BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Proses Pembuatan Media Game *YO'…KYOU BENKYOU…!!!* sebagai Pembelajaran *Meishi* untuk *Shokyuu*.

Pada penelitian ini penulis membuat sebuah media game alternatif untuk membantu pembelajar awal bahasa Jepang yang untuk belajar sekaligus malatih kosakata bahasa Jepang khususnya *meishi* (kata benda). Media game ini dibuat dengan menggunakan *software* perangkat lunak *Macromedia Flash Professional 8* dan *Adobe Photoshop CS. Macromedia Flash Professional 8* digunakan untuk membuat design, animasi dan slide semenarik mungkin dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Sedangkan *Adobe Photoshop CS* digunakan untuk membantu menyeleksi gambar-gambar yang dibutuhkan dalam pembuatan media game tersebut agar mendapatkan hasil yang maksimal.

Dalam bab ini penulis akan menjelaskan proses yang dilalui dalam pembuatan media game *yo'...kyou benkyou…!!!,* berikut adalah proses yang dilalui oleh penulis :

1. Sebelum masuk dalam pengerjaan media tersebut, tentunya penulis mempersiapkan bahan-bahan yang dibutuhkan seperti, daftar *meishi* yang akan dicantumkan, gambar-gambar dari benda itu sendiri, materi dan lain sebagainya. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, penulis tidak hanya menggunakan *Macromedia Flash Professional 8* dalam proses pembuatan game *yo'...kyou benkyou…!!!*, penulis juga menggunakan

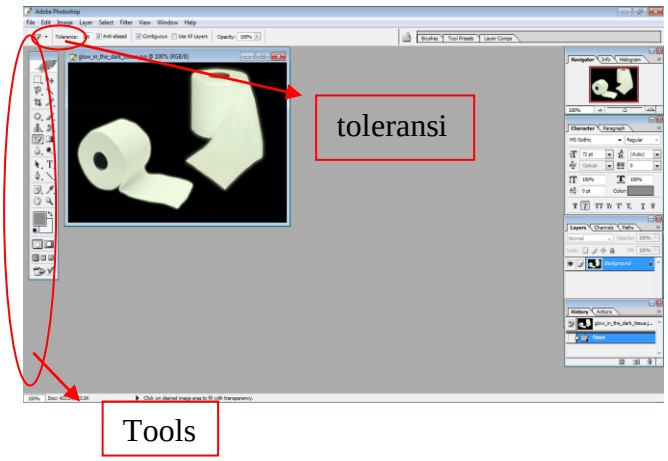
Adobe Photoshop CS untuk membantu proses penyeleksian gambar atau proses *editing* yang dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan materi, karena tidak semua gambar yang didapat mempunyai kualitas yang baik dan tersedia sesuai dengan apa yang dibutuhkan.

Sebagai contoh penulis mendapatkan gambar sebagai berikut :



Gambar 4.1 *tissue*

Karena yang dibutuhkan dari gambar tersebut hanya objeknya, maka penulis menggunakan *Adobe Photoshop CS* dalam proses *editing* untuk mengambil objeknya dan menghilangkan *background* dalam gambar tersebut dengan cara sebagai berikut :



Gambar 4.2 *editing tissue*

Pilih *magic eraser tool* untuk menghapus *background*, arahkan *magic eraser tool* pada objek yang ingin dihapus dengan nilai toleransi yang disesuaikan. Setelah itu akan ,enghasilkan gambar yang seperti ini :



