang terdapat dalam CD instalasi "*HYAKUGO*".

b. Setelah font ter-*install*, *double-klik* "*HYAKUGO* install" untuk meng-*install* "*HYAKUGO*" ke dalam komputer.

c. Pilih tempat dimana "*HYAKUGO*" akan di *install*. Lalu tekan tombol "install" untuk memulai instalasi.

d. Setelah ter-*install*, program akan otomatis berjalan.

e. Tunggu sampai halaman opening selesai.

Gambar 4.14
Halaman opening "*HYAKUGO*"



Gambar 4.15
Halaman home



Setelah halaman opening selesai, dan tombol "mulai" ditekan, maka akan muncul halaman menu utama yaitu halaman *home.* Pada halaman ini terdapat beberapa pilihan menu yaitu menu 練習(Latihan), 漢字テスト(Test *Kanji*), 作者 (Penulis), dan 出る(Keluar).

1. 練習 (Latihan)

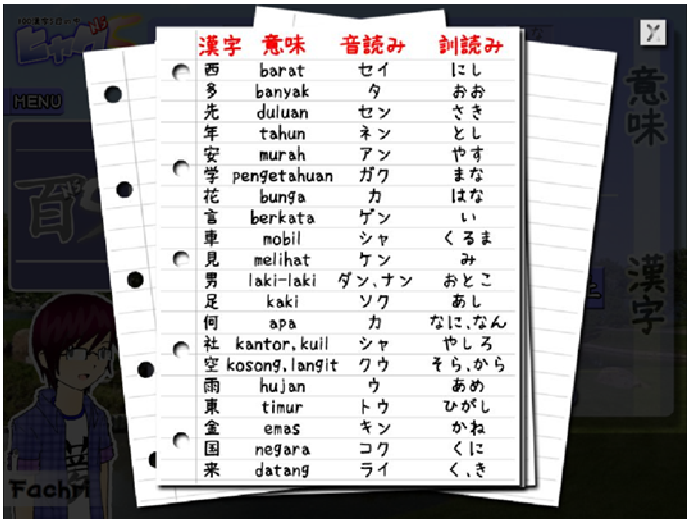
Pada menu ini *user* diharuskan untuk menempatkan *icon kanji* ke tempat yang sudah disediakan yang berisi cara baca dan artinya. Untuk memindahkan *icon kanji* tersebut yaitu dengan meng-klik *icon* yang diinginkan lalu tahan dan lepaskan di atas target yang diinginkan. Apabila *icon* disimpan di atas target yang tepat yaitu diatas cara bacanya, *icon* akan menempel di atas target, lalu karu *kanji* akan berubah sesuai *kanji* yang sudah dicocokkan dengan artinya. Sedangkan jika *icon* diletakkan tidak pada tempatnya, maka *icon* akan kembali ke tempat semula.

Gambar 4.16
Halaman latihan (BAB 4)



Tombol "clue" digunakan untuk memunculkan petunjuk yang berisi *kanji* yang sedang dipelajari beserta cara baca dan artinya. Petunjuk hanya dapat dilihat maksimal lima kali saja, apabila sudah dilihat lima kali maka tombol "clue" tidak bisa ditekan lagi.

Gambar 4.17
Halaman petunjuk (BAB 4)



Tombol “reset” digunakan untuk mengulangi latihan dari awal, apabila ditekan maka semua *icon kanji* yang sudah tersimpan pada target akan kembali ke tempat semula. Sedangkan apabila tombol “menu” ditekan, maka akan muncul tiga pilihan yaitu:

- Kembali belajar = menutup menu dan meneruskan latihan.
- Kembali ke menu utama = kembali ke home
- Keluar = menutup aplikasi

Tombol “selesai” adalah tombol untuk mengakhiri latihan. Tombol ini hanya dapat ditekan apabila jumlah minimal *icon kanji* yang sudah dicocokkan mencapai sepuluh atau lebih. Jika tombol “selesai” ditekan, maka akan tampil kembali menu pilihan BAB sehingga *user* dapat melanjutkan ke pelajaran selanjutnya.

