# MULTIMEDIA INTERAKTIF "*KATANA LEARNING 2"* SEBAGAI MEDIA AJAR ALTERNATIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG UNTUK TINGKAT SMA/ SEDERAJAT

**(Buku Pelajaran Bahasa Jepang 2 Sakura Bab 27 – 34)**

Oleh : Refa Novita Pramesty


## ABSTRAK

Bagi pembelajar tingkat dasar, seperti pembelajar tingkat SMA/sederajat, memahami unsur – unsur yang ada pada bahasa adalah salah satu faktor kesulitan untuk mempelajari bahasa Jepang yang mengakibatkan kemampuan berbahasa Jepang menjadi terhambat. Selain itu pembelajaran bahasa Jepang di sekolah masih tergolong monoton sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi membosankan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara pembuatan media, pengoperasian media, serta tanggapan responden terhadap multimedia interaktif *"Katana Learning 2"*.

Penelitian ini menggunakan metode *Research dan Development (R&D).* Sampel dalam penelitian ini adalah 9 orang guru bahasa Jepang SMA/sederajat. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah studi pustaka dan kuisioner.

Multimedia interaktif *"Katana Learning 2"* dibuat dengan menggunakan *Adobe Flash Profesional CS5* dan *Adobe Photoshop CS5.*

Berdasarkan tanggapan responden secara keseluruhan mengenai tampilan dan kegunaan multimedia interkatif *"Katana Learning 2"* berada pada interval baik dan sangat baik yaitu dengan angka 533 dan dapat digunakan sebagai media ajar alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang. Namun dalam multimedia ini masih terdapat kekurangan yaitu, belum terdapat bagian *listening* untuk pembelajaran.


Kata Kunci : multimedia interaktif *"Katana Learning 2"* , media ajar alternatif, pembelajaran bahasa Jepang

## PENDAHULUAN

Hasil studi pendahuluan mengatakan bahwa ada beberapa faktor yang menyebabkan kemampuan bahasa Jepang di tingkat SMA/sederajat menjadi terhambat. Menurut pengalaman penulis, bagi pembelajar tingkat dasar, seperti pembelajar tingkat SMA/sederajat, memahami unsur – unsur yang ada pada bahasa adalah salah satu faktor kesulitan untuk mempelajari bahasa Jepang yang mengakibatkan kemampuan berbahasa Jepang menjadi terhambat. Disamping itu, ada beberapa faktor lain yang menyebabkan kemampuan bahasa Jepang di tingkat SMA/sederajat menjadi terhambat, antara lain sebagai berikut : 1) Metode kegiatan belajar mengajar yang monoton dan kurang menarik; 2) Minat

dari setiap siswa yang berbeda untuk mempelajari bahasa Jepang; 3) Alokasi waktu yang kurang pada saat kegiatan belajar berlangsung; 4) Media yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar sangat minim, biasanya guru hanya terpaku pada satu buku pelajaran; 5) Siswa tidak mempunyai buku panduan sendiri, siswa hanya mengandalkan catatan masing – masing, dan tidak sedikit siswa yang malas mencatat ketika pelajaran berlangsung, hal itu mengakibatkan siswa tidak mempunyai materi/panduan untuk belajar bahasa Jepang.

Untuk mengatasi masalah tersebut, penulis merancang aplikasi "*Katana Learning 2"*. Aplikasi *"Katana Learning 2"* adalah aplikasi yang dibuat menggunakan perangkat lunak *Adobe Flash CS5* dan *Adobe Photoshop CS5*. *Adobe Flash CS5* adalah program yang dirancang khusus yang digunakan untuk membuat animasi dan gambar yang sangat menarik untuk keperluan pembuatan media yang interaktif dan dinamis. Sedangkan *Adobe Photoshop CS5* adalah program editor yang dirancang untuk pembuatan, pengeditan foto/gambar. Materi yang terdapat dalam "*Katana Learning 2"* diambil dari buku pelajaran bahasa jepang yang banyak digunakan di SMA/sederajat yang mempelajari bahasa Jepang sebagai salah satu mata pelajaran, yaitu Buku Pelajaran Bahasa Jepang 2 Sakura.