Gambar 4.3 *editing*

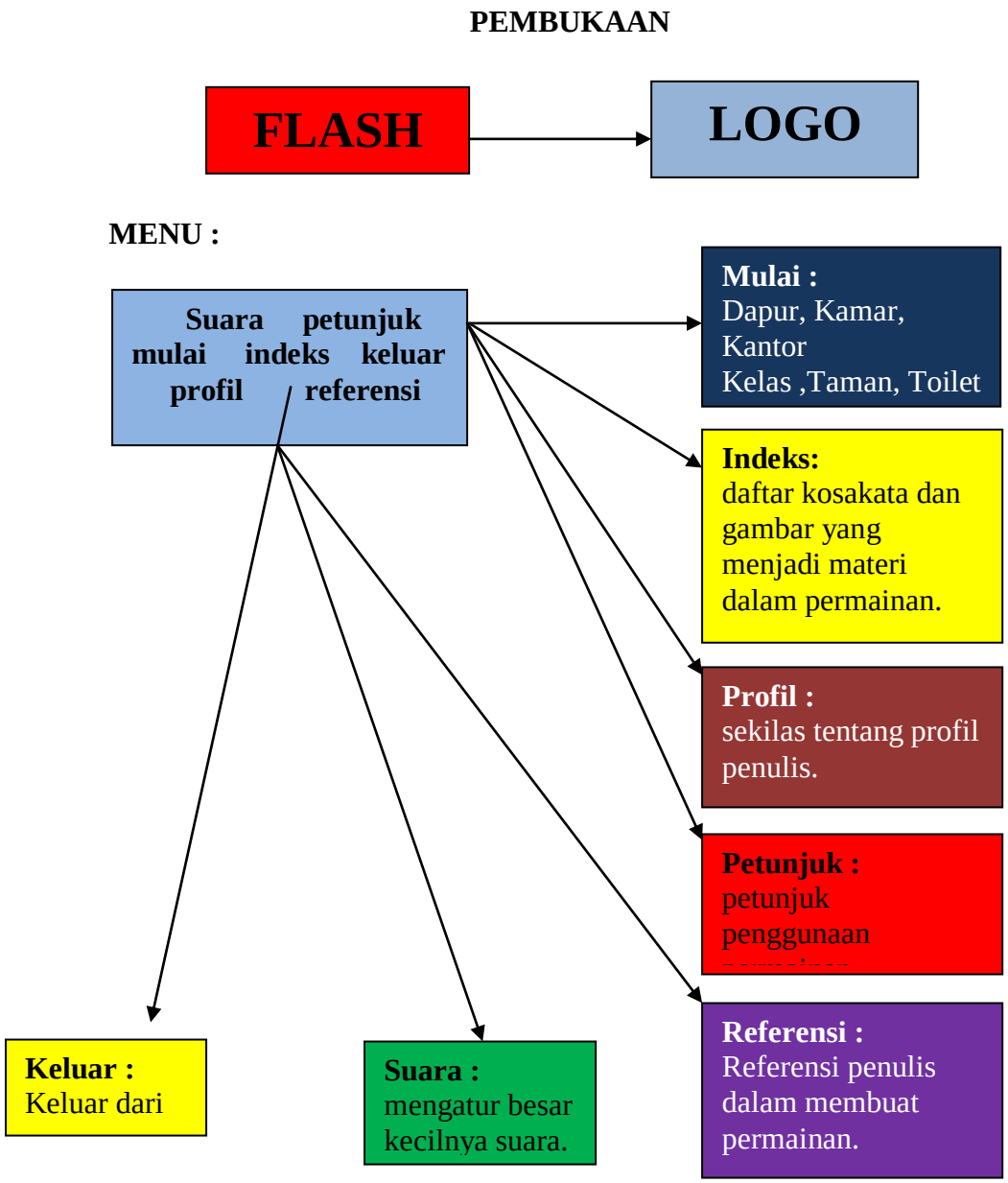
Begitu juga proses *editing* yang dilakukan penulis terhadap gambar-gambar yang lain.

2. Setelah melengkapi bahan-bahan yang dibutuhkan, penulis mulai dengan pengelompokan benda beserta daftar nama benda yang sesuai dengan materi tiap slidenya. Secara keseluruhan penulis menggunakan 100 kata

benda yang diambil dari buku *minna no nihon go 1*, dalam tiap *stage* nya penulis melengkapi 17 benda beserta daftar benda. Oleh karena itu penulis menempatkan 6 buah *stage* dalam game *yo'...kyou benkyou...!!!*.

