BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Perancangan dan Proses Pembuatan Media

Penulis akan merincikan bagaimana proses perancangan dan proses pembuatan media pembelajaran interaktif "*Yura-Yuri Gesture*". Adapun proses perancangan media ini adalah sebagai berikut:

4.1.1 Membagi jenis *gesture*

Pada media pembelajaran interaktif "*Yura-Yuri Gesture*" ini *gesture* orang Jepang dibagi menjadi dua bagian, yaitu *General Gesture* dan *Slang Gesture*. Pembagian *gesture* ini disesuaikan dengan buku yang digunakan oleh penulis yaitu 70 Japanese *Gesture*. Pada *General Gesture* terdapat 14 macam *gesture*, sedangkan pada *Slang Gesture* terdapat 18 macam *gesture*.

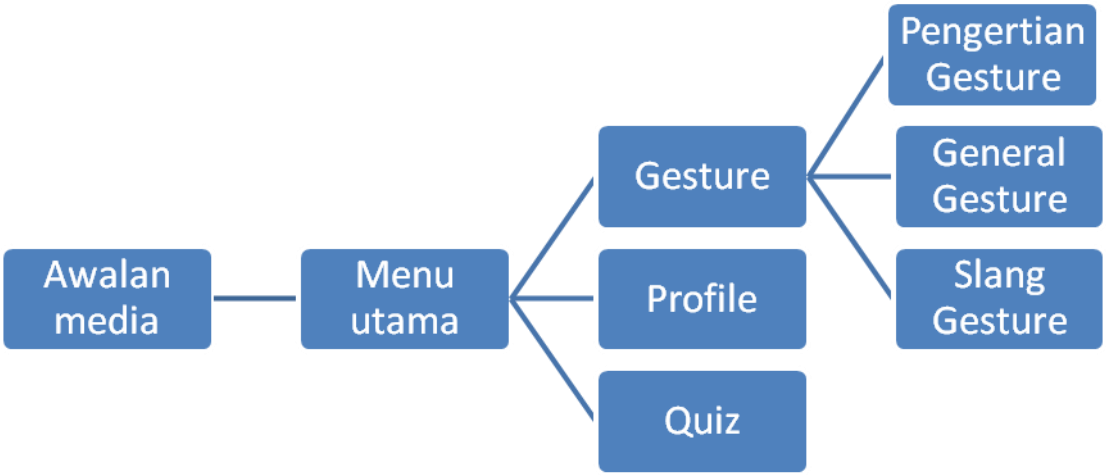
4.1.2 Membuat video

Setelah membagi jenis *gesture* yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif "*Yura-Yuri Gesture*" ini, lalu penulis membuat video yang meperagakan *gesture-gesture* tersebut. Yang menjadi model dalam pembuatan video ini adalah orang asli Jepang yaitu Saori Sensei dan Koji San. Proses pembuatan video ini berjalan selama satu hari. Setelah pembuatan video selesai hal yang dilakukan selanjutnya adalah mengedit video tersebut. Video dipotong berdasarkan dengan *gesture* yang digunakan. Untuk mengedit video penulis

mengunakan software Ulead Video Studio Plus 11 dan untuk mengkonversi berbagai format audio dan video penulis menggunakan Format Factory.

4.1.3 Membuat rancangan media

Sebelum proses pembuatan media pertama-tama yang dilakukan oleh penulis adalah merancang tampilan media. Dari mulai perincian awalan media, menu media, isi media, sampai penutupan pada media. Hal ini dilakukan agar saat pembuatan media tidak mengalami kebingungan ketika membuat *link* yang menghubungkan halaman yang satu ke halaman yang lainnya.



Rancangan media *Yura-Yuri Gesture*

Table 4.1
Gesture yang digunakan pada *Yura-Yuri Gesture*

No	General Gesture	Slang Gesture
1.	Ojigi	Goma Suri
2.	Watashi	Hora Banashi
3.	Onegai	Kareshi
4.	Itadaku	Kanojo
5.	Hai	Okama
6.	Iie	Yakuza
7.	Kochirae Douzo	Ninshin
8.	Nattoku	Ippaidou
9.	Ochitsuite	Atsui
10.	Warau	Oishisou
11.	Shiranai	Fukurettsura
12.	Kochi ni Oide	Kawaii
13.	Achi Ike	Banzai
14	Sono Hanashu wo Oiteite	Obake
15.		Acakkanbee
16.		Ok
17.		Peace
18.		Hana ga takai

Di setiap gesturenya terdapat penjelasan dan dilengkapi dengan video yang sudah diedit terlebih dahulu. Hal ini dilakukan karena mengingat media ini digunakan untuk memperkenalkan gesture orang Jepang kepada orang yang sedang mempelajari bahasa dan budaya Jepang.

Setelah rancangan selesai dibuat penulis mengumpulkan bahan-bahan yang akan digunakan dalam media. Baik berupa data, gambar sampai *sound*

background yang akan digunakan.pada media ini. Penulis juga membuat dua orang karakter yang bernama Yura dan Yuri. Karakter ini dibuat agar tampilan lebih menarik, dan membuat media menjadi lebih hidup. Karakter ini akan memandu cara penggunaan media dan menjelaskan setiap gesture yang diperagakan oleh model. Selain itu karakter ini juga akan memandu pembelajar ketika melakukan tes yang disediakan di media ini.

