BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Proses Pembuatan Media Interaktif *Katana Learning 1*

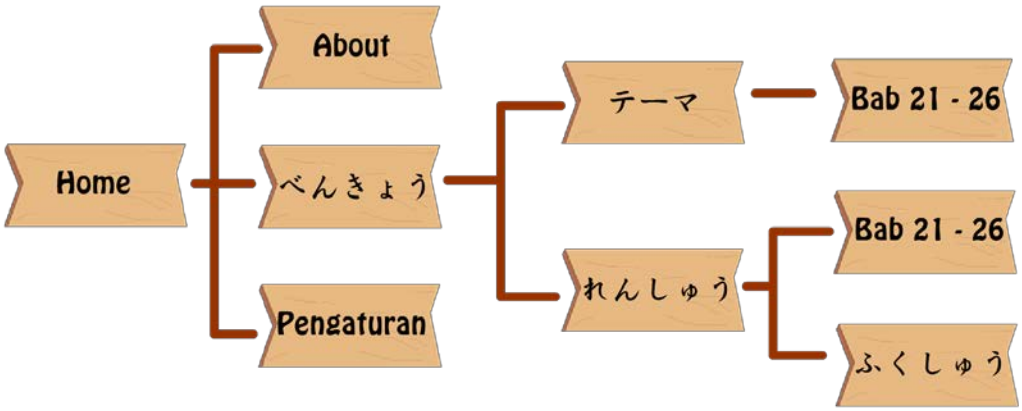
Pada proses pembuatan media interaktif *Katana Learning 1* ini penulis menggunakan *Adobe Flash CS5.5* dan *Adobe Photoshop CS 6*. *Adobe Flash CS5.5* digunakan untuk membuat berbagai animasi dan slide yang menarik bagi siswa, sedangkan *Adobe Photoshop CS 6* digunakan untuk membuat desain *background* dan *button* yang kemudian diolah kembali menggunakan *Adobe Flash CS5.5*.

Dalam bab ini akan dijelaskan proses pembuatan media *Katana Learning 1*, berikut adalah proses pembuatan media:

4.1.1 Proses Perancangan Media

Sebelum pembuatan media penulis membuat rancangan kerangka awal yang dapat membantu mempermudah pembuatan media. mulai dari awalan media, menu, dan isi media. Hal ini dilakukan agar saat pembuatan media tidak mengalami kebingungan ketika membuat *link* yang akan menghubungkan halaman satu ke halaman lainnya.

Bagan 4.1
Kerangka awal

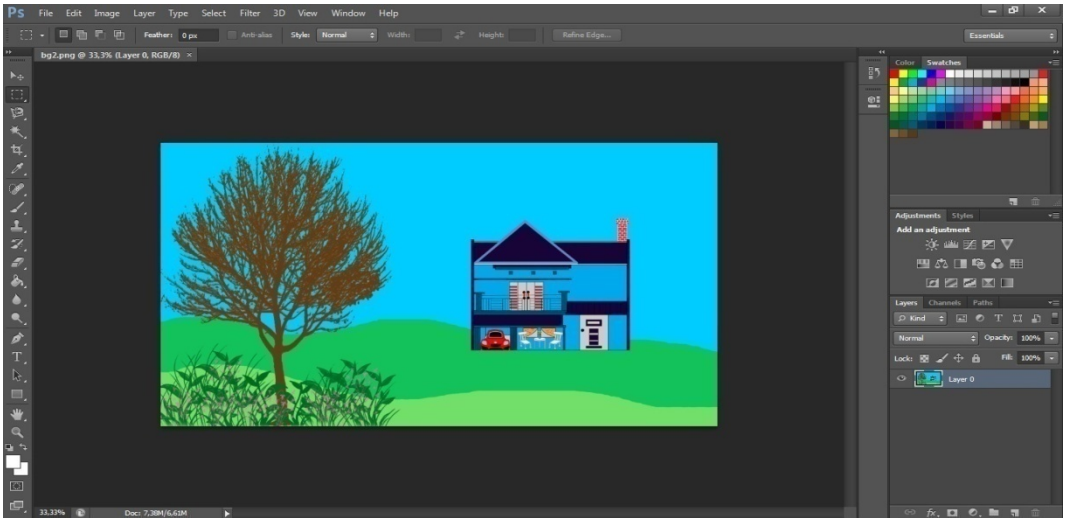


Dalam menu materi siswa dapat memilih enam bab di mulai dari bab 21 sampai bab 26, dalam setiap menu tersebut terdapat dua pilihan materi yaitu materi kosakata dan pola kalimat, ke enam bab tersebut di pisah agar siswa dapat memilih sesuai dengan keinginannya sendiri.

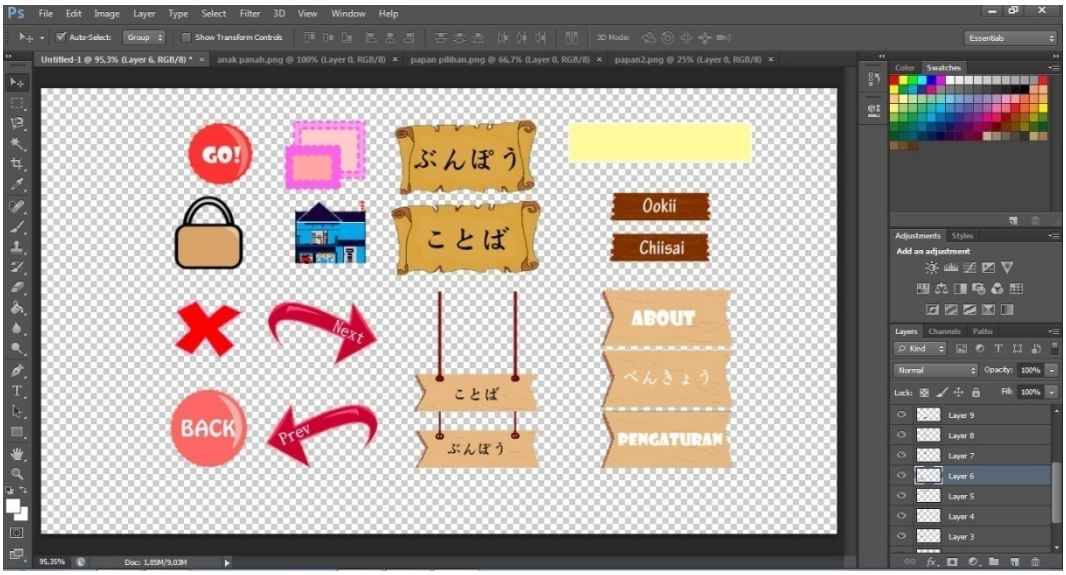
Kemudian pada menu Latihan juga terdapat enam bab dan dua latihan gabungan, dalam latihan perbab berisi latihan pilihan ganda dan menjodohkan, sedangkan latihan gabungan berisi soal-soal yang dibuat berdasarkan materi yang memiliki tema yang sama.

