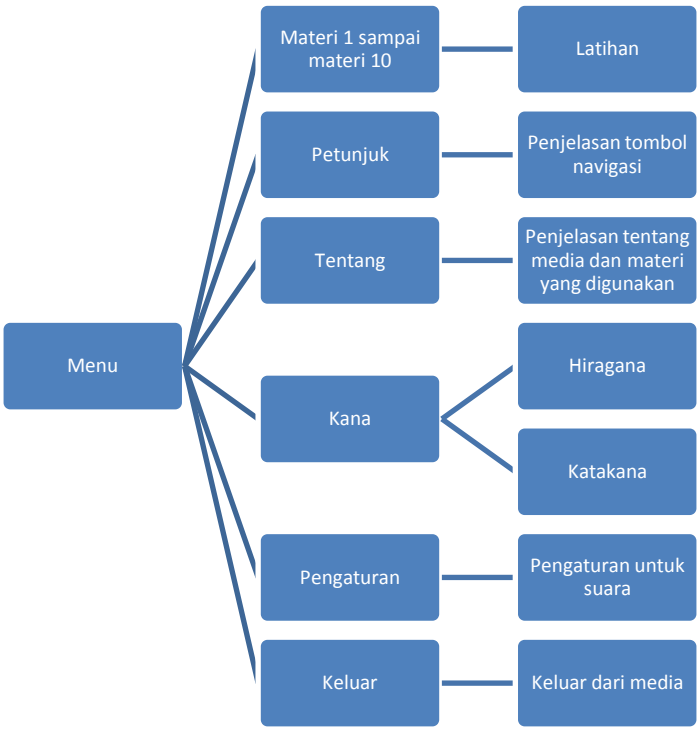
BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Proses pembuatan *Kanji E-Games*

4.1.1 Perencanaan / desain

Pada tahap awal penulis membuat kerangka untuk media *Kanji E-Games.* Kerangka tersebut bermaksud untuk memudahkan penulis dalam pembuatan media *Kanji E-Games.*



Bagan 4.1
Kerangka awal media

Setelah penulis membuat bagan, penulis membuat 3 langkah dalam pembuatan *Kanji E-Games*, yaitu :

a. Pencarian sumber materi dan bahan mentah

Pada tahap awal penulis mencari materi yang akan dimasukan kedalam media Kanji E-Games. Materi berjumlah 100 kanji yang diambil dari buku *100 kanji in 10 days, the easy way*. Materi diambil berdasarkan mata kuliah yang di pelajari oleh tingkat I Fakultas Sastra Program Studi Sastra Jepang UNIKOM tahun ajaran 2011/2012. Selain mencari materi penulis juga mencari bahan-bahan yang akan digunakan dalam pembuatan media pembelajaran tersebut.

Setelah mendapatkan materi yang telah disetujui oleh pembimbing, penulis mencari media yang akan digunakan untuk membuat media dalam pembuatan media pembelajaran. Media yang digunakan oleh penulis adalah Macromedia Flash. macromedia flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Macromedia untuk membuat suatu animasi bergerak seperti kartu, games, dan sebagainya.

Setelah mendapatkan materi dan media yang akan digunakan, penulis mengumpulkan bahan-bahan mentah seperti gambar, sound dan lain-lain untuk kebutuhan media.

b. Konsep

Setelah langkah diatas, penulis membuat konsep untuk media *Kanji E-Games*. Konsep yang digunakan penulis meliputi :

1. Konsep tampilan

   Penulis membuat tampilan-tampilan yang akan digunakan dalam media pembelajaran. Tampilan- tampilan yang dibuat oleh penulis seperti tampilan menu, tampilan materi dan tampilan latihan yang berupa games menebak kartu. Pada bagian latihan penulis membuat kartu dengan 2 warna yang mempunyai fungsi yang berbeda. Yang pertama adalah kartu berwarna merah. Kartu berwarna merah adalah kartu yang berisikan kanji, sedangkan kartu yang satunya berwarna biru. Kartu biru adalah kartu cara baca. Selain itu, dalam tampilan ini penulis menambahkan tampilan kolom kanji, cara baca (*kunyomi* dan *onyomi*) dan artinya.