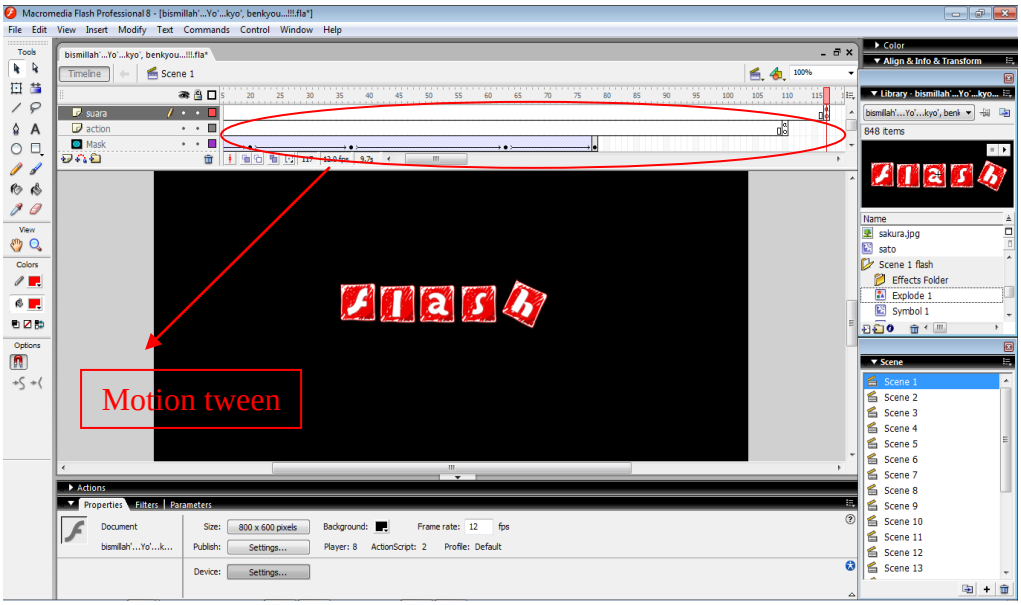
3. Membuat rancangan game seperti isi dan tombol pada tiap slidenya.

Berikut gambaran dari rancangan yang dibuat oleh penulis :



Gambar 4.4 Rancangan game

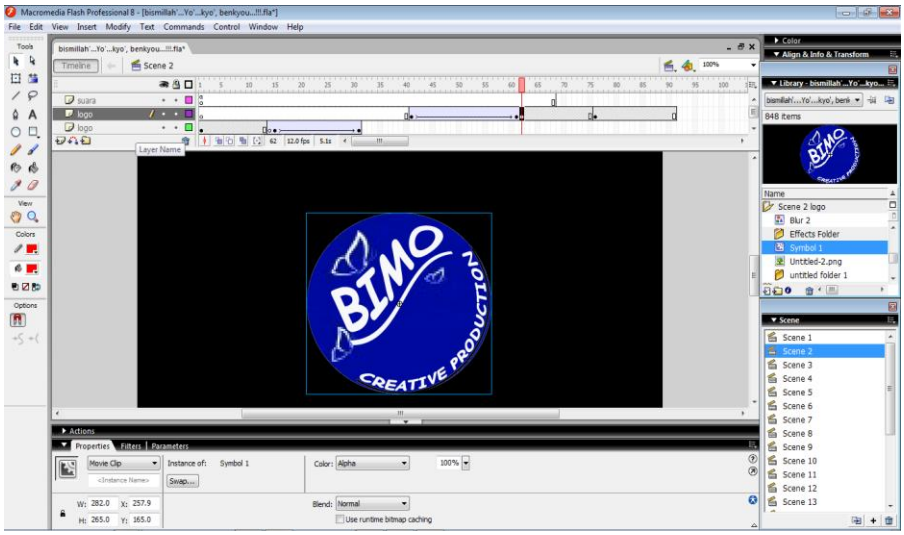
4. Menyiapkan beberapa musik untuk dijadikan latar selama jalanya permainan, dengan tujuan agar para pengguna tidak bosan dan lebih antisias dalam memainkanya.
5. Membuat beberapa slide untuk mengawali permainan sebelum masuk ke menu. Slide pertama menunjukan *software* yang digunakan dalam pembuatan game tersebut dan slide kedua menujukan logo yang menjadi icon dari penulis.



Gambar 4.5 Slide pertama

Ketika membuat slide seperti diatas membutuhkan 4 layer, antara lain : suara, action, objek dan mask. Layer suara digunakan untuk memuat data untuk dijadikan sebagai *backsound*. Layer action digunakan untuk memuat frame berbentuk *action script*. Layer objek diguakan untuk memuat objek utama yang akan dijalankan.