4.1.2 Membuat Desain Media

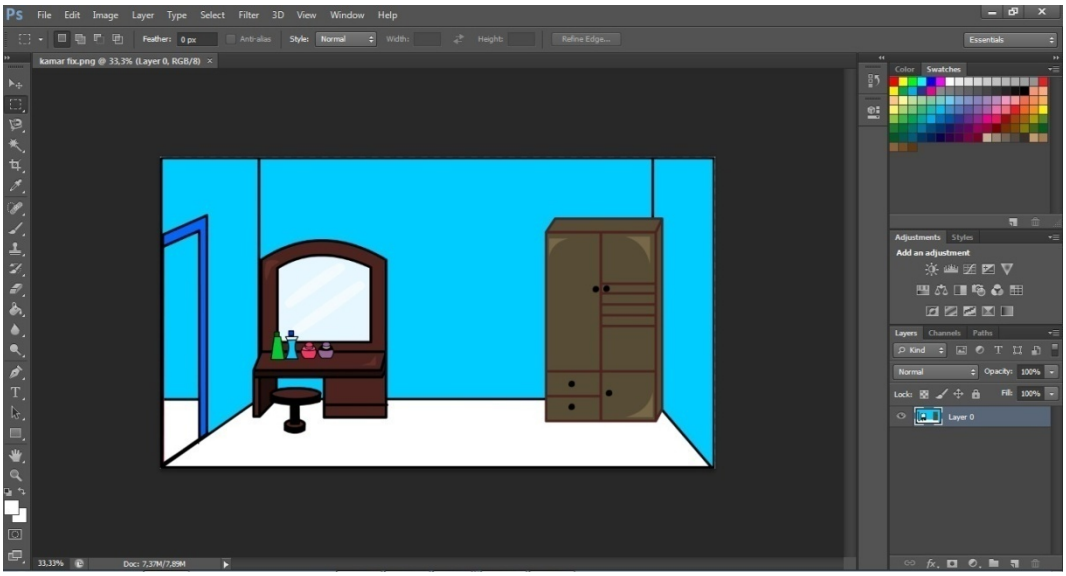
Setelah membuat kerangka awal media, kemudian dibuat desain *background* dan untuk tampilan menu utama, materi, latihan juga tombol-tombol yang akan di *import* ke dalam *Adobe Flash CS5.5.*



Gambar 4.1
Tampilan awal



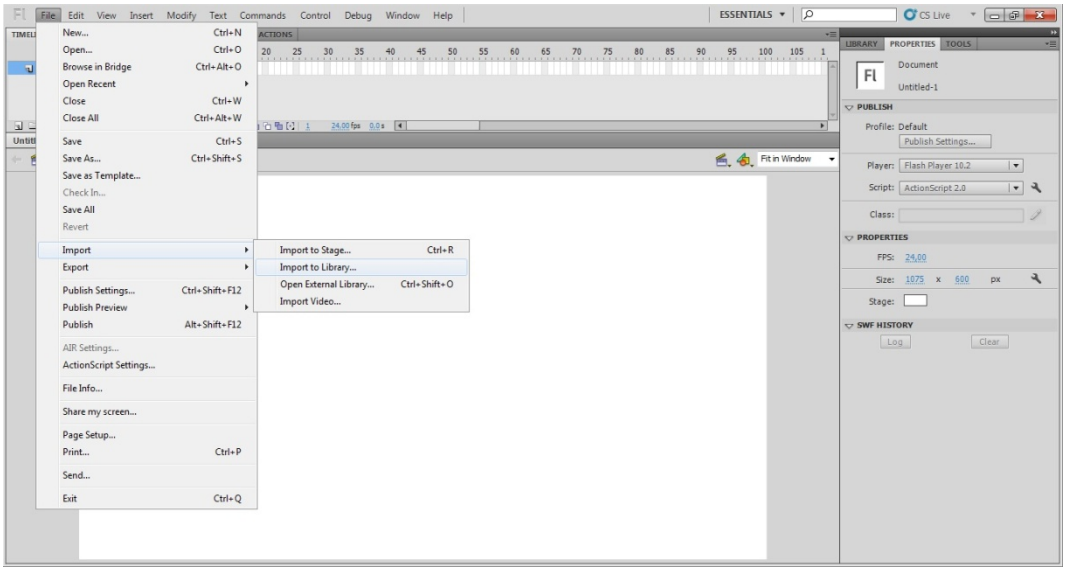
Gambar 4.2
Tombol-tombol yang terdapat pada media



Gambar 4.3
Background menu materi dan latihan

4.1.3 Meng*import* Desain ke dalam *Adobe Flash CS5.5*

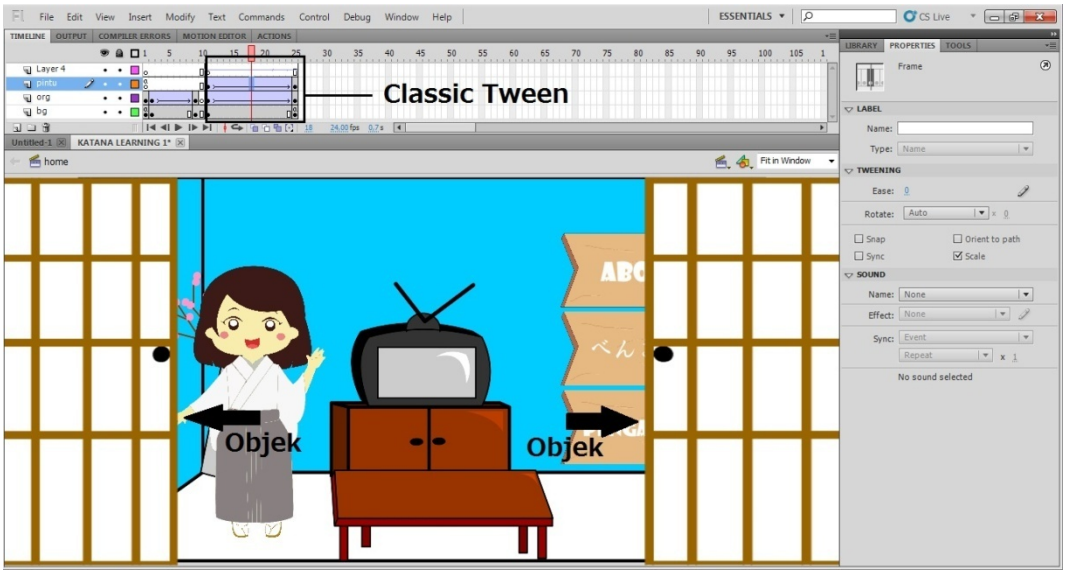
Setelah semua desain yang diperlukan terkumpul, kemudian penulis meng*import* desain yang telah dibuat kedalam *Adobe Flash CS5.5.*