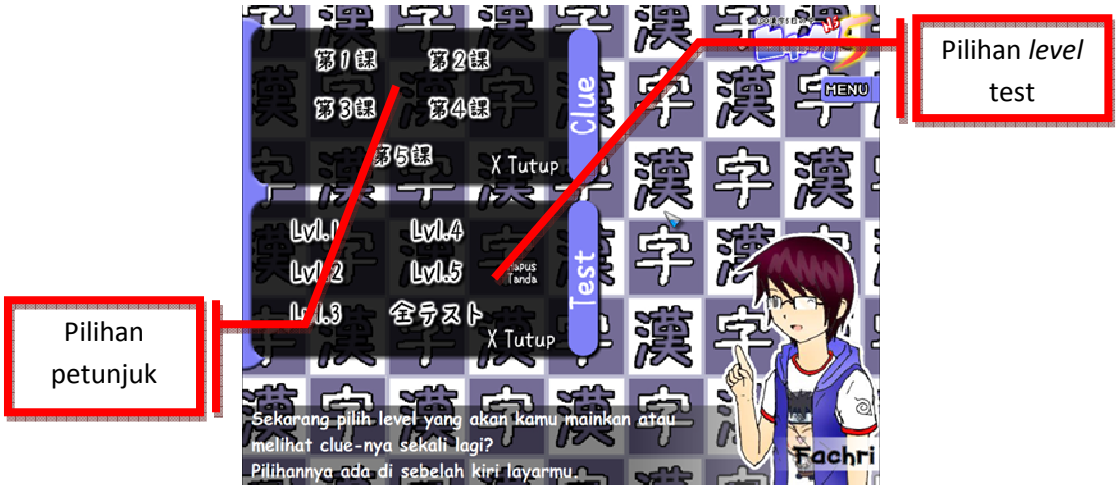
Gambar 4.18
Menu pilihan BAB



2. 漢字テスト (Test *Kanji*)

Menu test *kanji* berisi soal-soal latihan untuk menguji peningkatan belajar *user* dengan format soal pilihan ganda dan essai. Pada halaman Test *Kanji*, *user* masih bisa melihat petunjuk yang ada di menu latihan sebelum melakukan test.

Gambar 4.19
Halaman test *kanji*



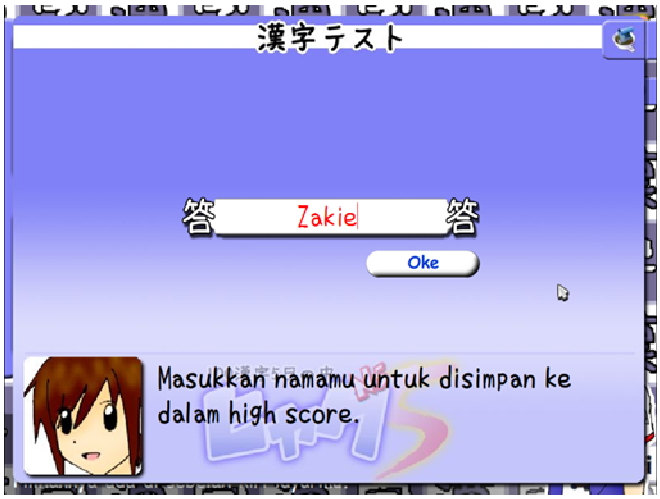
Pada pilihan level terdapat enam pilihan level yang diurutkan sesuai tingkat kesulitannya dimulai dari level satu dengan tingkat kesulitan “mudah”

sampai dengan level enam dengan tingkat kesulitan “sangat sulit”. Apabila *user* sudah memilih *level* yang akan diuji, maka akan muncul tampilan pembuka lalu *user* akan diminta untuk memasukkan nama agar skor hasil test dapat dimasukkan ke dalam *high score.*