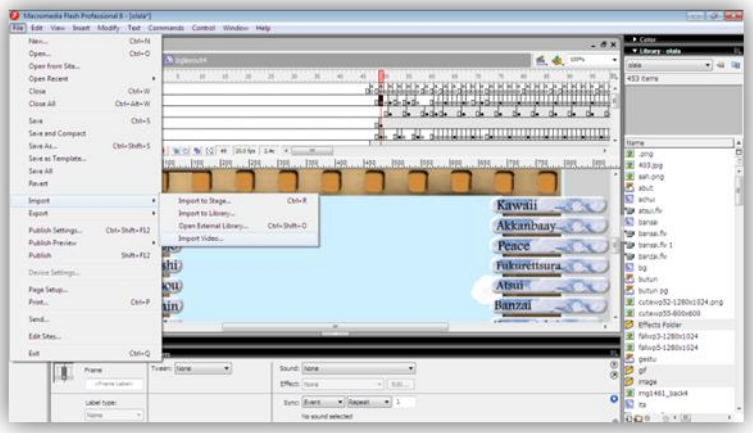
4.1.4 **Proses Pembuatan Media**

Pertama-tama penulis memasukkan dulu objek-objek yang akan digunakan dalam pembuatan media ini ke dalam *library* yang disediakan oleh *Macromedia Flash Pro 8* ini. Dengan cara klik menu file, lalu pilih *import*, pilih *import to library*, lalu kita dapat memilih sendiri objek yang akan kita masukkan ke dalam *library*.

Setelah objek-objek seperti gambar dimasukkan ke dalam *library* lalu penulis memasukkan video ke dalam *library*. Cara memasukkan video berbeda dengan cara memasukkan objek seperti gambar. Pertama-tama yang harus dilakukan adalah video yang akan dimasukkan harus dalam format .flv, jika video masih dalam format lain maka penulis mengkonversikannya terlebih dahulu menggunakan Format Factory 2.60.

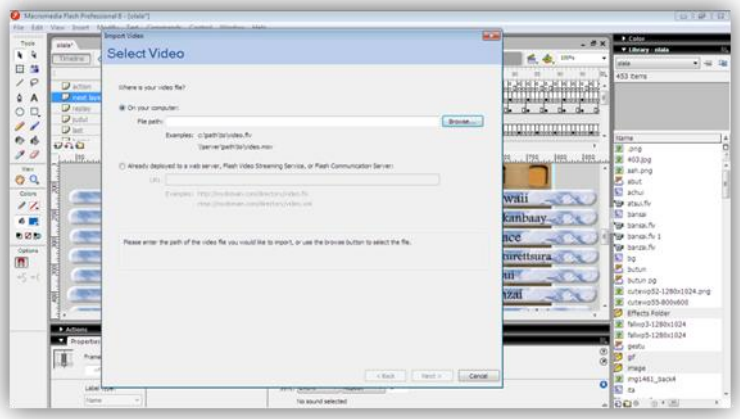
Setelah video sudah dalam format .flv kemudian penulis mengimport video tersebut ke *library Macromedia Flash Pro 8* dengan cara sebagai berikut:

1. Klik menu file, lalu pilih import, klik import video.



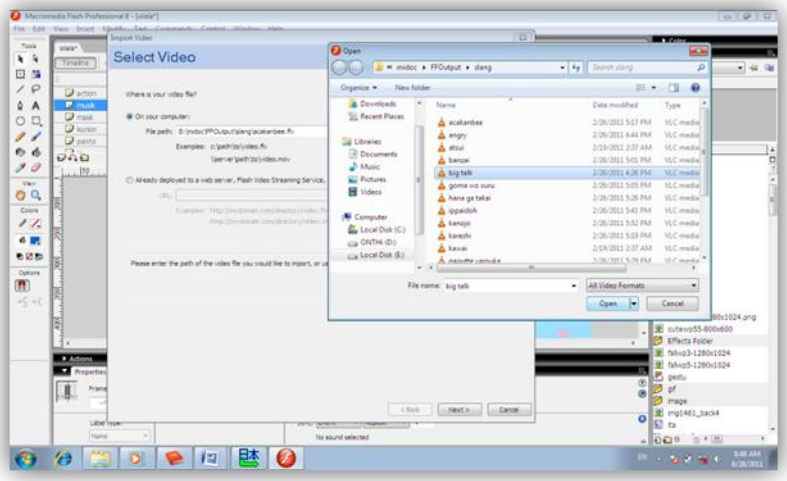
Gambar 4.1
Cara mengimport video

2. Setelah memilih import video maka akan muncul tampilan sebagai berikut



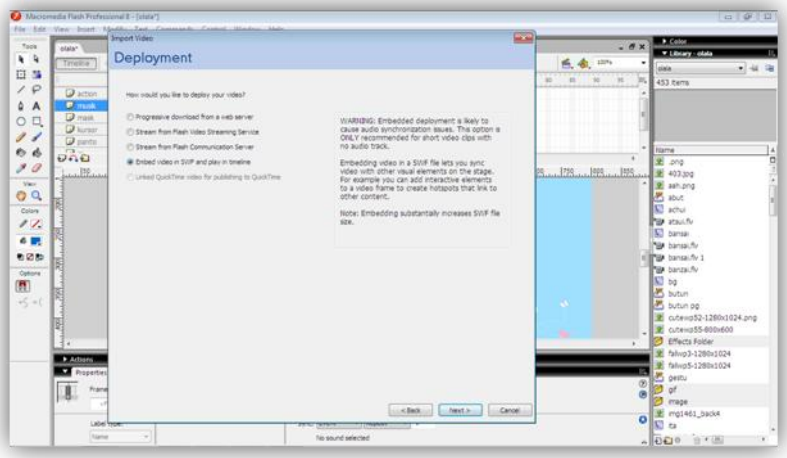
Gambar 4.2
Kotak Dialog Import Video

3. Setelah tampilan ini keluar kemudian pilih browse dan pilih video yang ingin dimasukkan ke dalam *library* pada *Macromedia Flash Pro 8*.