Gambar 4.4
Meng*import* desain ke dalam *Adobe Flash CS5.5*

4.1.4 Membuat Animasi

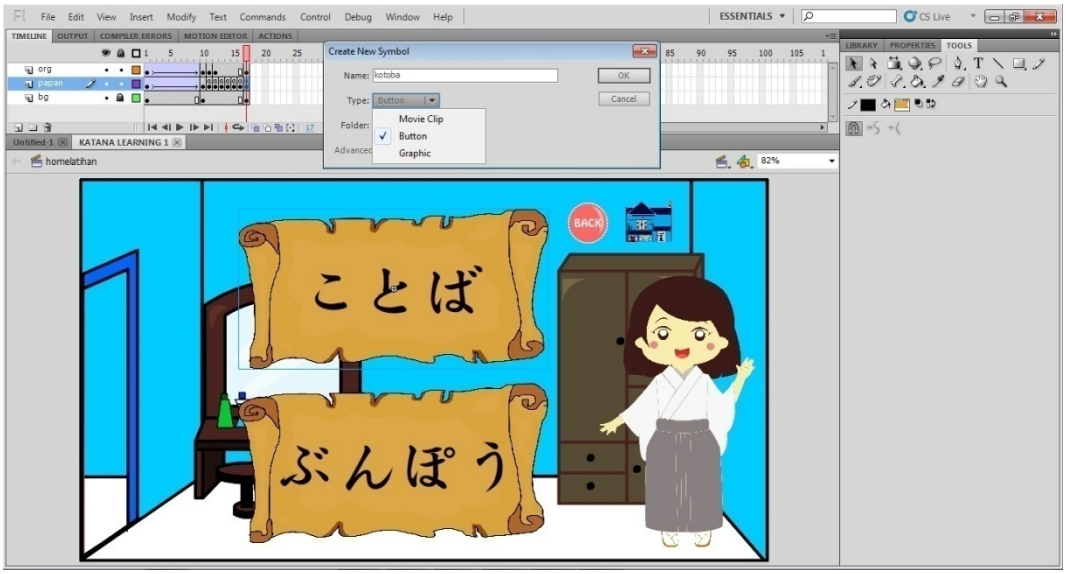
Langkah selanjutnya adalah merubah desain yang telah dibuat menjadi animasi yang dapat bergerak. Animasi yang digunakan adalah *classic tween*, yaitu animasi yang dapat menggerakan objek dari satu tempat ke tempat lain, seperti animasi yang terdapat pada menu utama, materi, pengaturan dan lain-lain.



Gambar 4.5
Membuat Animasi

4.1.5 Membuat *Button*

Setelah membuat animasi, kemudian membuat *button* yang akan menghubungkan setiap menu, seperti *button Start*, *benkyou*, pengaturan *Next*, *Prev* dan lain-lain. Sebelumnya ubah gambar menjadi button terlebih dahulu dengan cara klik **Insert** > **New Symbol**, kemudian akan muncul kotak analog **Create New Symbol.**



Gambar 4.6
Membuat *Symbol Button*

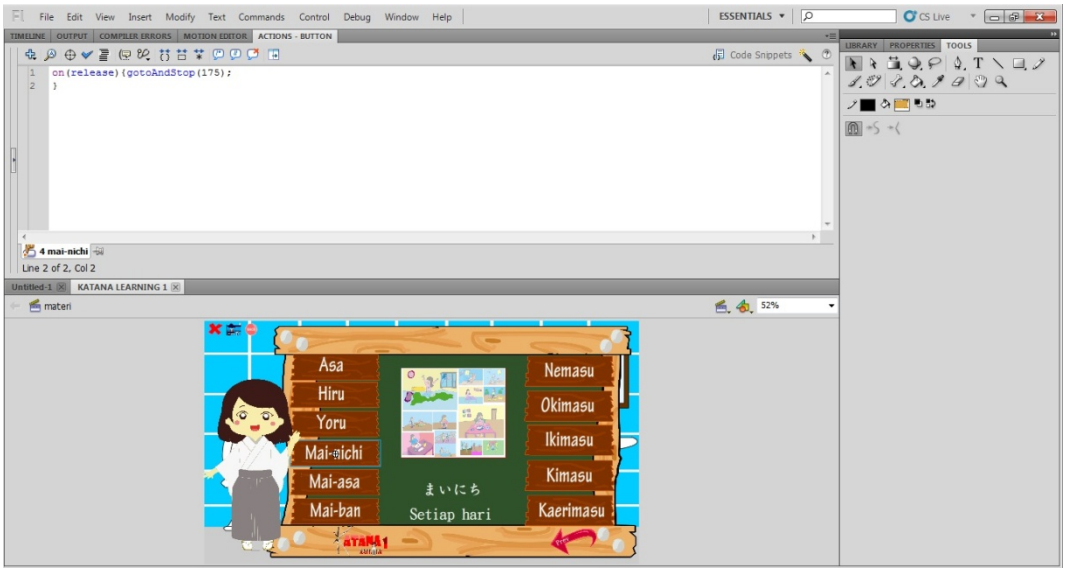
Pada kotak analog **Create New Symbol** masukan nama *button* kemudian pilih ***type button***. Setelah itu klik dua kali *button* yang sudah dibuat dan masuk ke dalam jendela pengeditan *symbol button*. Dalam timeline *symbol button* terdapat empat frame yaitu Up, Over, Down, Hit. frame Up adalah tampilan awal *button*, frame Over adalah tampilan saat mouse didekatkan pada *button*, frame Down adalah tampilan saat *button* ditekan, lalu frame Hit adalah daerah *button*.



Gambar 4.7
Membuat *Button*

4.1.6 Membuat Materi menggunakan *Actionscript*

Setelah selesai membuat animasi dan *button*, kemudian membuat materi yang diberi *actionscript* yang terdapat pada A*dobe Flash CS5.5*.



Gambar 4.8
Materi kotoba

Untuk materi kosakata digunakan button yang diberi a*ctionscript* agar masuk ke dalam frame yang telah berisi gambar sesuai dengan nama *buttton* tersebut. Agar masuk kedalam frame yang dituju digunakan a*ctionscript* seperti berikut:

on(release){gotoAndStop(175);