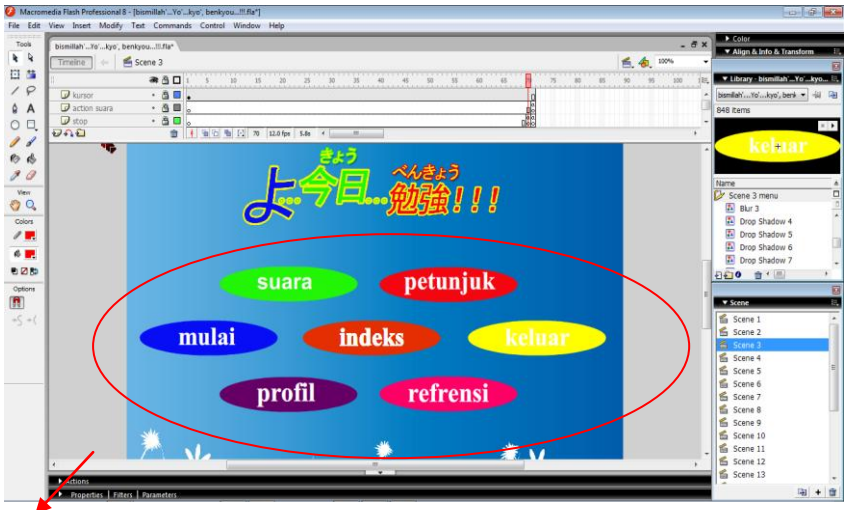
Layer mask digunakan untuk memuat objek yang tidak terlihat yang seolah-olah berjalan bergerak menutupi objek utama.



Gambar 4.6 Slide logo

Pada slide ini dan beberapa slide yang lainya, penulis menggunakan motion tween agar objek dapat bergerak dengan sendirinya apabila dimainkan dan dapat menimbulkan berbagai animasi yang diinginkan.

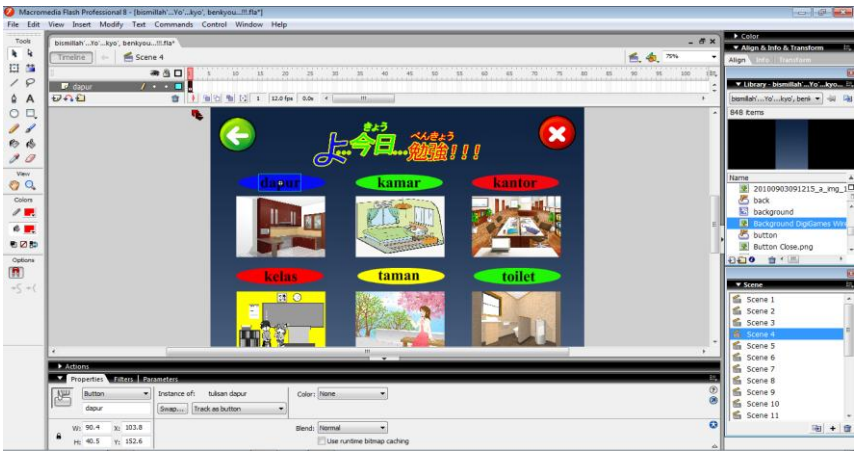
6. Setelah membuat desain untuk mengawali permainan, barulah penulis membuat slide menu beserta dengan tombolnya.