2. Konsep tombol navigasi

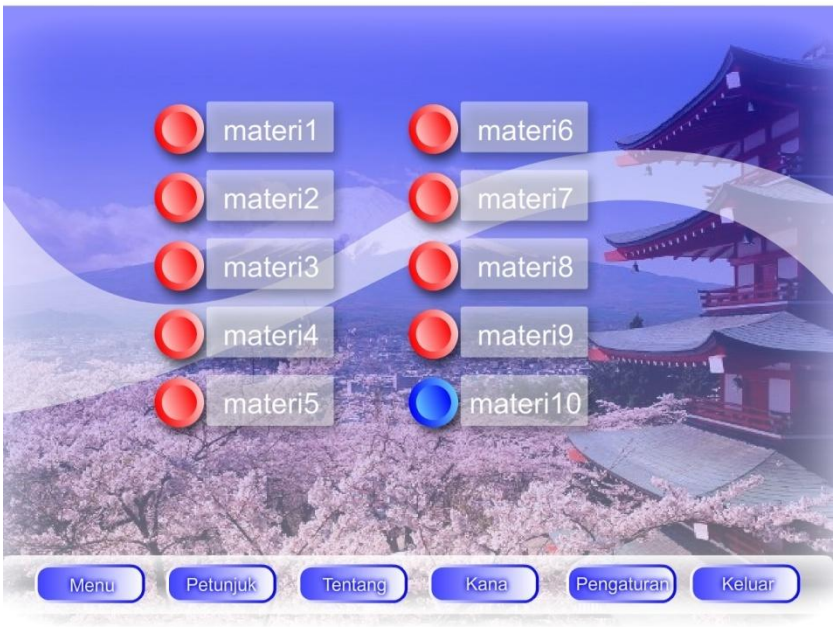
   Penulis membuat tombol-tombol navigasi. Tombol tombol tersebut berfungsi sebagai *link* antar tampilan. Tombol-tombol dibuat sesuai dengan kebutuhan media tersebut.

   Pertama-tama penulis membuat tampilan awal yaitu menu utama yang berisikan *background*, animasi dan tombol-tombol navigasi.

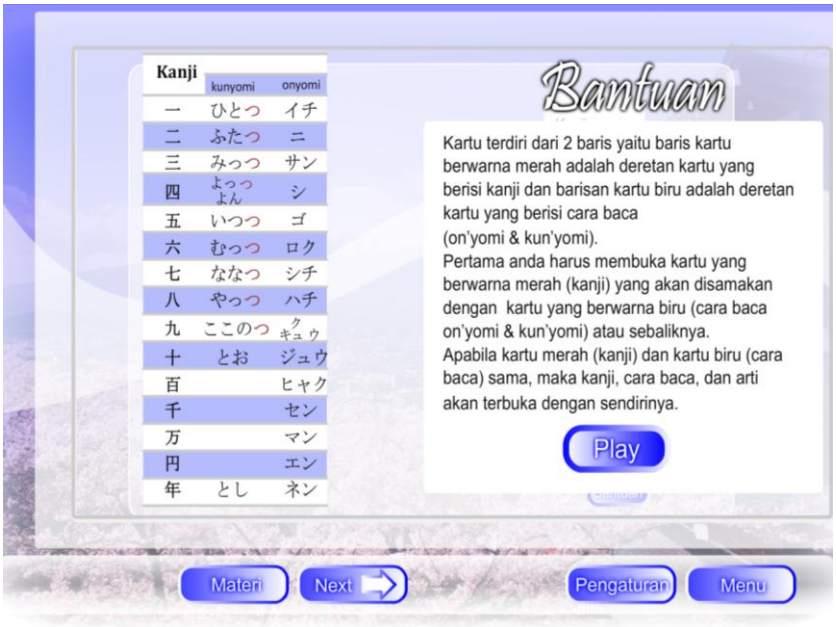


Gambar 4.2
Tampilan menu utama

Setelah tampilan menu utama, penulis membuat tampilan materi. Pada tampilan materi penulis memasukan materi berdasarkan bab yang ada dalam buku *100 kanji in 10 days, the easy way* yang berjumlah 10 bab dan penulis menjadikan 10 materi dalam media *Kanji E-Games* yang dimana *user* dapat memilih materi mana yang akan dipelajari.