Gambar 4.20
Opening test *kanji*



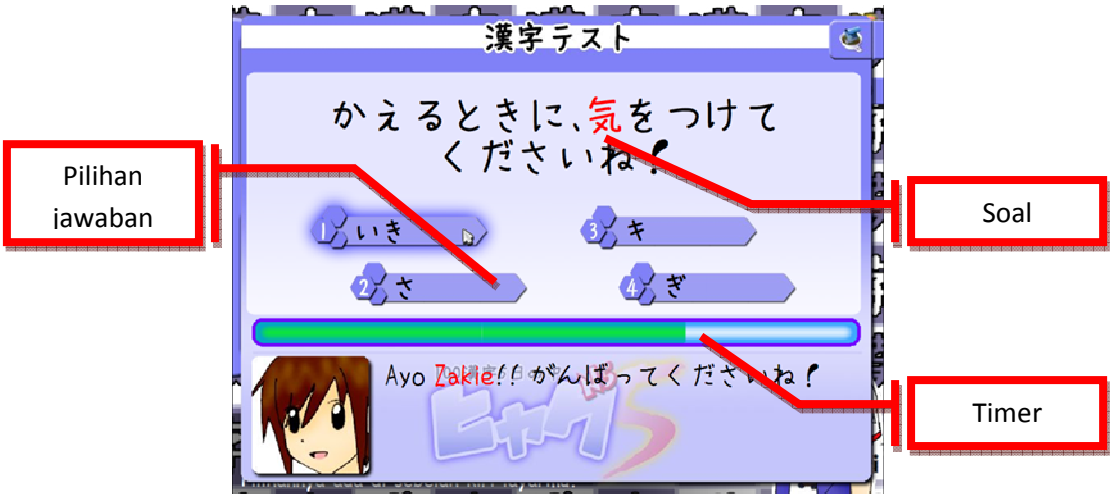
Gambar 4.21
Form pengisian nama



Setelah memasukkan nama maka test akan dimulai dengan soal pilihan ganda. Soal akan ditampilkan dan *user* diharuskan untuk memilih salah satu

pilihan jawaban dengan meng-klik pilihan jawaban yang dianggap paling benar. Pada soal pilihan ganda, *user* diberi waktu 30 detik untuk menjawab satu pertanyaan, apabila waktu sudah lewat dari 30 detik dan *user* belum memilih jawaban maka dianggap tidak menjawab atau jawabannya dianggap salah. Apabila *user* menjawab dengan benar sebelum waktu habis, maka *user* akan mendapatkan satu skor. Apabila sebaliknya, *user* memilih jawaban yang salah, maka akan diteruskan ke pertanyaan selanjutnya tanpa penambahan skor.