## TINJAUAN PUSTAKA

### 1. Media

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah','perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. (Arsyad, 2008:3)

#### a. Media Pengajaran

Menurut Kemp & Dayton (dalam Arsyad,2000:20) media pengajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (1) memotivasi minat dan tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi intruksi.

### 2. Multimedia

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar,animasi, audio dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*)

sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. (Daryanto,2013:51)

**a. Multimedia Interaktif**

Multimedia Interaktif adalah multimedia yang dilengkapi alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh penggunannya, sehingga puengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya, contohnya: pembelajaran interaktif, aplikasi game dan lain-lain. (Daryanto,2013:51)

**3. Windows**

*Microsoft Windows* atau yang lebih dikenal dengan sebutan *Windows* adalah keluarga sistem operasi yang dikembangkan oleh *Microsoft*, dengan menggunakan mode grafis dan teknik *windowing*. Sistem operasi *Windows* telah berevolusi dari *MS-DOS*, sebuah sistem operasi yang berbasis modus teks dan command-line.

**4. *Adobe Flash***

*Adobe Flash* (dahulu bernama *Macromedia Flash*) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems*. *Adobe Flash* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension .swf dan dapat diputar di penjelajah *web* yang telah dipasangi *Adobe Flash Player*. *Flash* menggunakan bahasa pemrograman bernama *ActionScript* yang muncul pertama kalinya pada *Flash 5*.

**a. *Adobe Flash CS5***

*Adobe Flash Creative Suite 5* atau lebih dikenal dengan *Adobe Flash CS5* adalah salah satu versi *Adobe Flash* yang di luncurkan *Adobe System.*

**5. *Adobe Photoshop***

*Adobe Photoshop*, atau biasa disebut *Photoshop*, adalah perangkat lunak editor citra buatan *Adobe System*s yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek.

**a. *Adobe Photoshop CS5***

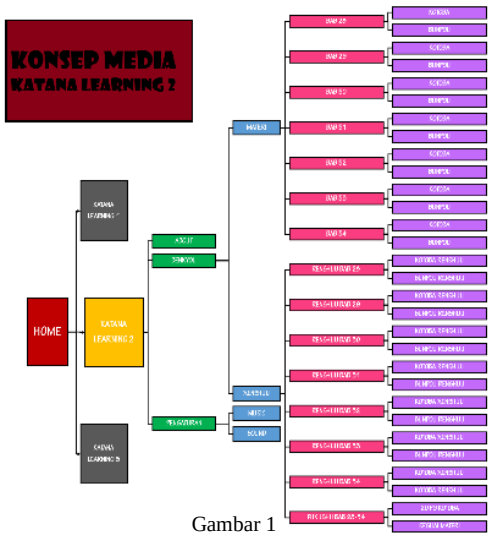
*Adobe Photoshop Creative Suite* 5 atau biasa disebut *Adobe Photoshop CS5* adalah *Adobe Photoshop* versi ke duabelas yang diluncurkan *Adobe System* diawal tahun 2010 lalu.

## PEMBAHASAN

### 1. Perancangan dan Proses Pembuatan Media

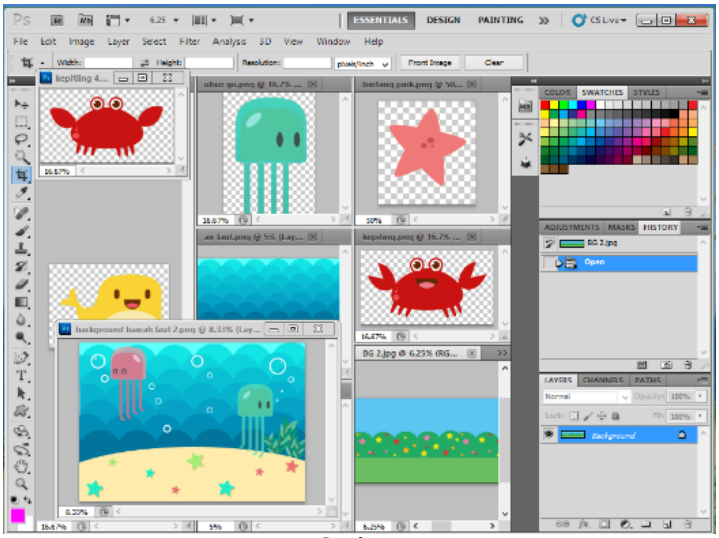
#### a. Membuat Kerangka Media

Sebelum proses membuat multimedia *"Katana Learning 2"*, penulis membuat kerangkanya terlebih dahulu. Kerangka tersebut yang nantinya menjadi konsep penulis untuk membuat media, dari mulai *opening*, menu media, isi media, sampai penutup . Hal ini dilakukan agar penulis tidak keliru ketika menghubungkan halaman satu ke halaman lainnya.