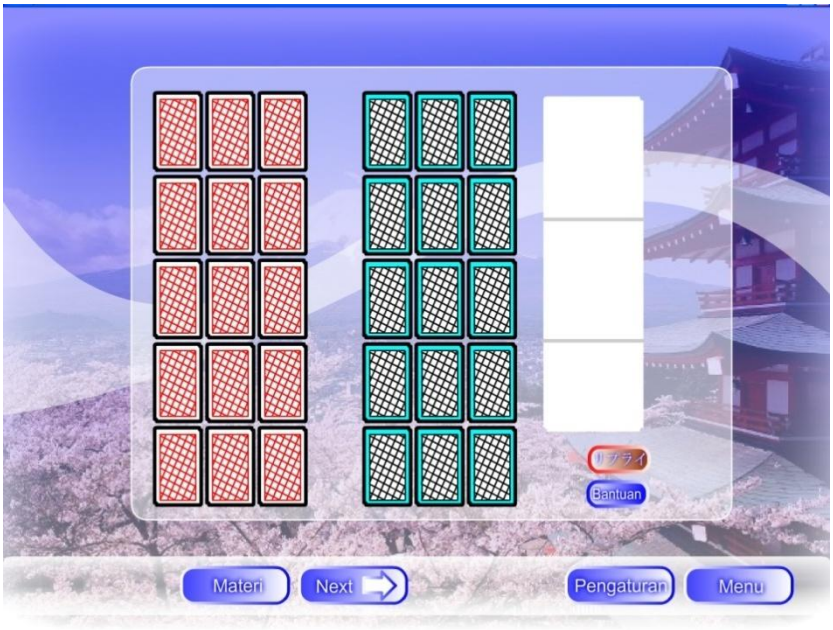


Gambar 4.3
Tampilan pilihan materi



Gambar 4.4
Tampilan materi

Lalu penulis membuat tampilan kartu



Gambar 4.5
Tampilan kartu

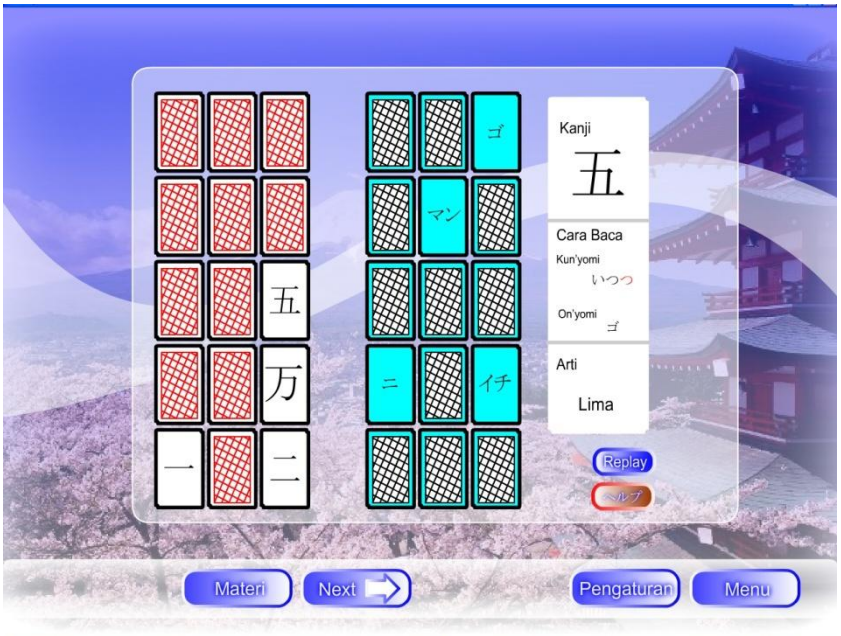
4.1.2 Pemograman

Setelah tampilan materi dan tombol-tombol navigasi telah dibuat langkah selanjutnya adalah pemograman, pemograman yang pertama dilakukan oleh penulis adalah memasukan *script-script* tombol sesuai dengan fungsinya.