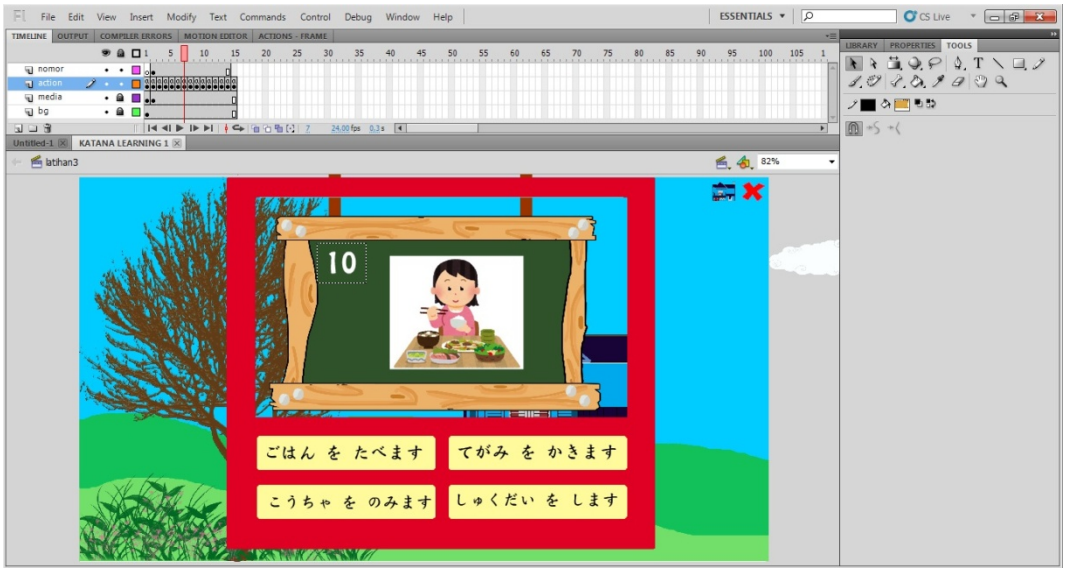
}

Gambar-gambar yang terdapat pada media *Katana Learning 1* diunduh dalam situs www.minnanokyozai.jp, www.irasutoya.com, www.andanteweb.net, www.clker.com dan sebagian dibuat sendiri oleh penulis.

4.1.7 Membuat soal menggunakan *Actionscript*

4.1.7.1 Soal Pilihan Ganda

Setelah materi selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah membuat soal dengan menggunakan a*ctionscript*.



Gambar 4.9
Soal pilihan ganda

Untuk soal pilihan ganda, digunakan a*ctionscript* seperti berikut:

```
stop();

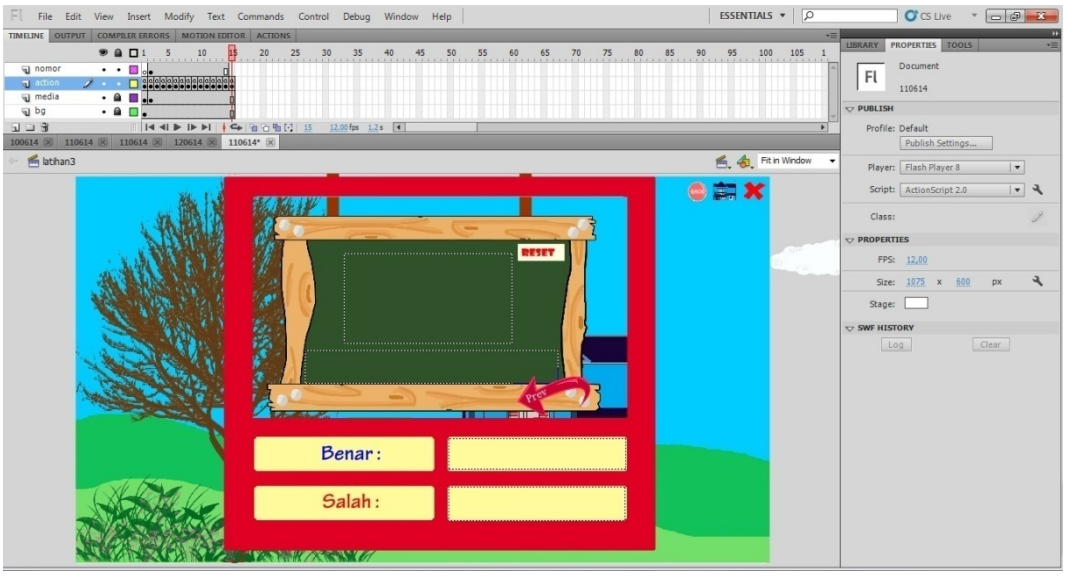
tombolA.onRelease=function() {
        salah += 1;
        lanjutSoalBerikutnya()
}
tombolB.onRelease=function() {
        benar += 1;
        lanjutSoalBerikutnya()
}
tombolC.onRelease=function() {
        salah += 1;
        lanjutSoalBerikutnya()
}
tombolD.onRelease=function() {
        salah += 1;
        lanjutSoalBerikutnya()
}
```

Selanjutnya untuk membuat membuat hasil penilaian dari soal pilihan ganda, digunakan *actionscript* seperti berikut:

```
stop();
nilai = benar*10

if(benar>=6){
        dinyatakan="Lulus"
}else{
        dinyatakan="Tidak Lulus"
}
kembaliBtn.onRelease=function(){
```

```
        arraySoal = [];
        gotoAndStop(1);
}
```



Gambar 4.10
hasil penilaian soal pilihan ganda

4.1.7.2 Soal Menjodohkan

Selanjutnya membuat soal Menjodohkan menggunakan *actiontscript.* Dalam soal menjodohkan ini, siswa (pengguna) memasukan jawaban yang benar kedalam kotak kosong sebelah kiri dengan cara mengetikkan kalimat yang tertera di kotak sebelah kanan. *Actiontscript* yang digunakan adalah sebagai berikut:

```
jawaban_asli1 = "mainichi 6 ji ni gakkou e ikimasu";
jawaban_asli2 = "gogo 5 ji goro uchi e kaerimasu";
jawaban_asli3 = "hongki san wa nan ji ni nemasuka";
jawaban_asli4 = "maiasa 6 ji han goro mizu o abimasu";
jawaban_asli5 = "mainichi nan ji goro okimasuka";

nilai = 0;
```

lalu memberi *actionscript* pada tombol *Chekku* seperti berikut:

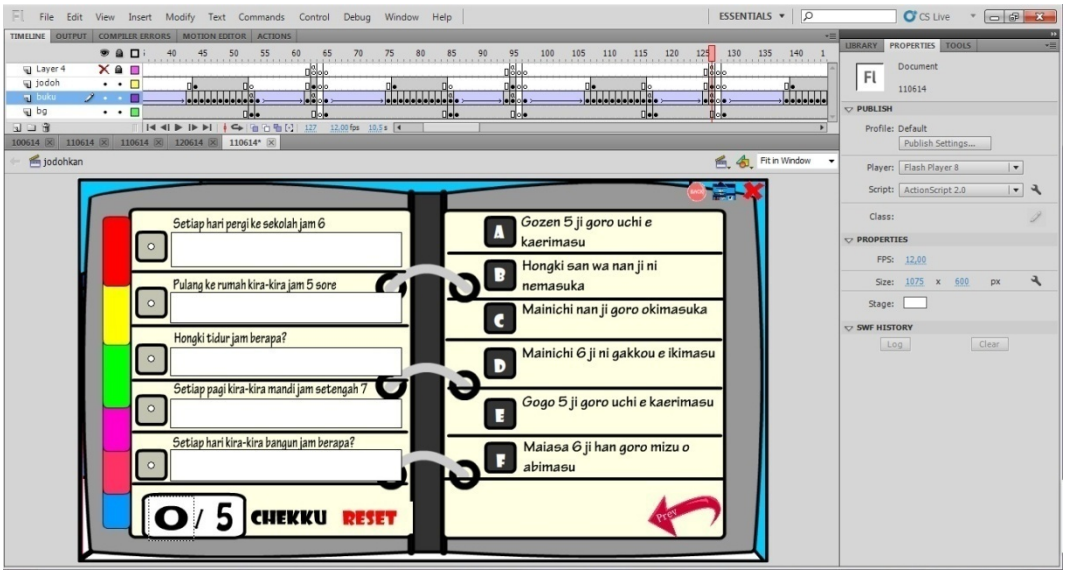
```
on (release) {

	for (i=1; i<6; i++) {
		if (_root["jawaban_user"+i] ==
_root["jawaban_asli"+i]) {
			nilai += 1;
			_root["tanda"+i].gotoAndStop(2);
		} else {
			_root["tanda"+i].gotoAndStop(3);
		}
	}

	koreksi.enabled = false;
	koreksi._alpha = 40;
}
```