Gambar 1
Kerangka Media

#### b. Membuat Desain Media

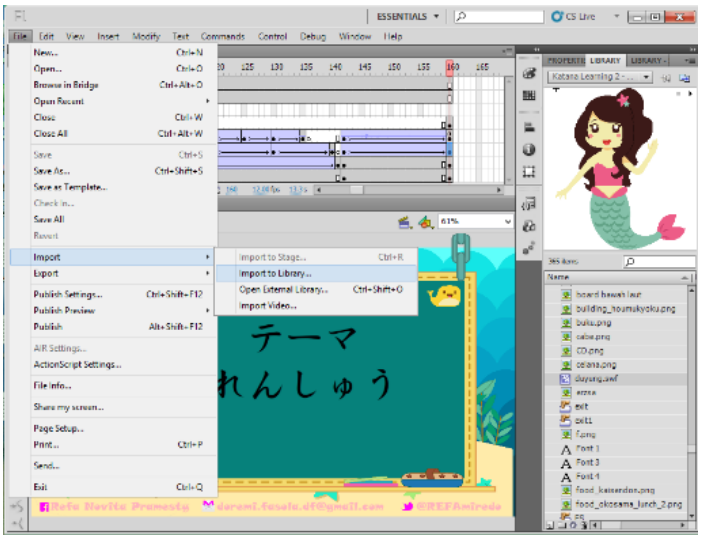


Gambar 2
Desain Karakter dan Background

Setelah membuat kerangka media, selanjutnya penulis membuat desain yang diperlukan untuk membuat media tersebut. Desain yang terdapat pada aplikasi ini ada yang penulis buat sendiri dan penulis ambil dari website http://www.irasutoya.co.jp danhttp://www.ac-illust.com/main/detail.php?id=31582 Penulis menggunakan software pengolah grafis *Adobe Photoshop CS5* untuk membuat desain karakter, tombol tombol dan gambar lainnya yang di perlukan untuk membuat animasi seperti gambar dibawah ini.

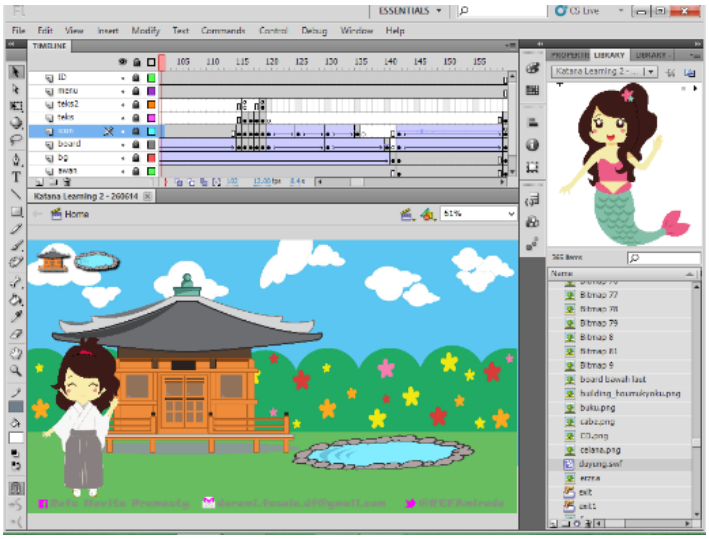
**c. Mengimport Desain ke Dalam *Adobe Flash CS5 Profesional***

Setelah semua hasil desain selesai selanjutnya penulis mengimport semua objek yang sebelumnya telah dibuat dengan *Adobe Photoshop CS5* yang diperlukan untuk membuat animasi. Semua objek di import ke dalam library dengan *Adobe Flash CS5 Profesional.*