Tombol	Tombol dalam bahasa Jepang	Fungsi tombol
Menu	メニュー	Masuk kehalaman menu
Materi	レッスン	Masuk kehalaman materi
Petunjuk	ガイド	Masuk kehalaman petunjuk
Tentang	アバウト	Masuk kehalaman tentang
Pengaturan	セッティング	Masuk kehalaman pengaturan
Keluar	出る	Keluar
Kana	かな	Masuk kehalaman kana
Katakana	かたかな	Masuk kehalaman katakana
Hiragana	ひらがな	Masuk kehalaman hiragana
Bantuan	ヘルプ	Masuk kehalaman bantuan
Play	プレー	Mulai permainan
Next	進む	Masuk kehalaman selanjutnya
Prev	戻る	Masuk kehalaman sebelumnya
Reply	リプライ	Mengulangi permainan
Ok	はい	Setuju dengan pengaturan dan keluar dari halaman pengaturan
Apply	アプライ	Mengaplikasikan pengaturan
Cancel	キャンセル	Membatalkan pengaturan

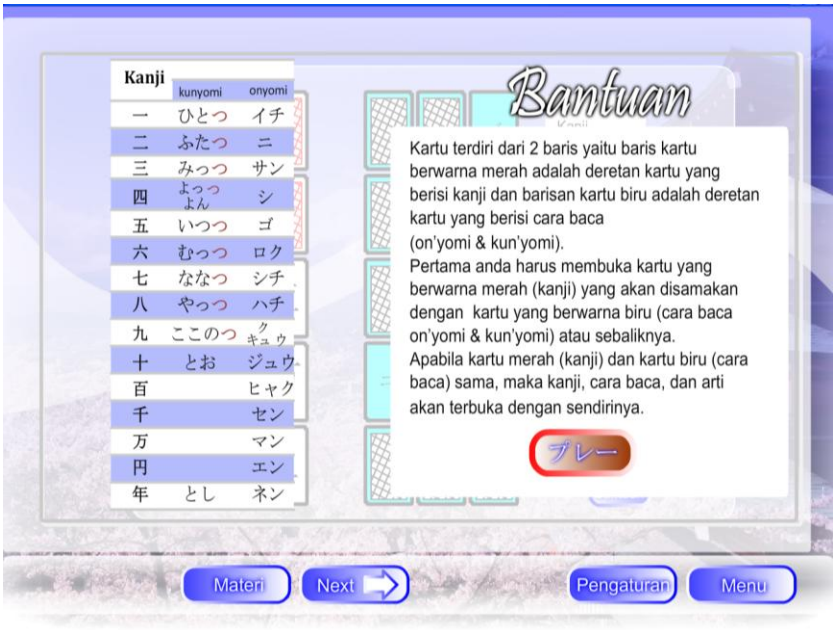
Gambar 4.6
Tombol dan fungsi

Setelah tombol navigasi selesai, penulis memasukan script kedalam game dengan fungsi ketika kartu dibuka oleh *user* dengan cara klik pada kartu, maka kartu akan terbuka. Jika user gagal dalam menyamakan antara kartu merah (kanji) dengan kartu biru (cara baca) maka kartu tersebut akan tertutup kembali. Dan jika user telah menyamakan kartu merah (kanji) dengan kartu biru (cara baca), maka disamping akan keluar kolom yang berisikan kanji, cara baca (*onyomi* dan *kunyomi*) dan artinya.



Gambar 4.7
Tampilan games

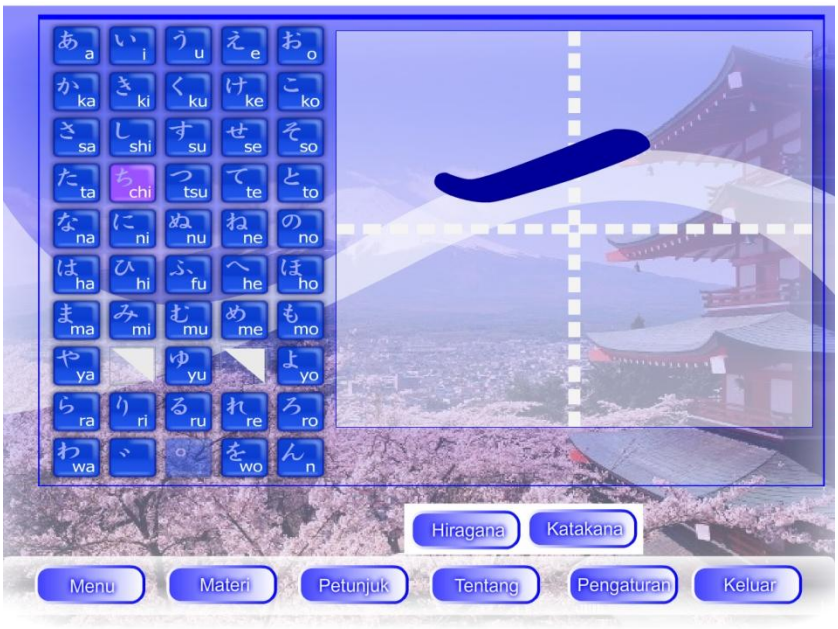
Apabila *user* didalam tengah permainan mendapat kendala lupa dengan kanji atau cara bacanya, maka *user* bisa memilih bantuan dan akan masuk kedalam halaman materi dan ketika *user* kembali kehalaman permainan, *user* tidak perlu mengulangi permainan dari awal.