Kemudian memberi *actionscrip* pada tombol *Reset* seperti berikut:

```
on (release) {
	koreksi.enabled = true;
	koreksi._alpha = 100;
	nilai = 0;
	for (i=1; i<6; i++) {
		_root["jawaban_user"+i] = "";
		_root["tanda"+i].gotoAndStop(1);
	}
}
```



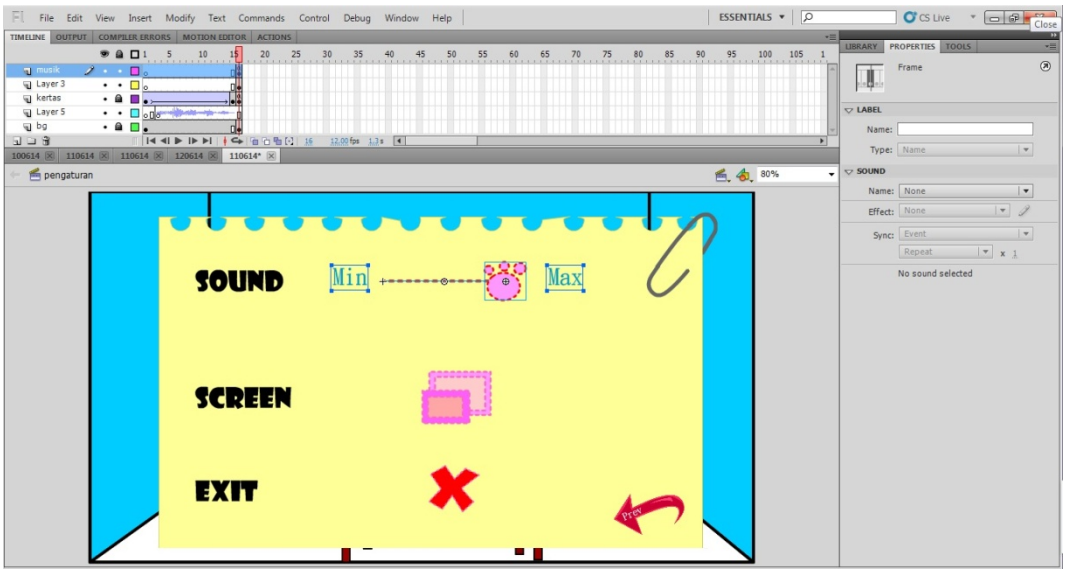
Gambar 4.11
Actionscript pada soal menjodohkan

4.1.8 Membuat pengaturan sound

Langkah terakhir yang penulis lakukan adalah membuat pengaturan sound dengan *actionscript* seperti berikut:

```
lagu = new Sound();
lagu.attachSound("");
lagu.start(0, 999);
slider.onPress = function() {
  kanan = _root.garis._x+200;
  kiri = _root.garis._x;
  atas = _root.garis._y;
  bawah = _root.garis._y;
  startDrag(this, true, kiri, atas, kanan, bawah);
};
slider.onMouseMove = function() {
  myPoint = new Object();
  myPoint.x = this._x;
  myPoint.y = this._y;
_root.garis.globalToLocal(myPoint);
```

```
  _root.lagu.setVolume(myPoint.x);
};
slider.onRelease = slider.onReleaseOutside=function () {
  stopDrag();
};
```



Gambar 4.12
Pengaturan sound

Setelah semua proses selesai, penulis mem-*publish* media dengan format ‘*.exe*’ agar media dapat dioperasikan di komputer yang tidak memiliki aplikasi *flash*.

4.2 Cara Penggunaan Media Interaktif *Katana Learning 1*

Untuk memudahkan siswa (pengguna) dalam penggunaan media *Katana Learning 1* ini, berikut akan penulis paparkan cara penggunaan media *Katana Learning 1:*

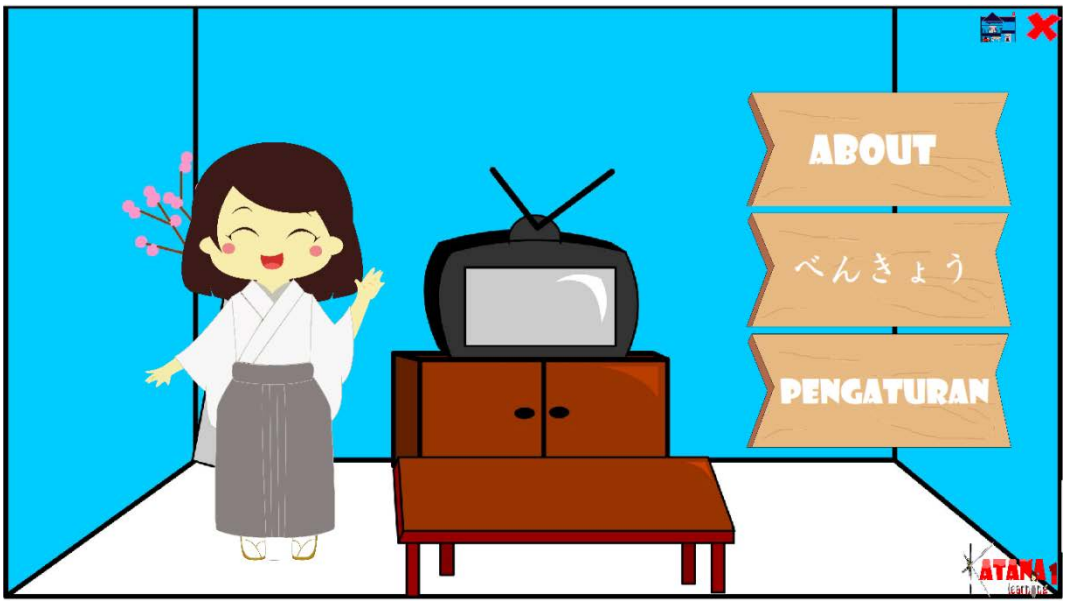
a. Pertama, masukan CD *Katana Learning 1* ke dalam CD atau DVD room yang ada pada komputer.

b. Setelah itu buka drive CD/DVD kemudian *double klik* media *Katana Learning 1*, dan muncul tampilan awal media *Katana Learning.*