Gambar 3
Mengimport Desain

**d. Pembuatan Animasi**



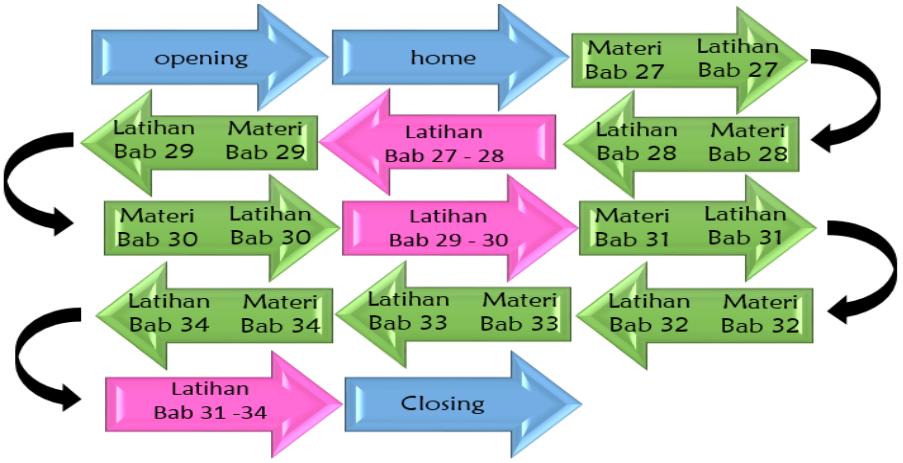
Gambar 4
Animasi

Langkah selanjutnya yaitu membuat animasi dari objek – objek yang telah didesain sebelumnya. Pada multimedia yang penulis buat ini, penulis hanya menggunakan animasi *motion tween* dan *classic tween untuk* menggerakan objek dari kiri ke kanan, atau ke bawah ataupun sebaliknya.

**e. Alur Pembuatan Media**

Untuk memudahkan pengerjaan penulis membuat alur media, Alur media hanya untuk memudahkan penulis dalam pembuatan media, sedangkan untuk alur pembelajaran dapat di atur oleh *user*_karena masing – masing halaman pada media

saling berhubungan, sehingga *user* menjadi pengendali penuh berjalannya alur pembelajaran pada media ini.




Gambar 5
Desain Karakter dan Background

**f. Pemograman**

Setelah semua objek selesai ditata dan diberi animasi, langkah selanjutnya yaitu pemograman dengan menggunakan *ActionScript 2.0* yang terdapat pada *Adobe Flash CS5 Profesional.*

**2. Proses Pengoperasian Media**

Untuk memudahkan user dalam pengoperasian multimedia *"Katana Learning 2",* penulis akan memaparkan cara pengoperasian media. Berikut adalah cara pengoperasian multimedia *"Katana Learning 2"* dari awal yaitu sebagai berikut :

1. Buka isi CD dari explorer lalu double-klik "Katana Learning 2" yang terdapat dalam CD .
2. Aplikasi akan langsung terbuka, tunggu sampai halaman opening selesai.
3. *"Katana Learning 2"* sudah dapat digunakan.

Didalam multimedia "*Katana Learning 2"* semua tombol dilengkapi dengan bahasa jepang (hiragana, katanana dan romaji) dan bahasa inggris yang lazim digunakan, sehingga *user* dapat mengerti dan mudah menggunakannya.

Selain itu, pada media ini pun terdapat petunjuk yang dikatakan oleh icon untuk memberitahu bagaimana cara menggunakan media ini, seperti cara melihat penjelasan dari pola kalimat, cara mengisi soal dll.