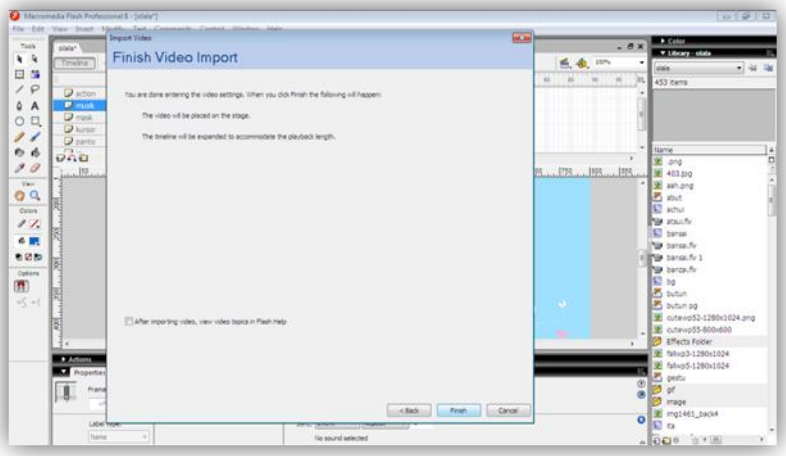
Gambar 4.3
Memilih Video yang Digunakan

4. Setelah video yang akan digunakan dipilih, kemudian pilih next maka akan muncul halaman sebagai berikut.



Gambar 4.4
Kotak Dialog Deployment

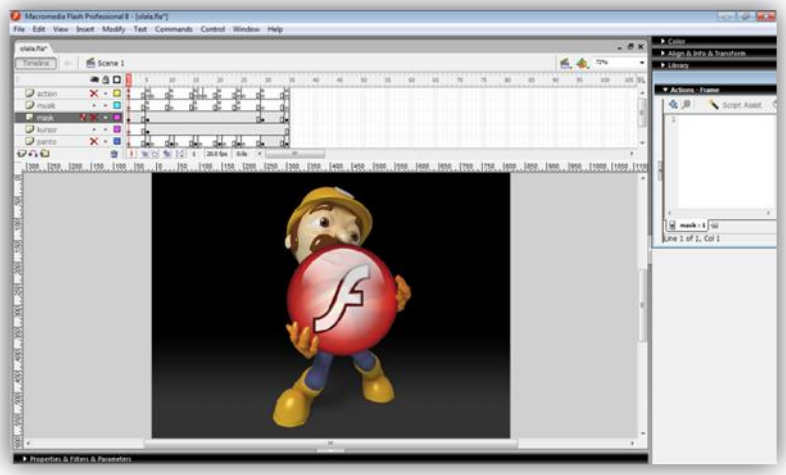
5. Lalu pilih “Embed video in SWF and play in timeline”, kemudia klik next.
6. Pada kotak dialog Embedding klik next, tanpa harus merubah apa yang terdapat pada halaman ini.
7. Pada kotak dialog terakhir yaitu Finish Video Import klik finish.



Gambar 4.5
Kotak dialog Finish Video Import

Maka dengan otomatis video yang telah di import akan masuk ke *library*. Setelah memasukkan segala objek gambar maupun video penulis memulai membuat tampilan awal media.

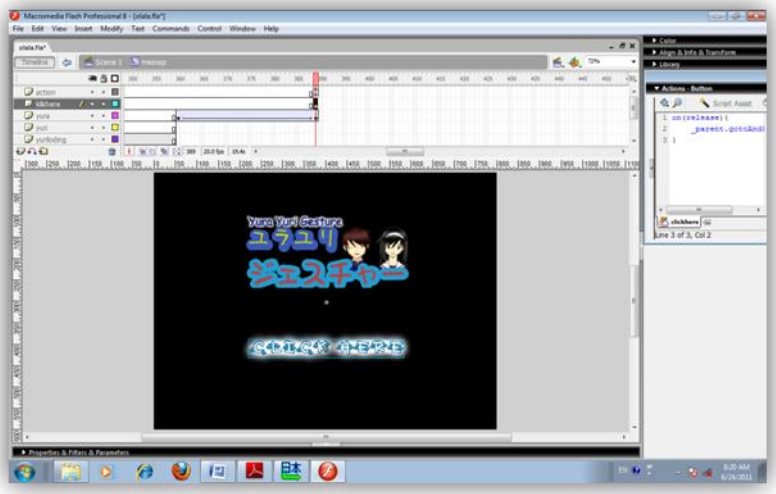
Pada tampilan awal penulis menampilkan logo *Macromedia Flash Pro 8* , dan logo *Yura-Yuri Gesture*. Selain itu terdapat pula animasi transisi yang memisahkan gambar yang satu dengan yang lain agar media yang penulis buat seperti permulaan pada media *game*. Cara penggunaan transisi adalah sebagai berikut, pada menu tab *Macromedia Flash Pro 8* klik insert, lalu pilih timeline effect, setelah memilih timeline effect selanjutnya pilih transisition, disini effect transision yang penulis pilih adalah blur.