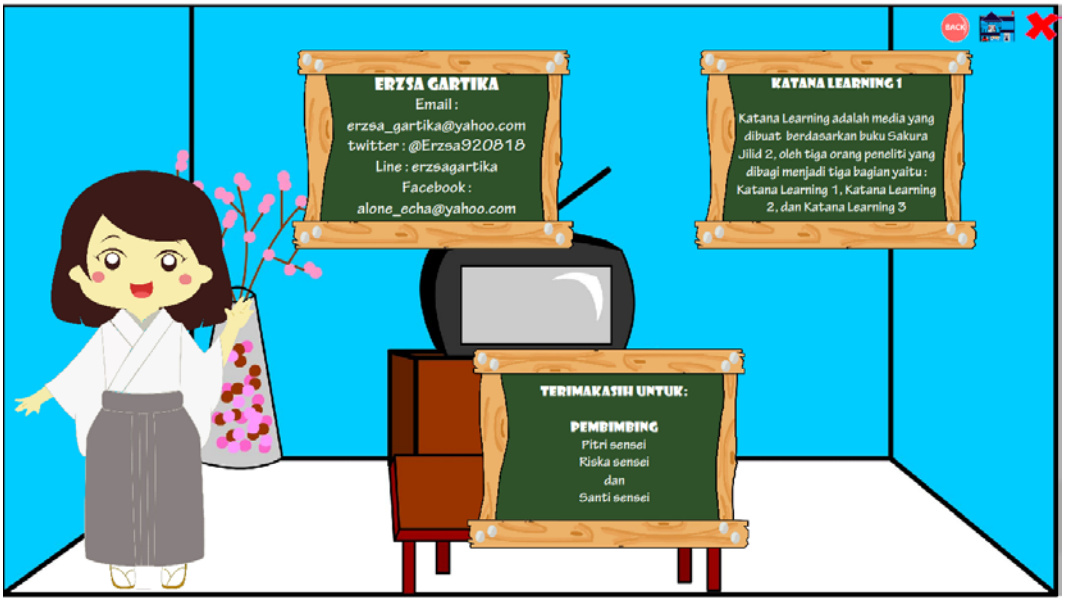
Gambar 4.13
Tampilan awal media

c. Tekan logo UNIKOM, kemudian masuk ke tampilan berikutnya dan tekan tombol スタート untuk masuk pada menu utama. Di dalam menu ini terdapat tiga *button* yaitu about, benkyou (べんきょう), dan pengaturan.



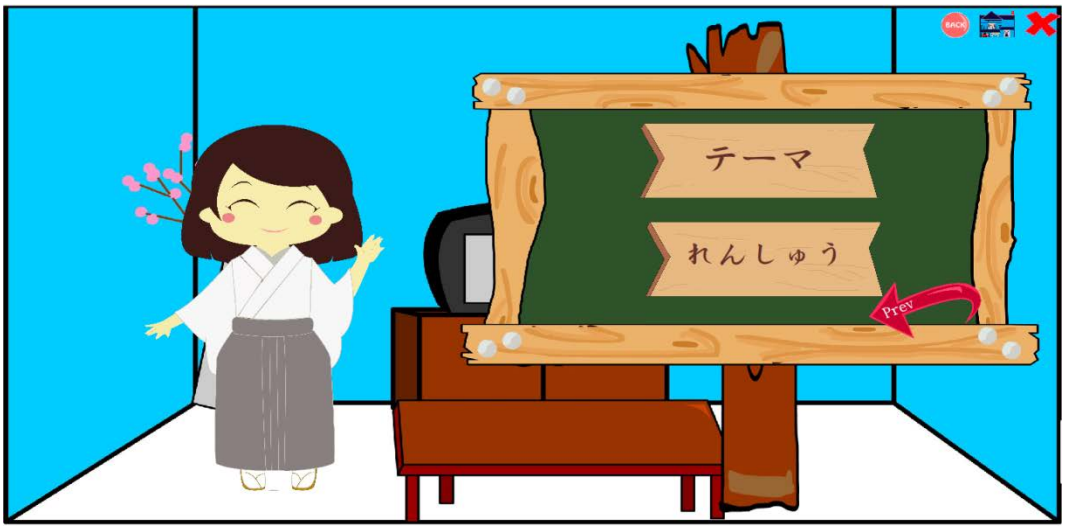
Gambar 4.14
Menu utama

d. Jika menekan *button* "About" maka akan masuk pada menu yang berisi biodata penulis dan ucapan terimakasih pada orang-orang yang membantu dalam pembuatan media *Katana Learning 1*.



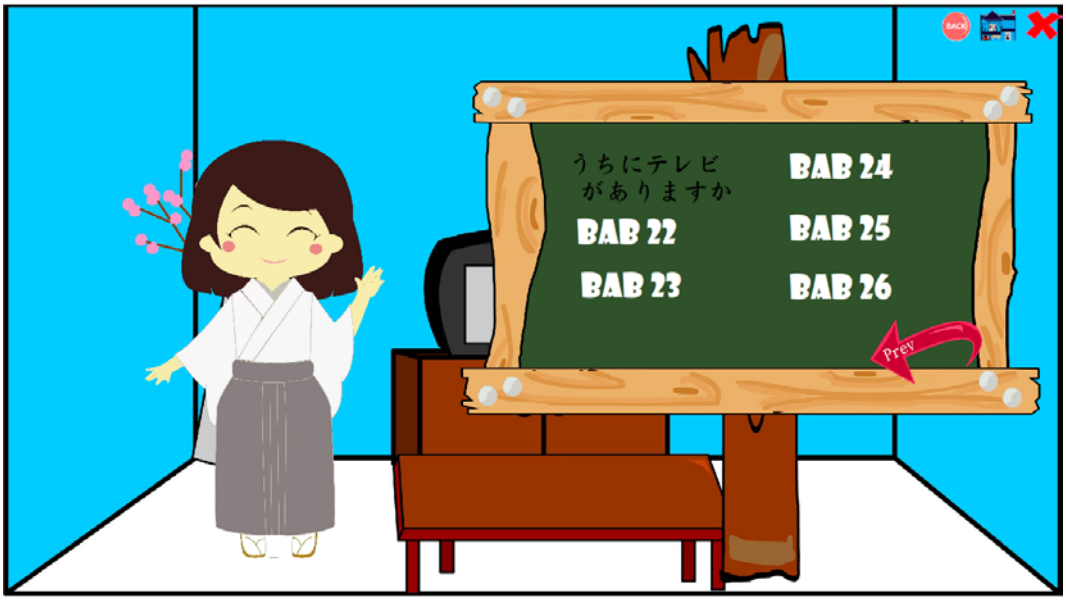
Gambar 4.15
Menu About

e. Jika menekan tombol “benkyou(べんきょう)” maka akan masuk ke menu materi dan latihan.