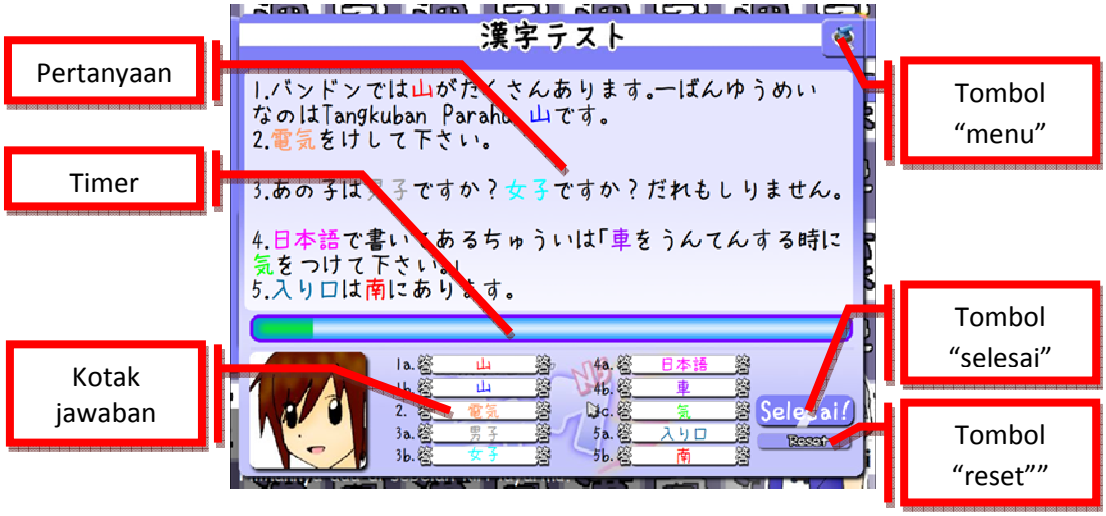
Gambar 4.22
Tampilan soal pilihan ganda



Setelah *user* menyelesaikan semua soal pilihan ganda, selanjutnya akan dilanjutkan ke pertanyaan essai. *User* diharuskan menjawab cara baca *kanji* sesuai konteks kalimat yang diberikan dengan mengisi cara baca pada kotak jawaban. Apabila *user* telah selesai menjawab semua soal, tekan tombol “selesai” untuk melihat point secara keseluruhan. Jika ada kotak jawaban yang tidak diisi maka jawaban akan dianggap salah dan *user* tidak akan mendapatkan tambahan skor. Waktu yang disediakan untuk menjawab semua pertanyaan essai adalah lima menit. Jika *user* hanya menjawab tiga dari sepuluh pertanyaan dan waktu yang

disediakan sudah habis, maka test akan dihentikan dan sisa pertanyaan yang tidak dijawab dianggap salah dan hanya mendapatkan skor tiga dari keseluruhan sepuluh soal. Tombol “reset” digunakan apabila *user* ingin mengulang dan kotak jawaban yang sudah diisi akan kosong kembali.

Gambar 4.23
Tampilan soal essai



Setelah selesai mengerjakan soal essai, maka *user* dapat melihat hasil test dari awal sampai akhir pada halaman evaluasi. *User* dapat mengetahui berapa jumlah pertanyaan yang dijawab benar dan skor akumulasi dari semua pertanyaan pilihan ganda dan essai. Tombol “simpan” digunakan apabila nilai yang didapat *user* ingin disimpan dalam *high score*. Dalam *high score* hanya menampung lima nilai terbaik yang diurutkan dari nilai yang paling rendah sampai paling tinggi. Tombol “ulangi” digunakan apabila *user* akan mengulangi test dari awal. Sedangkan tombol “keluar” digunakan untuk keluar dari test.

Gambar 4.24
Halaman evaluasi



Gambar 4.25
Halaman *high score*



3. 作者(Penulis)

Pada halaman ini terdapat *credit* atau halaman penulis. Halaman ini hanya berisi nama penulis, tahun pembuatan media, dan kontak penulis. Jika ingin kembali ke menu utama (home) tekan tombol "keluar".

Gambar 4.26
Halaman penulis



4. 出る (Keluar)

Halaman ini hanya berisi konfirmasi untuk menutup aplikasi. Apabila tombol “iya” ditekan, maka akan dilanjutkan ke halaman penutup dan kembali ke *windows* atau tekan “nggak...” untuk membatalkan.

Gambar 4.27
Halaman konfirmasi menutup aplikasi



1.3 Tanggapan *user* terhadap tampilan, fungsi dan penggunaan *"HYAKUGO"* untuk pembelajaran *kanji* N5

1.3.1 Penilaian *user* Terhadap Tampilan *HYAKUGO*

Hasil penilaian *user* terhadap tampilan *HYAKUGO* melalui kuesioner 1 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Hasil penilaian kuesioner 1

User	Jawaban berdasarkan butir pertanyaan						∑
	1	2	3	4	5	6	
1	2	3	2	2	2	3	14
2	3	2	3	2	3	3	16
3	3	3	3	3	3	3	18
4	3	3	2	3	3	3	17
5	3	3	2	3	2	3	16
6	3	3	3	3	2	3	17
7	3	3	2	3	3	3	17
8	3	2	2	3	3	3	16
9	2	3	3	3	2	3	16
10	3	3	3	3	2	3	17
11	3	3	2	3	3	3	17
12	3	3	3	3	3	3	18
13	2	2	2	3	3	3	15
14	3	3	3	2	3	3	17
15	2	3	3	3	3	3	17
16	3	3	2	3	3	3	17
17	3	3	2	3	2	3	16
18	2	3	3	3	3	3	17
19	2	3	2	3	2	3	15
20	3	3	3	3	2	3	17

Berikut adalah penjelasan dari penilaian kuesioner 1 mengenai tampilan "*HYAKUGO*" pada tabel 4.1 diatas :

a. Pertanyaan nomor 1 mengenai navigasi media

   Sebagian besar (70%) *user* beranggapan bahwa pengoperasian media relatif **mudah**. Terdapat beberapa hal yang perlu penulis perhatikan, meskipun sebagian besar *user* menjawab "mudah" terdapat (10%) *user* memberi catatan "desain tombol media masih bisa lebih menarik lagi".