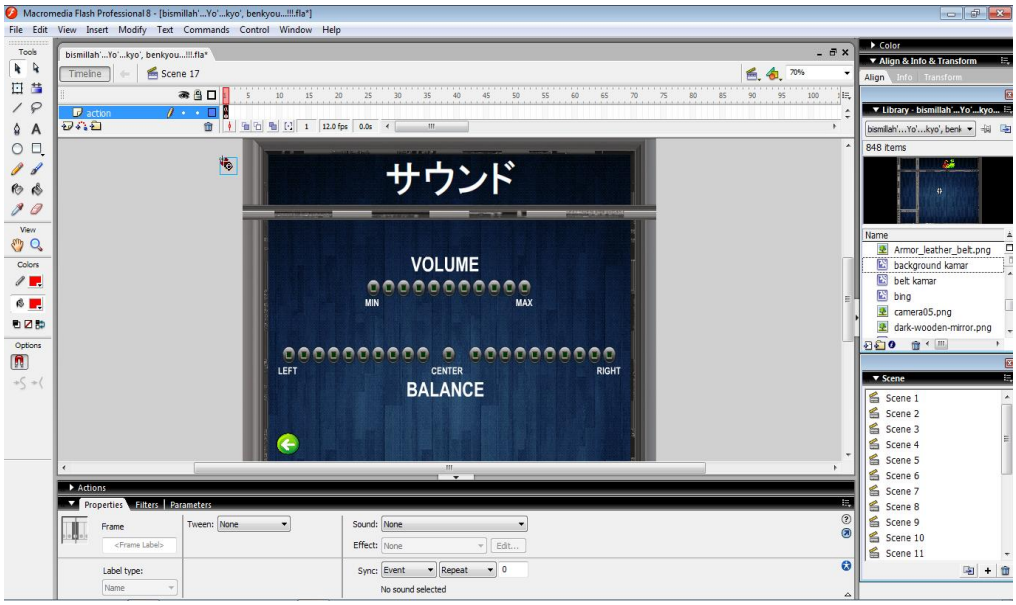
Gambar 4.7 Slide menu

Dalam slide menu, penulis membuat beberapa tombol untuk dapat masuk ke slide berikutnya. Penulis juga memberikan beberapa variasi dan efek ketika kursor di arahkan pada tombol, tulisan yang terdapat pada tombol terbut dapat berubah menjadi huruf kanji, hiragana maupun katakana sesuai dengan kategorinya.

7. Selanjutnya penulis membuat isi dari tiap pilihan yang terdapat dalam slide menu yang telah dibuatnya, dengan beberapa contoh sebagai berikut :

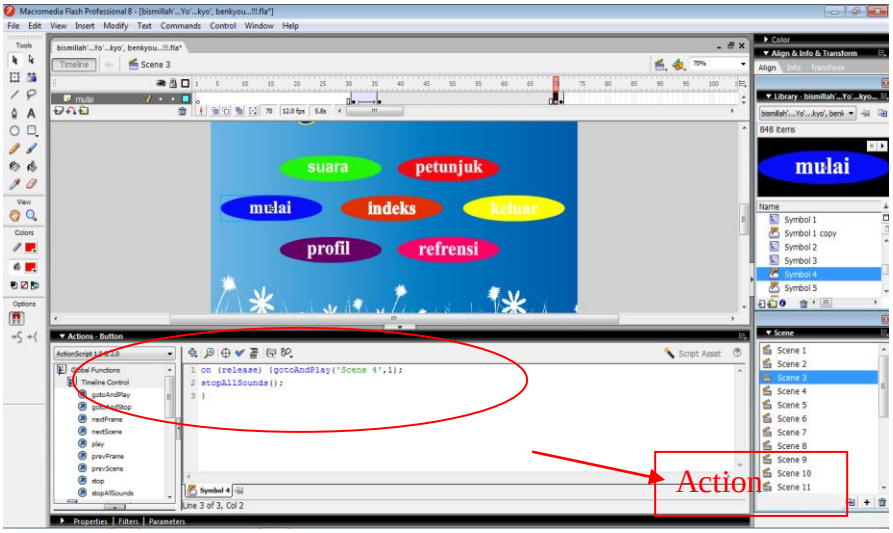


Gambar 4.8 *content menu*



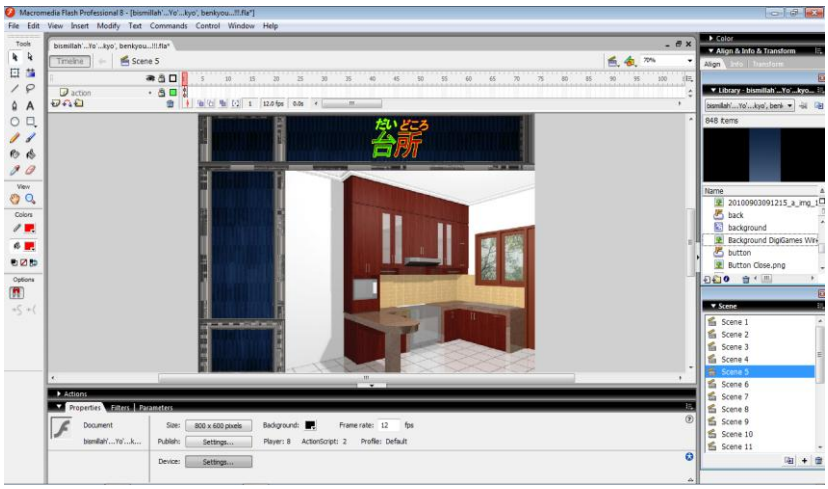
Gambar 4.9 *content sound*

8. Kemudian langkah selanjutnya adalah membuat *link* antar slide yang telah dibuat, agar slide satu sama lain dapat terhubung dengan baik. Contohnya :