Gambar 4.6
Layout halaman pertama

Untuk dapat masuk ke dalam halaman menu utama penulis memberikan tombol dalam bentuk tulisan "*click here"* yang apabila di klik menuju ke halaman menu utama.agar dapat menuju ke halaman menu utama penulis memasukkan action script sebagai berikut:

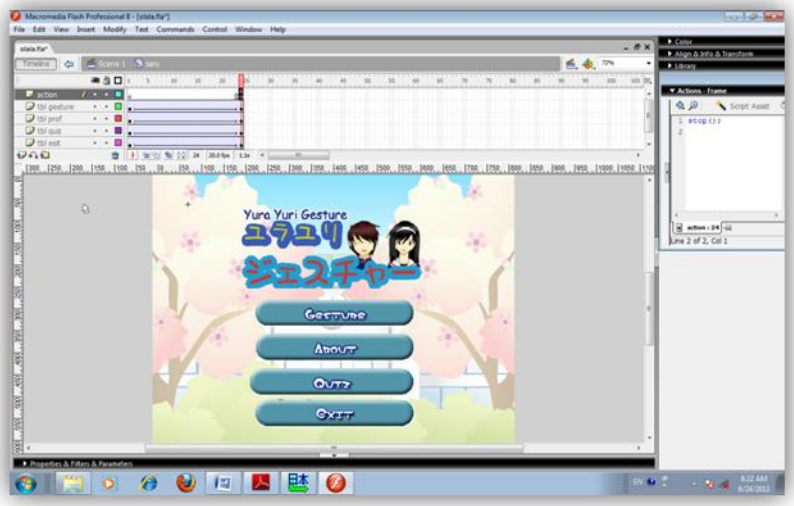
```
on(release){
        _parent.gotoAndPlay(5);
}
```



Gambar 4.7
Tombol untuk menuju halaman utama

Setelah tombol tersebut ditekan maka akan menuju ke halaman menu utama, pada halaman menu utama ini penulis membuat empat buah tombol yaitu tombol "*Gesture*", "*About", "Quiz",* dan *"Exit".* Ketika memasuki halaman utama terdapat animasi pintu ala Jepang yang terbuka yang dibuat menggunakan *motion tween* pada *Macromedia Flas Pro 8*. Begitu pintu terbuka maka aka nada animasi munculnya keempat tombol dari arah yang berlawanan. Pada setiap tombol penulis membuat animasi dimana ketika *mouse* melewati tombol gambar Yura-Yuri yang bergerak ke kanan dan ke kiri. Dalam hal ini yang penulis lakukan agar dapat terjadi animasi pada bagian *over* di tombol penulis merubah posisi gambar Yura-Yuri, penulis juga mengganti background dengan gambar latar sekolah seperti pada gambar dibawah ini. Pada halaman ini penulis memberikan *sound background* berupa musik instrumental agar ketika menggunakan media tidak merasa jenuh. Action script yang digunakan untuk memasukkan *sound background* ini adalah:

```
myusic=new Sound();
myusic.loadSound("manatsu.mp3");
myusic.start(0,5);
myusic.setVolume(80);
```



Gambar 4.8
Menu Utama

Jika tombol "*gesture"* ditekan maka pada halaman selanjutnya akan menuju ke halaman selanjutnya, pada halaman ini terdapat tiga buah tombol yaitu "Pengertian *gesture*", "*General Gesture*", "*Slang Gesture*", dan "*Exit*". Pada halaman ini penulis menggunakan *sound background* yang berbeda agar ketika menggunakan media ini responden tidak merasa bosan.



Gambar 4.9
Menu Gesture

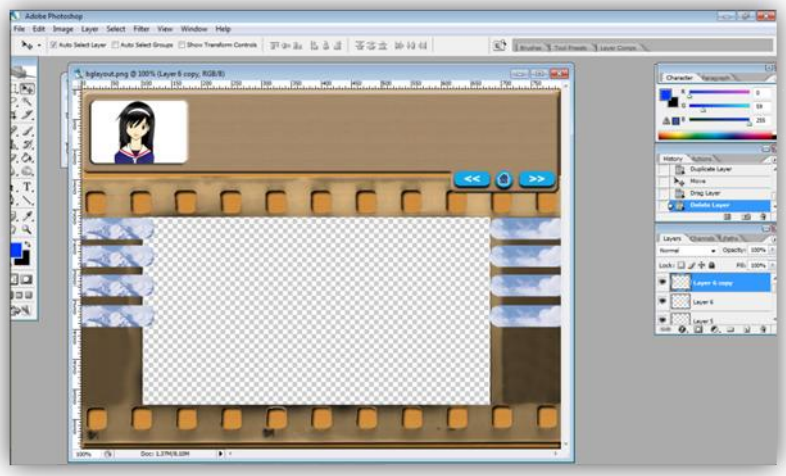
Jika tombol "pengertian *gesture*" ditekan maka akan menuju ke ke halaman pengertian *gesture*. Pada halaman ini akan dipaparkan pengertian gesure itu sendiri. Pada halaman ini dilengkapi dengan tombol *home,* yang menuju ke halaman menu *gesture*.