### 3. Tanggapan Responden terhadap Multimedia *"Katana Learning 2"*

Tabel 1
Persentase Kuisioner 1

| Responden | Soal No.1 | | | | | Soal No.2 | | | | | Soal No.3 | | | | | Soal No.4 | | | | | Soal No.5 | | | | | Soal No.6 | | | | | Soal No.7 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | SS | S | N | TS | STS | SS | S | N | TS | STS | SS | S | N | TS | STS | SS | S | N | TS | STS | SS | S | N | TS | STS | SS | S | N | TS | STS | SS | S | N | TS | STS |
| R1 | 1 | | | | | 1 | | | | | 1 | | | | | 1 | | | | | 1 | | | | | 1 | | | | | 1 | | | | |
| R2 | | 1 | | | | 1 | | | | | 1 | | | | | 1 | | | | | 1 | | | | | 1 | | | | | | 1 | | | |
| R3 | | 1 | | | | | 1 | | | | 1 | | | | | 1 | | | | | | | 1 | | | | | 1 | | | | | 1 | | |
| R4 | 1 | | | | | 1 | | | | | | 1 | | | | 1 | | | | | | 1 | | | | 1 | | | | | | 1 | | | |
| R5 | | 1 | | | | 1 | | | | | | 1 | | | | | 1 | | | | 1 | | | | | 1 | | | | | 1 | | | | |
| R6 | 1 | | | | | 1 | | | | | 1 | | | | | 1 | | | | | 1 | | | | | 1 | | | | | 1 | | | | |
| R7 | 1 | | | | | 1 | | | | | 1 | | | | | | 1 | | | | 1 | | | | | 1 | | | | | | 1 | | | |
| R8 | 1 | | | | | 1 | | | | | 1 | | | | | | 1 | | | | 1 | | | | | 1 | | | | | | 1 | | | |
| R9 | 1 | | | | | 1 | | | | | 1 | | | | | 1 | | | | | 1 | | | | | 1 | | | | | 1 | | | | |
| Jumlah | 6 | 3 | 0 | 0 | 0 | 8 | 1 | 0 | 0 | 0 | 7 | 2 | 0 | 0 | 0 | 6 | 3 | 0 | 0 | 0 | 7 | 1 | 1 | 0 | 0 | 8 | 0 | 1 | 0 | 0 | 4 | 4 | 1 | 0 | 0 |
| % | 67 | 33 | 0 | 0 | 0 | 89 | 11 | 0 | 0 | 0 | 78 | 22 | 0 | 0 | 0 | 67 | 33 | 0 | 0 | 0 | 78 | 11 | 11 | 0 | 0 | 89 | 0 | 11 | 0 | 0 | 44 | 44 | 11 | 0 | 0 |

| Responden | Soal No.8 | | | | | Soal No.9 | | | | | Soal No.10 | | | | | Soal No.11 | | | | | Soal No.12 | | | | | Soal No.13 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | SS | S | N | TS | STS | SS | S | N | TS | STS | SS | S | N | TS | STS | SS | S | N | TS | STS | SS | S | N | TS | STS | SS | S | N | TS | STS |
| R1 | 1 | | | | | | 1 | | | | 1 | | | | | 1 | | | | | 1 | | | | | 1 | | | | |
| R2 | 1 | | | | | 1 | | | | | | 1 | | | | | 1 | | | | 1 | | | | | 1 | | | | |
| R3 | | 1 | | | | | | 1 | | | | | 1 | | | | | 1 | | | | | 1 | | | 1 | | | | |
| R4 | | 1 | | | | 1 | | | | | 1 | | | | | | 1 | | | | 1 | | | | | 1 | | | | |
| R5 | | 1 | | | | 1 | | | | | | | 1 | | | | 1 | | | | | 1 | | | | | 1 | | | |
| R6 | 1 | | | | | 1 | | | | | 1 | | | | | 1 | | | | | 1 | | | | | 1 | | | | |
| R7 | | 1 | | | | | 1 | | | | | 1 | | | | | 1 | | | | | 1 | | | | | 1 | | | |
| R8 | | 1 | | | | | 1 | | | | | 1 | | | | | 1 | | | | | 1 | | | | | 1 | | | |
| R9 | 1 | | | | | 1 | | | | | 1 | | | | | 1 | | | | | 1 | | | | | 1 | | | | |
| Jumlah | 4 | 5 | 0 | 0 | 0 | 5 | 3 | 1 | 0 | 0 | 4 | 3 | 2 | 0 | 0 | 3 | 5 | 1 | 0 | 0 | 5 | 3 | 1 | 0 | 0 | 6 | 3 | 0 | 0 | 0 |
| % | 11 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 11 | 0 | 0 | 0 | 11 | 0 | 0 | 0 | 0 | 11 | 0 | 0 | 0 | 0 | 11 | 0 | 0 | 0 | 0 | 11 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| TOTAL | 73 | 36 | 8 | 0 | 0 | 117 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| TOTAL % | 62 | 31 | 6.8 | 0 | 0 | 100 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Menurut hasil kuesioner tertutup, dapat disimpulkan hasil penilaian responden terhadap multimedia *"Katana Learning 2"* adalah sebagai berikut :