b. Pertanyaan nomor 2 mengenai teks

   Sebagian besar (85%) *user* menganggap teks yang terdapat pada media dapat terbaca dengan **jelas**.

c. Pertanyaan nomor 3 mengenai *audio* pada media

   Hampir sebagian besar (55%) dari *user* menganggap *audio* pada "*HYAKUGO*" masih **kurang proporsional** atau kurang variatif dan **hampir setengahnya** menganggap *audio* pada media sudah **proporsional**.

d. Pertanyaan nomor 4 mengenai visualisasi media

   Sebagian besar (85%) *user* menganggap visualisasi media seperti penyampaian materi, animasi, karakter dan lainnya sudah **baik**

e. Pertanyaan nomor 5 mengenai komposisi isi media

   Sebagian besar (60%) *user* beranggapan bahwa komposisi media seperti *audio*, *visual* yang terdapat pada "*HYAKUGO*" sudah **seimbang**.

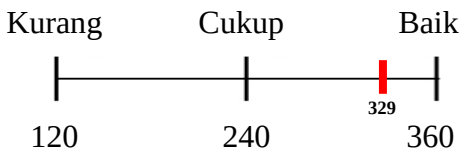
f. Pertanyaan nomor 6 mengenai tampilan secara keseluruhan

   Semua *user* menjawab **menarik**.

Tabel 4.2
Skor kriterium kuesioner 1

Pertanyaan	**Jawaban**		
	A	B	C
1	14	6	0
2	17	3	0
3	9	11	0
4	17	3	0
5	12	8	0
6	20	0	0
∑	89	31	0
Kriterium	267	62	0
∑ **Kriterium**	**329**		

Skor kriterium maksimum kuesioner 1 apabila skor untuk jawaban paling positif adalah 3, dengan jumlah pertanyaan 6 soal, dan *user* yang berjumlah 20 orang, maka skor kriterium maksimum kuesioner 1 adalah 3 X 6 X 20 = **360**. Dari hasil kuesioner 1, skor kriterium yang didapat adalah **329**.



Dalam interval *rating scale*, posisi tersebut berada pada posisi diantara cukup dan menarik tetapi lebih mendekati **baik**. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penilaian *user* terhadap tampilan "*HYAKUGO*" adalah **baik**.

1.3.2 Penilaian *user* Terhadap Fungsi dan Penggunaan *HYAKUGO*

Hasil penilaian *user* terhadap fungsi dan penggunaan *HYAKUGO* melalui kuesioner 2 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3
Persentase penilaian kuesioner 2

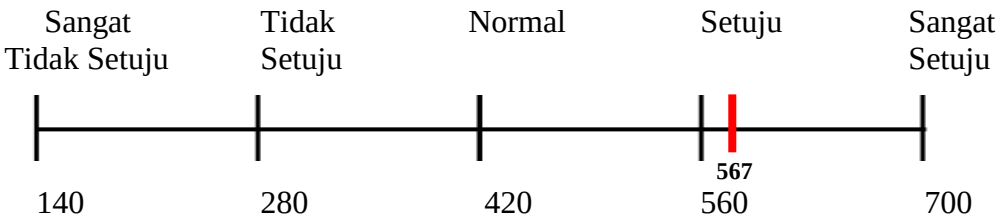
NO	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	**S**	**N**	**TS**	**STS**
1	Setelah menggunakan *HYAKUGO*, Kamu mengalami peningkatan penguasaan *kanji*.	2	13	4	1	0
	Persentase	10%	65%	20%	5%	0%
2	Dibandingkan pembelajaran konvensional (metode ceramah), lebih menarik mempelajari *kanji* N5 dengan menggunakan *HYAKUGO*.	8	10	2	0	0
	Persentase	40%	50%	10%	0%	0%
3	Kamu tidak butuh didampingi oleh pembimbing ketika mempelajari *kanji* dengan *HYAKUGO*.	4	11	2	3	0
	Persentase	20%	55%	10%	15%	0%
4	Jumlah materi dalam *HYAKUGO* sudah mencukupi untuk tingkat N5.	2	15	3	0	0
	Persentase	10%	75%	15%	0%	0%
5	*HYAKUGO* memberikan kesempatan adanya partisipasi dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.	4	12	4	0	0
	Persentase	20%	60%	20%	0%	0%
6	*HYAKUGO* praktis digunakan.	8	10	2	0	0
	Persentase	40%	50%	10%	0%	0%
7	*HYAKUGO* dapat dikatakan sebagai media interaktif.	8	8	4	0	0
	Persentase	40%	40%	20%	0%	0%
∑		**36**	**77**	**24**	**3**	**0**
KRITERIUM		**180**	**316**	**63**	**8**	**0**
∑ KRITERIUM		**567**				