Gambar 4.10
Halaman Pengertian Gesture

Jika tombol "*General Gesture*" ditekan, maka akan menuju ke halaman *General Gesture*. Sebelum membuat rancangan di flash pro 8, penulis sudah merancangnya terlebih dahulu di Adobe Photoshop CS2, sehingga ketika memasukkannya ke flash pro 8 penulis hanya perlu meng-import gambar yang digunakan ke dalam *library* yang ada pada flash pro 8 ini. Setelah gambar di import ke *library* selanjutnya gambar di masukkan ke stage. Di stage penulis membuat tulisan-tulisan untuk penjelasan setiap video yang memperagakan *gesture* yang sedang diputar, tulisan-tulisan itu diberi mask agar penampilan lebih menarik. Video tersebut diletakkan ditengah-tengah background, dibawah video terdapat tombol "replay" yang gunanya untuk mengulang video yang sudah diputar. Sedangkan disamping kanan dan kiri video tersebut terdapat 14 tombol

yang diberi nama sesuai dengan *gesture* yang akan diperagakan. Pada saat penjelasan di *General Gesture* ini karakter yang digunakan adalah karakter wanita yang penulis beri nama Yuri.



Gambar 4.11
Layout yang dibuat pada Adobe Photoshop CS2



Gambar 4.12
Halaman *General Gesture*

Sedangkan jika tombol "*Slang Gesture*" ditekan, maka akan menuju ke halaman *Slang Gesture*. Pada halaman *Slang Gesture* ini sama dengan halaman *General Gesture*, yang membedakannya adalah jumlah *gesture* yang dibahas pada

halaman ini yaitu 18 macam *gesture*. Selain itu karakter yang digunakan pada halaman ini adalah karakter pria yang penulis beri nama "Yura'. Pada halaman ini pun penulis menggunakan *sound background* yang berbeda, dan volume yang digunakan diperkecil agar suara yang muncul dari video dapat terdengar. Dengan *action script* sebagai berikut:

```
myusic=new Sound();
myusic.loadSound("sakurakaze.mp3");
myusic.start(0,5);
myusic.setVolume(20);
```

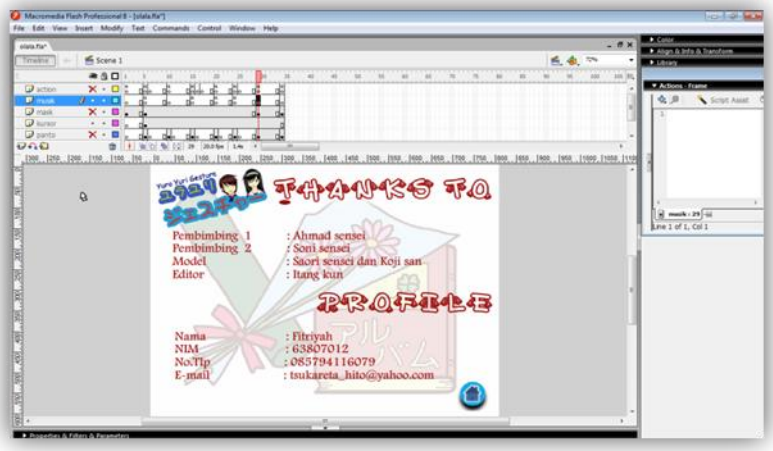


Gambar 4.13
Halaman *Slang Gesture*

Sedangkan tombol "*Exit"* pada menu *gesture* menuju ke menu utama. Sehingga ketika kita menekan tombol "*Exit*" akan menuju menu utama.

Tombol "*About*" pada menu utama menuju ke halaman *about*, pada halaman ini penulis menulis biodata tentang penulis dan ucapan terima kasih kepada orang-orang yang sudah membantu dalam pembuatan media ini. Pada *background* yang digunakan dalam halaman *about* ini, penulis member efek samar

dengan cara menambah efek *brightness* menjadi 83%. Hal ini dilakukan agar tulisan yang ada terlihat dengan jelas.

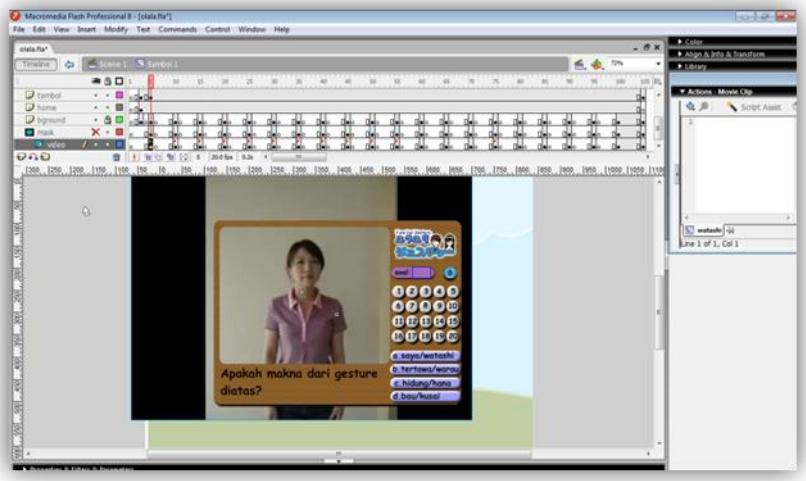


Gambar 4.14
Halaman *About*

Tombol selanjutnya yang ada pada menu utama adalah tombol "*Quiz*", tombol ini akan menuju ke halaman kuis yang sudah penulis buat. Halaman ini penulis buat untuk menguji kemampuan responden setelah menggunakan media dengan melakukan tes yaitu sebanyak 20 buah tes. Tes yang penulis buat berupa pilihan ganda, pertama-tama responden harus memilih salah satu nomor, setelah nomor dipilih maka akan tampil sebuah video dan dibawahnya terdapat pertanyaan dan pilihan jawaban. Pilihan jawab yang penulis berikan terdapat empat butir jawaban. Pada tes ini setiap jawaban yang benar akan dihitung dengan *action script* sebagai berikut:

```
stop()
nilai=0;
salah=0;
pertama.onPress=function(){
nilai+=1;
pertama.enabled=false;
kedua.enabled=false;
```