a. 66,67% mengatakan "Sangat Setuju" bahwa gambar pada multimedia *"Katana Learning 2"* menarik.
b. 33,33% mengatakan "Setuju" bahwa gambar pada multimedia *"Katana Learning 2"* menarik.
c. 88,89% mengatakan "Sangat Setuju" bahwa warna pada *"Katana Learning 2"* menarik.
d. 11,11% mengatakan "Setuju" bahwa warna pada *"Katana Learning 2"* menarik.
e. 77,78% mengatakan "Sangat Setuju" bahwa teks pada *"Katana Learning 2"* mudah terbaca.
f. 22,22% mengatakan "Setuju" bahwa teks pada *"Katana Learning 2"* mudah terbaca.
g. 66,67% mengatakan "Sangat Setuju" bahwa secara keseluruhan tampilan pada *"Katana Learning 2"* menarik perhatian siswa.
h. 33,33% mengatakan "Setuju" bahwa secara keseluruhan tampilan pada *"Katana Learning 2"* menarik perhatian siswa.
i. 77,78% mengatakan "Sangat Setuju" bahwa tombol menu pada *"Katana Learning 2"* mudah digunakan.
j. 11,11% mengatakan "Setuju" bahwa tombol menu pada *"Katana Learning 2"* mudah digunakan.
k. 11,11% mengatakan "Netral" bahwa tombol menu pada *"Katana Learning 2"* mudah digunakan.
l. 88,89% mengatakan "Sangat Setuju" bahwa navigasi pada *"Katana Learning 2"* mudah digunakan.
m. 11,11% mengatakan "Netral" bahwa navigasi pada *"Katana Learning 2"* mudah digunakan.
n. 44,44% mengatakan "Sangat Setuju" bahwa sound yang ada pada *"Katana Learning 2"* terdengar jelas dan tidak menganggu pada saat mengajar.

o. 11,11% mengatakan “Setuju” bahwa sound yang ada pada *“Katana Learning 2”* terdengar jelas dan tidak menganggu pada saat mengajar.
p. 11,11% mengatakan “Netral” bahwa sound yang ada pada *“Katana Learning 2”* terdengar jelas dan tidak menganggu pada saat mengajar.
q. 44,44% mengatakan “Sangat Setuju” bahwa penggunaan media gambar dalam pelajaran kosakata pada *“Katana Learning 2”* sangat membantu untuk menarik perhatian siswa.
r. 55,56% mengatakan “Setuju” bahwa penggunaan media gambar dalam pelajaran kosakata pada *“Katana Learning 2”* sangat membantu untuk menarik perhatian siswa.
s. 55,56% mengatakan “Sangat Setuju” bahwa contoh kalimat pada *“Katana Learning 2”* sesuai dengan bunpou yang ada dalam buku sakura jilid 2.
t. 33,33% mengatakan “Setuju” bahwa contoh kalimat pada *“Katana Learning 2”* sesuai dengan bunpou yang ada dalam buku sakura jilid 2.
u. 11,11% mengatakan “Netral” bahwa contoh kalimat pada *“Katana Learning 2”* sesuai dengan bunpou yang ada dalam buku sakura jilid 2.
v. 44,44% mengatakan “Sangat Setuju” bahwa kalimat perintah setiap soal latihan pada *“Katana Learning 2”* mudah dipahami.
w. 33,33% mengatakan “Setuju” bahwa kalimat perintah setiap soal latihan pada *“Katana Learning 2”* mudah dipahami.
x. 22,22% mengatakan “Netral” bahwa kalimat perintah setiap soal latihan pada *“Katana Learning 2”* mudah dipahami.
y. 33,33% mengatakan “Sangat Setuju” bahwa kaiwa pada *“Katana Learning 2”* sudah sesuai dengan silabus.
z. 55,56% mengatakan “Setuju” bahwa kaiwa pada *“Katana Learning 2”* sudah sesuai dengan silabus.
aa. 11,11% mengatakan “Netral” bahwa kaiwa pada *“Katana Learning 2”* sudah sesuai dengan silabus.
bb. 55,56% mengatakan “Sangat Setuju” bahwa segi latihan renshuu maupun fukushuu *“Katana Learning 2”* sudah sesuai dengan silabus.