Gambar 4.8
Tampilan bantuan

Jika user telah membuka semua kartu dan user akan mengulangi game kartu dengan materi yang sama maka user bisa klik *reply* dan kartu akan tertutup kembali dengan secara acak.

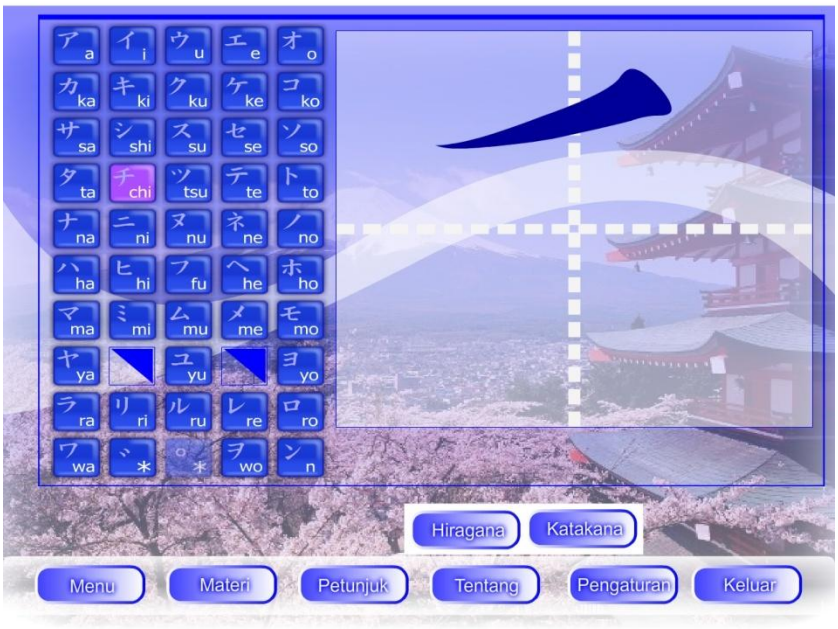
Dalam media *Kanji E-Games* selain kanji, penulis menambahkan materi berupa urutan penulisan *Kana* (*Hiragana* dan *Katakana*).



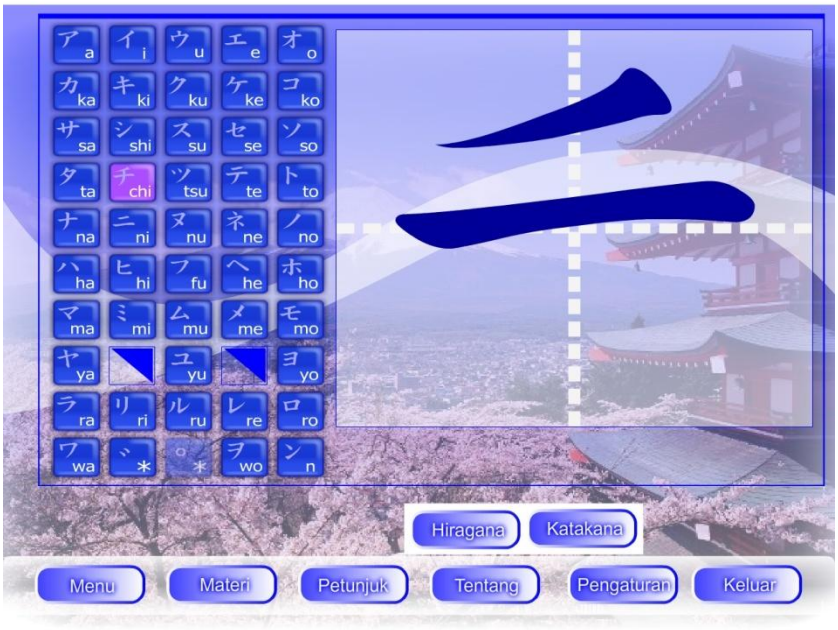
Gambar 4.9
Tampilan Coretan pertama pada huruf *Chi* (*Hiragana*)