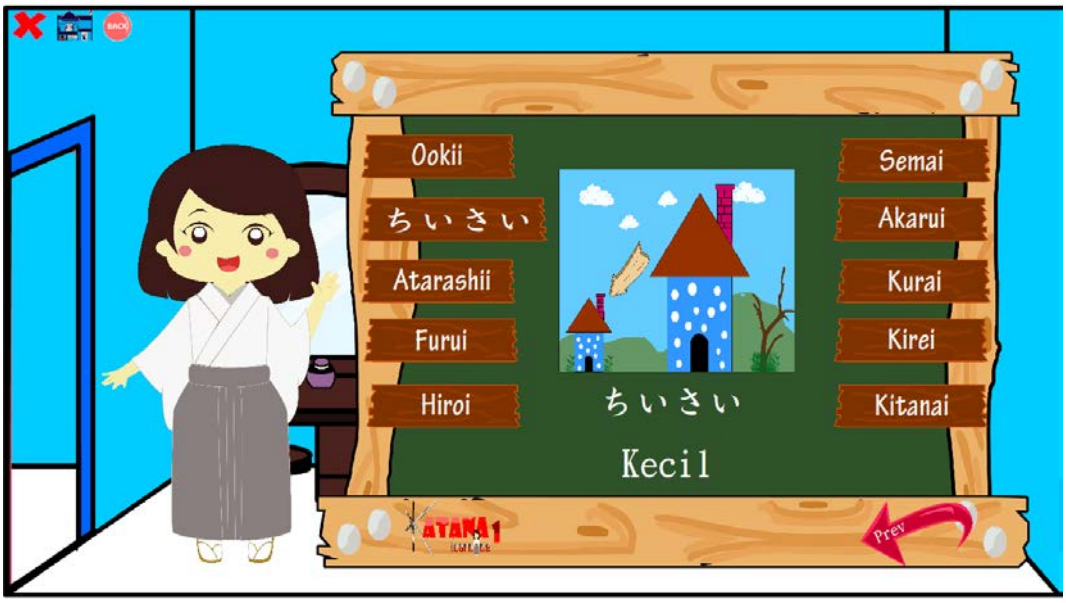


Gambar 4.16
Menu benkyou

f. Jika tombol “Materi (テーマ)” ditekan maka akan masuk pada menu pilihan materi.



Gambar 4.17
Menu Materi

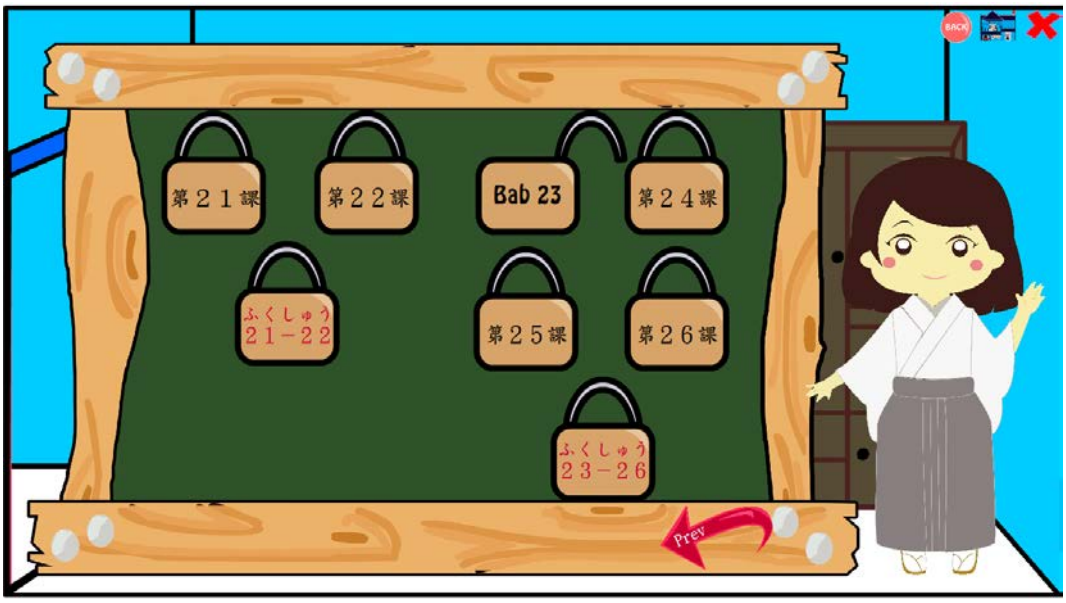


Gambar 4.18
Materi Kosakata

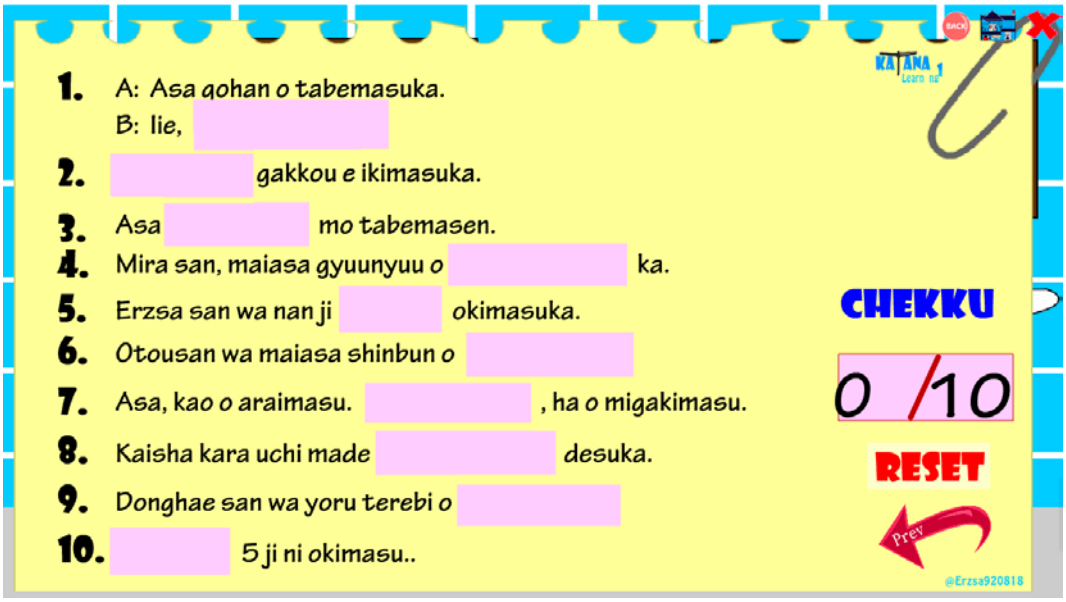


Gambar 4.19
Materi Pola Kalimat

g. Jika tombol “Latihan (れんしゅう)” ditekan maka akan masuk pada menu pilihan latihan.



Gambar 4.20
Menu Latihan



Gambar 4.21
Menu Latihan gabungan (ふくしゅう)

h. Untuk menutup tampilan media maka tekan tanda “X” yang terdapat di pojok atas.