cc. 33,33% mengatakan "Setuju" bahwa segi latihan renshuu maupun fukushuu *"Katana Learning 2"* sudah sesuai dengan silabus.

dd. 11,11% mengatakan "Netral" bahwa segi latihan renshuu maupun fukushuu *"Katana Learning 2"* sudah sesuai dengan silabus.

ee. 66,67% mengatakan "Sangat Setuju" bahwa "*Katana Learning 2"* dapat dijadikan media ajar alternative pembelajaran bahasa Jepang di SMA/sederajat

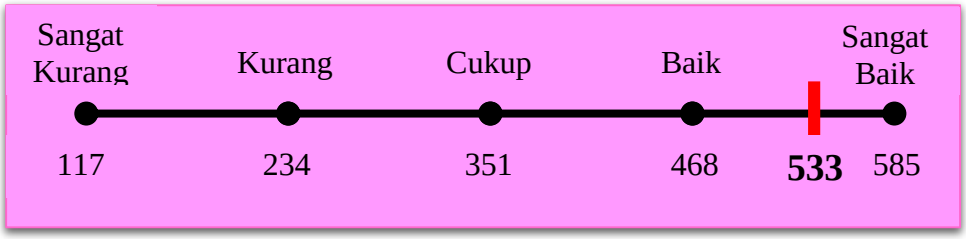
Sedangkan menurut kuesioner terbuka, para responden mengatakan multimedia "*Katana Learning 2"* sesuai dengan alur pembelajaran kurikulum 2013, menarik, mudah dipahami, dan dapat membantu kegiatan belajar mengajar.

Untuk menghitung hasil kuisioner yang sudah penulis berikan kepada responden, penulis menggunakan perhitungan skala likert.

| % | 62% | 31% | 7% | 0% | 0% | 100% |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ∑ | 73 | 36 | 8 | 0 | 0 | 117 |
| Kriterium | 365 | 144 | 24 | 0 | 0 | 585 |
| ∑ Kriterium | 533 | | | | | |

Bila setiap responden menjawab "Sangat Setuju" (nilai tertinggi), maka nilai ideal dari kuisioner yang penulis buat adalah = 5 x 13 x 9 = 585.

Nilai yang telah dihitung, disajikan kedalam bentuk *interval rating scale* seperti dibawah ini.




Angka 533 berada pada interval Baik dan Sangat Baik, bahkam mendekati nilai masimum. Selain itu menurut hasil kuisioner terbuka responden mengatakan ingin menggunakan multimedia *"Katana Learning 2"* ketika mengajar karena menarik, mudah digunakan, dapat membantu Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dan sesuai dengan alur pembelajaran kurikulum 2013. Dengan kata lain, menurut perhitungan di

atas, penulis menyimpulkan bahwa multimedia "*Katana Learning 2"* sudah dapat dikatakan sebagai multimedia alternative yang dapat dijadikan sebagai media ajar pembelajaran bahasa Jepang tingkat SMA/sederajat.

## PENUTUP

### 1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah penulis lakukan dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

a. Dalam proses pembuatan multimedia pembelajaran "*Katana Learning 2"* ini penulis menggunakan *Adobe Photoshop CS5* untuk mendesain gambar dan *Adobe Flash CS5 Profesional* untuk membuat animasi, kemudian media ini di backup kedalam Compact Disk (CD). Pada pembuatannya terdapat 6 tahap, yaitu (1) Membuat Kerangka Media, (2) Membuat Desain Media, (3) Mengimport Desain ke Dalam *Adobe Flash CS5 Profesional*, (4) Pembuatan Alur Media, (5) Pembuatan Animasi, (6) Pemograman.

b. Cara pengoperasian multimediaa pembelajaran "*Katana Learning 2"* ini dengan tahapan sebagai berikut:
   1. Masukkan CD ke dalam CD Room.
   2. Buka isi CD lalu buka file "*Katana Learning 2".*
   3. Media "*Katana Learning 2"* sudah dapat digunakan.

c. Berdasarkan tanggapan responden secara keseluruhan mengenai tampilan dan penggunaan multimediaa pembelajaran "*Katana Learning 2"* ini, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa media ini dianggap sudah sangat baik karena menurut hasil dari kuesioner, multimedia *"Katana Learning 2"* ini mendapat nilai 533 yang berada pada interval baik dan sangat baik, bahkan mendekati nilai maksimum. Selain itu semua responden mengatakan bahwa multimedia *"Katana Learning 2"* dapat digunakan sebagai media ajar alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang tingkat SMA/sederajat.