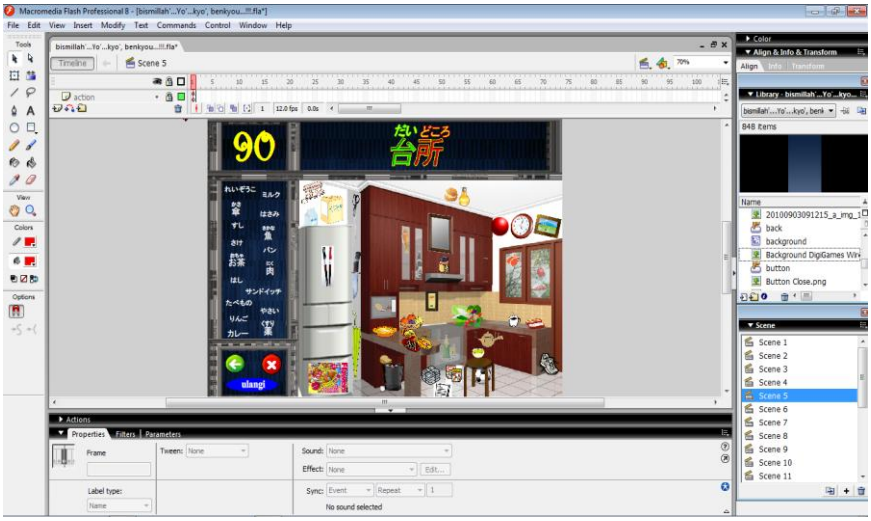
Gambar 4.10 *link*

9. Dalam langkah selanjutnya, penulis mulai memberikan materi di tiap *stage* yang akan dimainkanya. Seperti :



Gambar 4.11 *stage dapur* (sebelum)

Bagian tersebut adalah tampilan awal ketika penulis belum mengisinya dengan materi yang terdiri dari daftar *meishi* dan objek yang akan dimainkan.



Gambar 4.12 *stage dapur* (sesudah)

Kemudian inilah tampilan selanjutnya ketika sudah diisi dengan materi yang sudah siap untuk dimainkan.

10. Untuk tambahan dalam permainan ini, penulis memasukan beberapa musik ke dalam tiap slide yang telah dibuat. Meskipun musik adalah hal yang kecil dalam pembuatan game. Namun, musik dapat memberikan pengaruh yang besar terhadap pengguna dalam memainkan game tersebut, karena dengan musik atau yang biasa disebut dengan *backsound* dapat memberikan kesan yang berbeda ketika memainkanya.
11. Setelah itu, penulis pun memastikan semuanya berjalan dengan lancar dan sesuai dengan apa yang telah diharapkan mulai dari segi tampilan, materi-materi yang ada, musik-musik yang menjadi *backsound* hingga tombol-tombol yang menghubungkan slide satu dengan slide yang lainya.
12. Untuk menyempurnakan game tersebut, penulis memperbanyak game ini dan mengemasnya dalam bentuk *CD* agar dapat dinikmati oleh pengguna.

4.2 Tanggapan Pengguna Tentang Materi dan Manfaat Game *YO'…KYOU BENKYOU…!!!* sebagai Pembelajaran *Meishi* untuk *Shokyuu*.

Setelah media ini selesai dibuat, penulis memberikan media *yo'...kyou benkyou…!!!* dalam bentuk *CD* kepada 9 orang mahasiswa tingkat satu program studi sastra Jepang UNIKOM untuk dimainkan dan mengetahui respon dari mereka melalui angket akan kelayakan media *yo'...kyou benkyou…!!!* dijadikan sebagai media alternatif dalam mempelajari *meishi* untuk *shoukyu*. Penulis mengagendakan dua kali pertemuan dengan para responden. Pada pertemuan

pertama penulis membagikan *yo'...kyou benkyou...!!!* dalam bentuk *CD* pada responden, setelah dipastikan bahwa responden telah memainkan game *yo'...kyou benkyou...!!!* maka penulis membagikan angket pada responden. Angket tersebut terdiri dari dua bagian, antara lain :

1. Angket bagian pertama ini khusus untuk menilai tampilan dan penggunaan game tersebut untuk pembelajar *shoukyu* dalam pembelajaran *meishi* mahasiswa tingkat satu program studi sastra Jepang UNIKOM. Responden diperkenankan untuk mengisi angket dalam kolom yang talah disediakan oleh penulis.
2. Angket bagian kedua ini khusus untuk menilai materi dan manfaat game tersebut untuk pembelajar *shoukyu* dalam pembelajaran *meishi* mahasiswa tingkat satu program studi sastra Jepang UNIKOM. Responden diperkenankan untuk mengisi angket dalam kolom yang talah disediakan oleh penulis.