Gambar 4.10
Tampilan Coretan kedua pada huruf *Chi* (*Hiragana*)



Gambar 4.11
Tampilan Coretan pertama pada huruf *Chi* (*Katakana*)

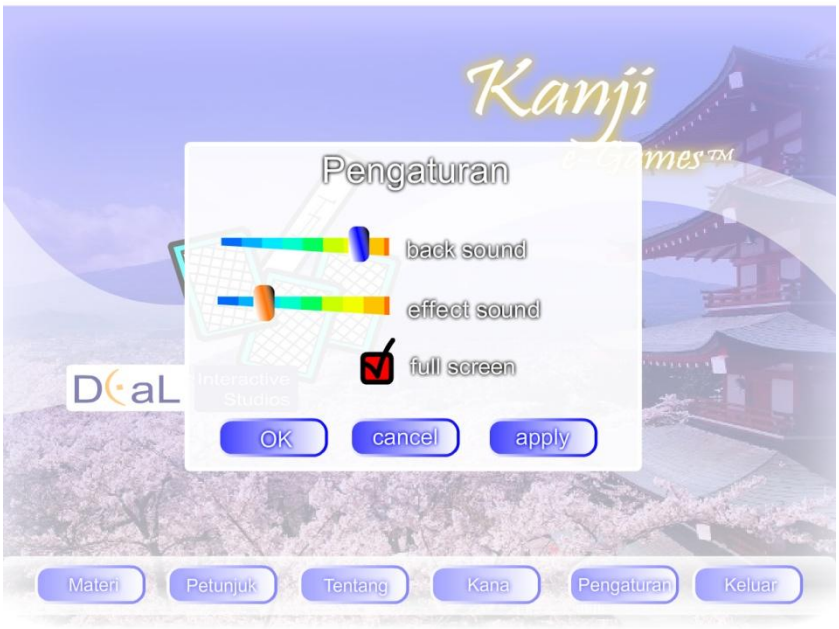


Gambar 4.12
Tampilan Coretan kedua pada huruf *Chi* (*Katakana*)



Gambar 4.13
Tampilan Coretan ketiga pada huruf *Chi* (*Katakana*)

Penulis membuat program untuk pengaturan. Dalam pengaturan terdapat pengaturan untuk suara saja yang terdiri dari *back sound* dan *effect sound*. yang dimana user dapat menyeting pengaturan suara sesuai dengan selera.



Gambar 4.14
Tampilan Pengaturan

4.1.3 Tes

Setelah tahap pembuatan, penulis mencoba media tersebut dengan cara mencoba semua aplikasi dan tombol-tombol navigasi yang digunakan dalam media tersebut apakah berfungsi dengan baik atau tidak.

4.1.4 Revisi

Setelah media tersebut dicoba oleh penulis, penulis mengajukan media tersebut kepada pembimbing yang bertujuan untuk revisi media. Jika media tersebut masih ada kekurangan atau ada beberapa kesalahan atau *bug* maka penulis memperbaiki kesalahan atau *bug* tersebut, jika tidak ada maka penulis bisa memberikan media tersebut kepada respoden yang bertujuan untuk mendapatkan hasil dari media tersebut.