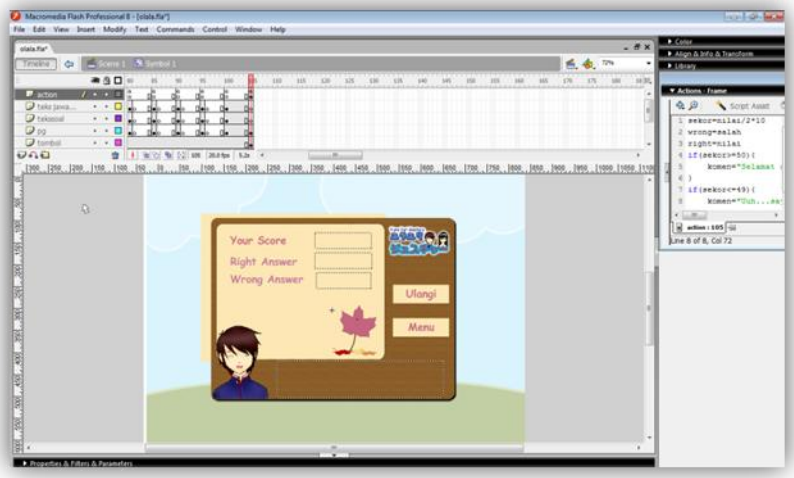
```
ketiga.enabled=false;
keempat.enabled=false;
pertama._alpha=40;
hitung+=1;
}
kedua.onPress=function(){
pertama.enabled=false;
kedua.enabled=false;
ketiga.enabled=false;
keempat.enabled=false;
kedua._alpha=40;
salah+=1;
hitung+=1;
}
ketiga.onPress=function(){
pertama.enabled=false;
kedua.enabled=false;
ketiga.enabled=false;
keempat.enabled=false;
ketiga._alpha=40;
salah+=1;
hitung+=1;
}
keempat.onPress=function(){
pertama.enabled=false;
kedua.enabled=false;
ketiga.enabled=false;
keempat.enabled=false;
keempat._alpha=40;
salah+=1;
hitung+=1;}
```



Gambar 4.15
Halaman *Quiz*

Setelah responden menjawab ke 20 soal yang ada maka akan secara otomatis tampil halaman hasil. Yaitu yang menghitung jawaban yang benar dan salah, lalu menghitung nilai yang kita peroleh. Selain nilai penulis juga menyisipkan komentar untuk responden, yang mana apabila responden mendapatkan hasil yang baik komentar yang keluar adalah "Selamat atas prestasimu..!!! Kamu sudah belajar dengan baik.", sedangkan jika hasil yang didapatkan masih kurang maksimal komen yang akan keluar adalah "Uuh...sayang sekali, kamu harus belajar lebih giat lagi ya!!!". Dengan *action script* sebagai berikut:

```
sekor=nilai/2*10
wrong=salah
right=nilai
if(sekor>=50){
        komen="Selamat atas prestasimu..!!! Kamu sudah belajar dengan
baik."
}
if(sekor<=49){
        komen="Uuh...sayang sekali, kamu harus belajar lebih giat lagi
ya!!!"}
```



Gambar 4.16
Halaman Hasil Tes

Pada halaman ini penulis memberi dua buah tombol yaitu tombol “ulangi” dan tombol “menu”. Jika tombol “ulangi” ditekan maka akan mengulang tes dari awal, sedangkan tombol “menu” menuju ke halaman menu utama.

Tombol terakhir pada menu utama adalah tombol ”*Exit*” jika tombol ini ditekan maka media ini akan tertutup, dengan *action script* sebagai berikut:

```
on(release){
        fscommand("quit");
}
```

Setelah media selesai dirancang, kemudian penulis mem-*publish* media dengan format “.exe” agar media dapat dioperasikan di komputer yang tidak ada aplikasi *flash* nya. Setelah mem-*publish* lalu penulis menyatukan semua data media dalam bentuk format “.exe” dan *sound background* yang digunakan dalam media, semuanya disatukan dalam bentuk “.rar”. Hal ini penulis lakukan untuk mempermudah pengguna ketika akan menggunakan media *Yura-Yuri Gesture* ini.

4.2 Proses Pengoperasian Media

Untuk dapat melihat lebih jelas isi dari media yang telah penulis dibawah ini penulis akan memaparkan cara pengoperasian media ini. Berikut ini adalah cara pengoperasian media *Yura-Yuri Gesture* :

a. Pertama-tama masukkan media *Yura-Yuri Gesture* kedalam CD atau DVD room pada computer

b. Setelah itu pada drive CD/DVD *double click Yura-Yuri Gesture*, maka akan ada tampilan yang meminta untuk menginstal media ini, lalu klik install.

c. Setelah proses penginstalan berhasil media akan langsung terbuka dan akan muncul tampilan awal.