Berdasarkan skor yang didapat dari kuesioner 2 mengenai fungsi dan penggunaan "*HYAKUGO*" dapat diketahui beberapa hal sebagai berikut:

a. 65% *user* menjawab **setuju** mengalami peningkatan penguasaan atau penambahan pengetahuan tentang *kanji.*
b. 50% atau dengan kata lain hampir sebagian besar *user* **setuju** dan 42% menjawab **sangat setuju** bahwa lebih tertarik mempelajari *kanji* dengan menggunakan media (“*HYAKUGO*”) dibandingkan dengan mempelajari dengan metode konvensional. Sedangkan sisanya menjawab **normal**.
c. Hampir sebagian besar yaitu 55% *user* menjawab **setuju** bahwa dalam penggunaan “*HYAKUGO*” *user* tidak butuh didampingi oleh pembimbing ketika mempelajari *kanji*. Sedangkan sebagian kecil yaitu 15% *user* menjawab **tidak setuju**. Hal ini mungkin dikarenakan *user* masih merasa kesulitan dalam pengoperasian media sehingga membutuhkan pembimbing.
d. Sebagian besar yaitu 75% *user* **setuju** bahwa materi *kanji* dalam “*HYAKUGO*” sudah mencukupi untuk pembelajaran *kanji* N5.
e. 60% atau dengan kata lain hampir sebagian besar *user* menjawab **setuju** bahwa “*HYAKUGO*” memberikan kesempatan adanya partisipasi dalam bentuk respon, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.
f. 50% atau setengahnya dari keseluruhan *user* menjawab **setuju** dan 40% *user* menjawab **sangat setuju** bahwa “*HYAKUGO*” praktis dalam penggunaannya.
g. Hampir setengahnya yaitu 40% *user* **setuju** bahwa “*HYAKUGO*” dapat dikatakan sebagai media yang interaktif. Sedangkan 40% *user* menjawab **setuju**. Dan 20% sisanya menjawab **normal**.

Setelah hasil jawaban dari kuesioner 2 dijabarkan satu demi satu, kriterium kuesioner 2 pada **tabel 4.3** yaitu **567** dimasukkan ke dalam interval

rating scale. Apabila skor kriterium maksimal 700 dengan perhitungan skor tertinggi 5 dikali jumlah *user* yaitu 20 dan dikali jumlah pertanyaan, maka posisi penilaian media dalam interval *rating scale* adalah seperti di bawah ini:



Angka **567** tersebut menunjuk pada interval setuju dan sangat setuju, karena lebih mendekati **setuju**, maka menurut hasil kuesioner yang sudah terkumpul, "*HYAKUGO*" dapat dikatakan sebagai media interaktif pembelajaran *kanji* N5 karena telah memenuhi karakteristik media dalam multimedia pembelajaran yang diutarakan oleh Samodra dalam http://www.didikwirasamodra.wordpress.com yaitu (1) Memiliki lebih dari satu media yang disatukan dalam satu media, misalnya menggabungkan media audio dan visual; (2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk merespon pengguna; (3) Bersifat mandiri, dengan kata lain media tersebut dapat dioperasikan dengan mudah tanpa ada bantuan dari orang lain.

Selain itu "*HYAKUGO*" memenuhi kriteria sebagai multimedia interaktif yang sesuai dengan pendapat Thorn (2006) dalam *Didik Wira Samodra Webblog* (2008) yaitu: (1)Kemudahan Navigasi; (2) Kandungan kognisi (isi materi); (3) Presentasi informasi; (4) Integrasi media; (5) Artistik dan estetika; (6) Fungsi secara keseluruhan.