4.2 Tanggapan mahasiswa terhadap *media Kanji E-Games*

Hasil angket penilaian yang telah dibagikan responden terhadap media *Kanji E-Games* adalah sebagai berikut:

User	Skor berdasarkan pertanyaan					Total
	1	2	3	4	5	
1	4	4	3	3	3	17
2	3	3	4	4	3	17
3	3	3	2	3	3	14
4	3	4	2	3	3	15
5	4	3	3	3	4	17
6	3	3	3	3	3	15
7	3	4	2	3	4	16
8	4	4	2	3	3	16
9	3	4	3	3	3	16

Table 4.1
Hasil penilaian angket

NO	PERTANYAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1	Media *Kanji E-Games* mudah digunakan	3	6		
	Persentase	33%	67%		
2	Media *Kanji E-Games* dapat membantu dalam memperkuat daya ingat dalam membaca kanji	5	4		
	Persentase	56%	44%		
3	Media *Kanji E-Games* dapat meningkatkan kemampuan dalam menulis kanji	1	4	4	
	Persentase	11%	44.5%	44.5%	
4	*Kanji E-Games* efektif untuk pembelajaran kanji	1	8		
	Persentase	11%	89%		
5	*Kanji E-Games* itu menarik	2	7		
	Persentase	22%	78%		
∑		12	29	4	
KRITERIUM		48	87	8	
∑ KRITERIUM		143			

Table 4.2
Penilaian kriterium angket

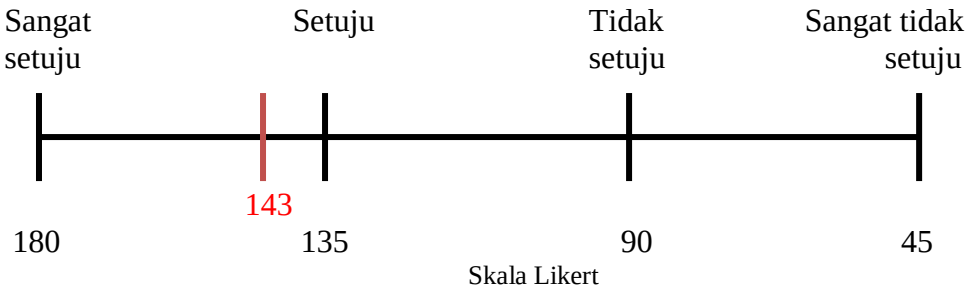
Berdasarkan hasil yang didapat dari angket mengenai media Kanji E-Games dapat dilihat persentase sabagai berikut:

a. Sebanyak 33% responden menyatakan sangat setuju dan 67% responden menyatakan setuju jika media *Kanji E-Games* mudah digunakan.
b. Sebanyak 56% responden menyatakan sangat setuju dan 44% responden menyatakan setuju jika media *Kanji E-Games* dapat membantu dalam memperkuat daya ingat dalam membaca kanji.
c. Sebanyak 11% menyatakan sangat setuju , 44.5% menyatakan setuju dan 44.5% menyatakan tidak setuju jika media *Kanji E-Games* dapat meningkatkan dalam menulis kanji. Hal tersebut dikarenakan didalam media *Kanji E-Games* tidak terdapat urutan cara menulis kanji.

d. Sebanyak 11% menyatakan sangat setuju dan 89% menyatakan setuju jika media *Kanji E-Games* efektif untuk pembelajaran kanji.

e. Sebanyak 22% menyatakan sangat setuju, 78% menyatakan setuju dan jika media *Kanji E-Games* itu menarik.

Nilai kriterium maksimum yang didapat berdasarkan angket pada tabel 4.3 adalah 143 dimasukan kedalam *interval scale*. Apabila skor kriterium 180 dengan perhitungan skor tertinggi dikali 4 dikali jumlah responden dan dikali jumlah pertanyaan maka posisi penilaian media *Kanji E-Games* dalam *interval rating scale* adalah seperti dibawah ini:



Skala Likert

Angka 143 menunjuk pada interval antara sangat setuju dan setuju, tetapi lebih mendekati setuju, maka berdasarkan hasil angket yang sudah terkumpul, media *Kanji E-Games* dapat dikatakan sebagai media pembelajaran kanji tingkat dasar baik dalam hal penampilan maupun penggunaannya.

Dari angket yang disebarkan memperoleh saran dari responden seperti berikut:

1. Materi yang terdapat dalam media *Kanji E-Games* lebih diperbanyak.
2. Dibuat level-levelnya.
3. Alangkah baiknya didalam *Kanji E-Games* terdapat urutan penulisan kanji.

Hal ini menjadi masukan bagi penulis untuk memasuki materi lebih banyak dan membuat *Kanji E-Games* yang lebih kreatif.