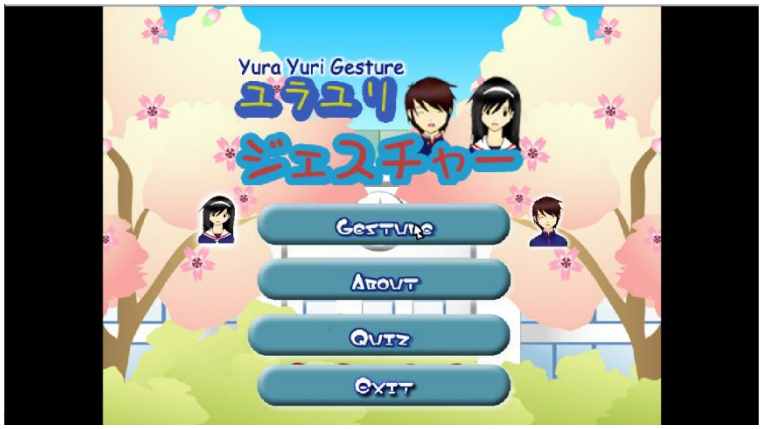
Gambar 4.17
Tampilan awal *Yura-Yuri Gesture*



Gambar 4.18
Tampilan awal *Yura-Yuri Gesture*

d. Set

elah menekan kata *click here*" maka akan menuju ke halaman menu utama *Yura-Yuri Gesture*. Pada halaman tersebut terdapat empat buah tombol yaitu, "*Gesture*", "*About*", "*Quiz*", dan "*Exit*".



Gambar 4.19
Tampilan Menu utama *Yura-Yuri Gesture*

e. Jika

memilih tombol "*Gesture"* maka akan menuju halaman menu *gesture*. Di

halaman tersebut terdapat empat tombol yaitu " Pengertian *Gesture*", "*General Gesture*", "*Slang Gesture*", dan "*Exit*".



Gambar 4.20
Menu Gesture pada *Yura-Yuri Gesture*

f. Jika tombol "Pengertian *Gesture*" ditekan maka akan menuju ke halaman pengertian *gesture*, jika ingin kembali ke menu *gesture* tekan tombol "*home*".



Gambar 4.21
Halaman Pengertian *Gesture* pada *Yura-Yuri Gesture*

g. Jika tombol "*General Gesture*" ditekan maka akan menuju ke halaman *General Gesture*, di halaman ini akan terdapat berbagai tombol yang diberi nama berdasarkan *gesture* yang akan dipelajari. Sedangkan pada kolom penjelasan

terdapat tombol "*next*", "*previous*", dan "*home*". Selain itu juga tepat dibawah video terdapat tombol "*replay*" yang gunanya untuk mengulang video.



Gambar 4.22
Halaman *General Gesture* pada *Yura-Yuri Gesture*

h. Jika tombol "*Slang Gesture*" ditekan maka akan menuju ke halaman *Slang Gesture*.



Gambar 4.23
Halaman *Slang Gesture* pada *Yura-Yuri Gesture*

i. Jika tombol "*Exit*" ditekan maka akan kembali ke menu utama *Yura-Yuri Gesture*. Pada menu utama terdapat tombol "*About*", jika di tekan akan menuju ke

halaman *about* yang berisi biodata penulis dan ucapan terima kasih kepada orang-orang yang telah membantu dalam pembuatan media ini.



Gambar 4.24
Halaman *About* pada *Yura-Yuri Gesture*

j. Pada menu utama terdapat pula tombol "*Quiz*", jika ditekan maka akan menuju ke halaman tes kemampuan setelah menggunakan media *Yura-Yuri Gesture* ini. Pada halaman ini terdapat 20 buah soal yang dapat kita pilih angkanya.



Gambar 4.25
Halaman *Quiz* pada *Yura-Yuri Gesture*

k. Setelah mengerjakan semua soal maka akan tampil halaman yang berisikan nilai anda ketika menjawab soal-soal tersebut. Halaman ini berisi

jumlah pertanyaan yang jawabannya benar, salah dan nilai hasil yang diperoleh. Di halaman ini terdapat dua tombol yaitu tombol "Ulangi" dan "Menu", tombol ulangi ditekan jika ingin mengulang kembali tes dan tombol menu ditekan jika ingin kembali ke menu utama.



Gambar 4.25
Halaman hasil tes pada *Yura-Yuri Gesture*

l. Sedangkan tombol terakhir pada menu utama yaitu tombol "*Exit*" jika ditekan maka akan menutup tampilan media.

4.3 Tanggapan Responden terhadap Penggunaan Media Interaktif Yura-Yuri *Gesture*

Penulis memberikan angket kepada responden mengenai tanggapan responden terhadap tampilan dan materi pembelajaran yang ada pada media *Yura-Yuri Gesture*. Berikut ini adalah contoh angket yang diberikan kepada responden.

Tabel 4.2
Contoh Angket

No	Pertanyaan	Jawaban

1.	Apakah menurut anda tampilan dari media pembelajaran "*Yura-Yuri Gesture*" sudah menarik ?	a. Sangat menarik b. Cukup menarik c. Tidak menarik
2.	Apakah menurut anda media pembelajaran "*Yura-Yuri Gesture*" ini mudah dan praktis untuk digunakan?	a. Sangat mudah dan praktis b. Cukup mudah dan praktis c. Tidak mudah dan praktis
3.	Apakah teks, background, dan sound background yang digunakan dalam media pembelajaran "*Yura-Yuri Gesture*" ini sudah sesuai?	a. Sangat sesuai b. Kurang sesuai c. Tidak sesuai
4	Bagaimanakah kelengkapan menu yang terdapat dalam media pembelajaran "*Yura-Yuri Gesture*"?	a. Sangat lengkap b. Kurang lengkap c. Tidak lengkap
5.	Apakah anda setuju jika media pembelajaran "*Yura-Yuri Gesture*" dapat digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran gesture orang Jepang?	a. Sangat setuju b. Setuju c. Tidak setuju
6.	Apakah setelah menggunakan media pembelajaran "*Yura-Yuri Gesture*" ini dapat meningkatkan motivasi anda untuk belajar ?	a. Sangat meningkatkan motivasi untuk belajar b. Kurang meningkatkan motivasi untuk belajar c. Tidak meningkatkan motivasi untuk belajar
7.	Apakah kalimat penjelasan yang digunakan dalam media pembelajaran "*Yura-Yuri Gesture*" ini mudah dipahami?	a. Sangat mudah dipahami b. Cukup mudah dipahami c. Tidak mudah dipahami