Setelah angket tersebut diterima kembali, penulis mulai mengelompokan jawaban dari responden yang terdapat pada angket.

Bagian pertama, angket yang menilai tampilan dan pengguanaan *yo'...kyou benkyou...!!!* dapat dilihat pada lampiran.

Bagian kedua, angket yang menilai materi dan manfaat *yo'...kyou benkyou...!!!* dapat dilihat pada lampiran.

Dengan ketentuan bobot nilai sebagai berikut :

SS	=	Sangat Setuju	5
S	=	Setuju	4
N	=	Netral	3
TS	=	Tidak Setuju	2
STS	=	Sangat Tidak Setuju	1

Berdasarakan data angket yang diterima dari responden, maka penulis mengolah data tersebut sebagai berikut :

1. Mengolah data angket bagian pertama yang menilai tentang tampilan dan penggunaan game *yo'...kyou benkyou...!!!* dengan mencari nilai maksimum, sebanyak 10 orang menjawab "SS" dengan perolehan nilai = 10 x 5= 50, 30 orang menjawab "S" dengan perolehan nilai = 30 x 4= 120, 5 orang menjawab "N" dengan perolehan nilai = 5 x 3= 15, 0 responden yang menjawab "TS" dengan peroleha nilai = 0 x 2 = 0, 0 orang menjawab "STS" dengan perolehan nilai = 0 x 1 = 0. Maka, jumlah total yang di dapat adalah 185 dari nilai keseluruhan.

   Jumlah nilai maksimum yang di dapat dalam angket bagian pertama adalah 185. Dari 225 = 45 x 5 = nilai maksimal (jika seluruh responden menjawab SS). Untuk mendapatkan nilai persentase, dapat dihitung dengan cara = (185 : 225) x 100% = 83% dari yang diharapkan 100%.
2. Mengolah data angket bagian pertama yang menilai tentang materi dan manfaat game *yo'...kyou benkyou...!!!* dengan mencari nilai maksimum, sebanyak 19 orang menjawab "SS" dengan perolehan nilai = 19 x 5= 95, 22 orang menjawab "S" dengan perolehan nilai = 22 x 4= 88, 4 orang menjawab "N" dengan perolehan nilai = 4 x 3= 12, 0 responden yang

menjawab “TS” dengan peroleha nilai = 0 x 2 = 0, 0 orang menjawab “STS” dengan perolehan nilai = 0 x 1 = 0. Maka, jumlah total yang di dapat adalah 195 dari nilai keseluruhan. Jumlah nilai maksimum yang di dapat dalam angket bagian kedua adalah 195. Dari 225 = 45 x 5 = nilai maksimal (jika seluruh responden menjawab SS). Untuk mendapatkan nilai persentase, dapat dihitung dengan cara = (195 : 225) x 100% = 87% dari yang diharapkan 100%.

Untuk menghitung secara keseluruhan, presentasi jawaban terhadap penggunaan media game *yo’...kyou benkyou...!!!* dapat dihitung sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} X\ 100\%$$

Keterangan :

P = Prosentase

f = nilai keseluruhan dari kedua angket

n = nilai maksimal dari kedua angket

100 = Nilai tetap

$$P = \frac{185 + 195}{450} X\ 100\%$$

$$= \frac{380}{450} x\ 100\ \%$$

= 85%

Kemudian hasil dari perhitungan diatas dikonfirmasikan dengan kriteria yang telah ditetapkan, dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.1
Pengkategorian Skor Jawaban

Interval Tingkat Intensitas	Kriteria
0% - 20%	Sangat tidak baik
21% - 40%	Tidak baik
41% - 60%	Cukup baik
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat baik

Sumber : Riduwan "Dasar-dasar Statistika"

Jadi, nilai 85% diatas menunjukan bahwa sebagian besar responden setuju dengan media game *yo'...kyou benkyou...!!!* dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang khususnya *meishi* (kata benda) untuk *shoukyu* (pembelajar awal bahasa Jepang).

Dengan kata lain, penilaian pengguna terhadap kelayakan media game *yo'...kyou benkyou...!!!* adalah **sangat baik.**