4.3 Tanggapan Responden terhadap Media Interaktif *Katana Learning 1*

4.3.1 Hasil Penilaian Angket Tertutup

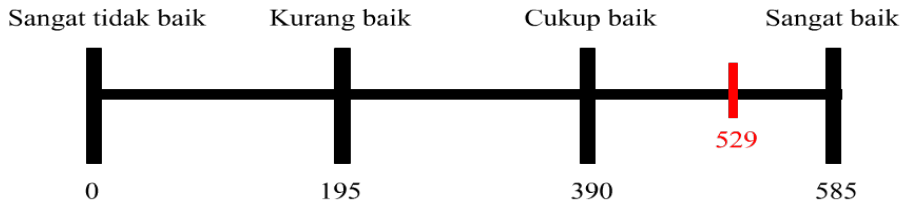
Setelah memberikan angket kepada responden mengenai tampilan media *Katana Learning 1*, maka diperoleh hasil nilai dari angket tersebut sebagai berikut:

Tabel 4.1
Penilaian kriterium angket

Pertanyaan	Jumlah responden				
	SS	S	N	TS	STS
1	6	3	0	0	0
2	8	1	0	0	0
3	6	2	1	0	0
4	6	3	0	0	0
5	8	0	1	0	0
6	6	3	0	0	0
7	4	4	1	0	0
8	6	3	0	0	0
9	6	3	0	0	0
10	2	4	3	0	0
11	2	6	1	0	0
12	3	5	1	0	0
13	6	3	0	0	0
∑	69	40	8	0	0
Kriterium	345	160	24	0	0
∑ Kriterium	529				

Nilai ideal yang diperoleh adalah 5 x 13 x 9 = 585. Dengan ketentuan 5 merupakan nilai terbesar dari setiap pertanyaan, dengan

jumlah soal angket 13 dan responden 9 orang. Dari hasil penilaian penelitian diperoleh nilai kriterium 529, maka berdasarkan *rating scale*, nilai tersebut masuk ke dalam *interval* sangat baik. Dengan kata lain tanggapan responden terhadap media interaktif *Katana Learning 1* adalah baik.



Selain menghitung nilai kriterium penulis juga mencari nilai persentase dari setiap jawaban responden seperti berikut:

Tabel 4.2
Nilai persentase

Pertanyaan	Jumlah responden				
	SS	S	N	TS	STS
1	66%	33%	0%	0%	0%
2	88%	11%	0%	0%	0%
3	66%	22%	11%	0%	0%
4	66%	33%	0%	0%	0%
5	88%	0%	11%	0%	0%
6	66%	33%	0%	0%	0%
7	44%	44%	11%	0%	0%

8	66%	33%	0%	0%	0%
9	66%	33%	0%	0%	0%
10	22%	44%	33%	0%	0%
11	22%	66%	11%	0%	0%
12	33%	55%	11%	0%	0%
13	66%	33%	0%	0%	0%
Rata-rata	58%	34%	7%	0%	0%

Berdasarka tabel 4.2 diatas dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pada pertanyaan pertama 66% responden sangat setuju bahwa gambar yang terdapat pada media *Katana Learning 1* sudah menarik, dan 33% lainnya setuju.
2. Pada pertanyaan kedua 88% responden sangat setuju bahwa warna pada media *Katana Learning 1* sudah menarik, dan 11% lainnya menjawab setuju.
3. Pada pertanyaan ketiga 66% responden sangat setuju bahwa teks pada media *Katana Learning 1* mudah terbaca jelas, 22% menjawab setuju dan 11% lainnya menjawab netral.
4. Pada pertanyaan keempat 66% responden menjawab sangat setuju bahwa secara keseluruhan media *Katana Learning 1* dapat menarik perhatian siswa, dan 33% lainnya menjawab setuju.
5. Pada pertanyaan kelima 88% responden menjawab sangat setuju bahwa tombol menu pada media *Katana Learning 1* mudah digunakan, dan 11% lainnya menjawab netral.

6. Pada pertanyaan keenam 66% sangat setuju jika tombol navigasi pada media *Katana Learning 1* mudah digunakan, dan 33% lainnya menjawab setuju
7. Pada pertanyaan ketujuh 44% sangat setuju jika sound pada media *Katana Learning 1* terdengar jelas dan tidak mengganggu pada saat mengajar, 44% menjawab setuju, dan 11% lainnya menjawab netral.
8. Pada pertanyaan kedelapan 66% responden sangat setuju jika media gambar pada pelajaran kosakata sangat membantu menarik perhatian siswa, dan 33% lainnya menjawab setuju.
9. Pada pertanyaan kesembilan 66% responden sangat setuju jika contoh kalimat pada media *Katana Learning 1* sesuai dengan bunpou yang ada pada buku sakura jilid 2, dan 33% lainnya menjawab setuju.
10. Pada pertanyaan kesepuluh 22% responden sangat setuju bahwa kalimat perintah pada setiap latihan soal media *Katana Learning 1* mudah dipahami, 44% menjawab setuju dan 33% menjawab netral.
11. Pada pertanyaan kesebelas 22% responden sangat setuju jika kaiwa dalam media *Katana Learning 1* sudah sesuai dengan silabus, 66% menjawab setuju dan 11% lainnya menjawab netral.
12. Pada pertanyaan keduabelas 33% responden sangat setuju bahwa dari segi latihan soal baik rensuu maupun fukushuu sudah sesuai dengan silabus, 55% menjawab setuju dan 11% lainnya menjawab netral.

13. Pada pertanyaan terakhir 66% responden setuju bahwa media *Katana Learning 1* bisa dijadikan sebagai media ajar alternative pembelajaran bahasa Jepang di SMA, dan 33% lainnya menjawab setuju.

Dengan demikian berdasarkan pengolahan hasil angket dapat disimpulkan bahwa media *Katana Learning 1* dapat dikatakan baik.

4.3.2 Hasil Penilaian Angket Terbuka

Dalam angket yang dibagikan terdapat dua pertanyaan terbuka, yaitu:

1. Adakah keinginan untuk menggunakan media *Katana Learning 1* ketika mengajar?
2. Saran untuk perbaikan media.

Jawaban responden terhadap pertanyaan pertama yaitu **semua responden ada keinginan untuk menggunakan media *Katana Learning 1* ketika mengajar bahasa Jepang**. Adapun Alasan yang ditulis dalam angket adalah sebagai berikut:

1. Media *Katana Learning 1* menarik, komunikatif, praktis dan mudah dipahami.
2. Terdapat soal latihan pilihan ganda yang dapat langsung diketahui perolehan nilainya.
3. Dapat menarik minat siswa untuk mempelajari bahasa Jepang.
4. Untuk memudahkan metode mengajar.
5. Sesuai dengan kurikulum pembelajaran.
6. Dapat digunakan diluar jam pelajaran, sebagai bahan latihan siswa.

Adapun saran yang responden berikan untuk perbaikan media yaitu:

1. Menambahkan soal-soal yang lebih banyak lagi,
2. Menambahkan gambar pada kolom latihan.
3. Memperbesar ukuran teks agar tidak terlalu rapat.
4. Menambahkan sound cara pengucapan kosakata dan juga sound untuk percakapan.