Setelah penulis memberikan angket kepada responden mengenai tampilan dan penggunaan media pembelajaran interaktif *Yura-Yuri Gestur*e, maka diperoleh hasil nilai dari angket tersebut sebagai berikut:

Tabel 4.3
Penilaian angket

Responden	Jawaban Setiap Pertanyaan							Total
	1	2	3	4	5	6	7	
1	3	3	3	3	3	3	3	21
2	2	3	3	2	2	3	3	20
3	2	2	3	2	2	2	2	15
4	2	3	3	3	2	3	2	20
5	3	3	3	3	2	3	3	20
6	3	2	3	3	2	3	3	19
7	3	3	3	3	3	3	2	20
8	3	3	3	3	3	3	2	20
9	2	3	3	3	2	3	3	19

Tabel 4.4
Penilaian Kriterium Angket

Pertanyaan	Kategori		
	A	B	C
1	5	4	0
Persentase	55%	45%	0%
2	7	2	0
Persentase	77%	23%	0%
3	9	0	0
Persentase	100%	0%	0%
4	7	2	0
Persentase	77%	23%	0%
5	3	6	0
Persentase	33%	67%	0%
6	8	1	0
Persentase	89%	11%	0%
7	5	4	0
Persentase	55%	45%	0%
∑	44	21	0
Kriterium	132	42	0
∑Kriterium		174	

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penilaian kriterium angket diatas, maka dapat dilihat bahwa responden menganggap bahwa media pembelajaran Yura-Yuri Gesture ini sudah baik. Baik dalam hal penampilan maupun penggunaanya, namun menurut saran yang dituliskan oleh responden pada angket yang penulis sebarkan, gesture yang terdapat dalam media ini masih terlalu sedikit alangkah baiknya seandainya gesture yang dipelajari lebih banyak. Hal ini menjadi masukan bagi penulis untuk memasuki materi lebih banyak lagi.

Nilai kriterium maksimum yang bisa didapat adalah 3 x 9 x 7 = 189. Dengan ketentuan 3 merupakan nilai terbesar dari setiap pertanyaan, 9 merupakan jumlah dari responden, dan 7 merupakan jumlah soal yang terdapat di angket. Dari hasil penelitian yang dilakukan, nilai kriterium yang didapat adalah sebesar 174. Pada *interval rating scale* nilai tersebut mendekati interval baik. Berdasarkah data tersebut penulis menyimpulkan bahwa responden menilai tampilan dan penggunaan media Yura-Yuri Gesture sudah baik.

Selain menghitung nilai kriterium penulis juga mencari persentase dari setiap pertanyaan. Berdasarkan tabel 4.4, penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut:

a. Pada pertanyaan pertama sebanyak 55% responden menyatakan bahwa tampilan media pembelajaran *Yura-Yuri Gesture* sangat menarik, sedangkan 45% responden menyatakan bahwa tampilan media ini cukup menarik.
b. Pada pertanyaan kedua 77% responden menyatakan bahwa media pembelajaran *Yura-Yuri Gesture* sangat mudah dan praktis untuk digunakan. Responden menyatakan bahwa media ini sangat membantu dalam proses pembelajaran

gesture orang Jepang. Sedangkan 23% responden menyatakan media ini cukup mudah dan praktis untuk digunakan.

c. Pada pertanyaan ketiga ini 100% atau seluruh responden menyatakan bahwa teks, background, dan sound background yang digunakan dalam media pembelajaran *Yura-Yuri Gesture* sangat sesuai.
d. Pada pertanyaan keempat 77% responden menyatakan bahwa kelengkapan menu yang terdapat dalam media pembelajaran *Yura-Yuri Gesture* ini sangat lengkap. Sedangkan 23% responden menyatakan menu yang terdapat dalam media ini kurang lengkap. Responden mengatakan bahwa gesture yang dipelajari masih terlalu sedikit.
e. Pada pertanyaan kelima 67% responden menyatakan setuju jika media pembelajaran *Yura-Yuri Gesture* dapat digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran gesture orang Jepang. Sedangkan sisanya 33% responden menyatakan sangat setuju.
f. Pada pertanyaan keenam 89% responden menyatakan bahwa setelah menggunakan media pembelajaran *Yura-Yuri Gesture* dapat meningkatkan motivasi untuk belajar. Sedangkan 11% responden menyatakan kurang meningkatkan motivasi untuk belajar, karena menurut responden *gesture* sebaiknya digunakan secara langsung.
g. Pada pertanyaan ketujuh 55% responden menyatakan bahwa kalimat penjelasan yang digunakan dalam media pembelajaran *Yura-Yuri Gesture* sangat mudah dipahami.

Berdasarkan semua hasil tanggapan responden mengenai tampilan dan penggunaan media pembelajaran *Yura-Yuri Gesture* adalah baik. Dengan adanya penelitian ini penulis dapat menyimpulkan bahwa media ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif dalam mempelajari *gesture* orang Jepang. Namun penulis merasa media ini masih terdapat kekurangan dalam hal materi yang disampaikan masih kurang banyak.