## 2. Saran

Setelah melakukan penelitian, ada beberapa saran yang ingin penulis sampaikan sebagai berikut :

a. Bagi mahasiswa prodi Sastra Jepang Fakultas Sastra UNIKOM , buatlah media pembelajaran interaktif yang lebih efektif dan variatif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar. Selain itu tambahkanlah listening di dalam media pembelajaran tersebut, karena sampai saat ini masih kurang media pembelajaran bahasa Jepang yang terdapat listening di dalamnya.

b. Bagi pengajar bahasa Jepang sebaiknya menggunakan sebuah metode pembelajaran yang baru ketika penyampaian materi agar pembelajar bahasa Jepang tidak merasa bosan, jenuh dan lebih termotivasi untuk belajar dan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif, salah satu caranya adalah dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif.

c. Sedangkan untuk pembelajaran bahasa Jepang alangkah baiknya mempraktekan apa yang sudah dipelajari ke dalam kehidupan sehari – hari agar selalu diingat.

## DAFTAR RUJUKAN


Arsyad, Azhar. 2000. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Arsyad, Azhar. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

*Kamus Besar Bahasa Indonesia*. 2008. Jakarta: PT Gramedia.

Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava media.

Djamarah & Zain, 2010. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta : Rineka Cipta.

Duck, Rubber. Holly. Phoenix, Dark. 2014. *Action Script.* [Online]. Tersedia: http://www.warungflash.com [15 Mei 2014].

Hasrul. 2010. *Langkah – Langkah Pengembangan Pembelajaran Multimedia Interaktif.* [Online] Tersedia: http://elektro.unm.ac.id/jurnal/Jurnal_Medtek_Vol.2_No.1_April_2010/hasrulbakri.pdf [26 Januari 2014].

Komori, Taira. 2009. *"Taira Komori's Japanese Free Sound Effects"*. [Online]. Tersedia: http://taira-komori.jpn.org/freesounden.html [20 Mei 2014].

Lisiana,Evi. 2009. *Buku Pelajaran Bahasa Jepanng 2 Sakura*. Jakarta: TheJapanFoundation.

Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Media Group.

Somantri, Itang Zakaria. 2011. *Hyakugo Sebagai Media Interaktif Pembelajaran Kanji N5*. Skripsi Universitas Komputer Indonesia. Bandung: Tidak di terbitkan

Sudjianto. 2010. *Metodologi Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Jepang*. Bekasi: Kesaint Blanc.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R & D*. Bandung : Alfabeta.

Sutedi, Dedi. 2011. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung : Upi Press dan Humaniora Utama Press.

Tn. 2013. *Adobe Photoshop CS5* [Online]. Tersedia : http://revillab.wordpress.com/2010/05/03/adobe-photoshop-cs5/. [20 Mei 2014]

Tn. 2014. *Desain.* [Online]. Tersedia: http://www.irasutoya.co.jp [20 April 2014].

Tn. 2014. *Desain.* [Online]. Tersedia: http://www.ac-illust.com/main/detail.php?id=31582 [15 Juni 2014].

Tn. 2014. *Pembelajar Bahasa Jepang di Indonesia Nomor Dua di Dunia*. [Online]. Tersedia: http://jlmc-indonesia.com/en/component/content/article/38-terkini/88-pembelajar-bahasa-jepang-di-indonesia-nomor-dua-di-dunia [24 Mei 2014].

Tn. 2014. *Sound Effect.* [Online]. Tersedia: http://www.soundjay.com/index.html [20 Mei 2014].

Wahana Komputer, 2000. *Kamus Lengkap Dunia Komputer,* Semarang : PenerbitAndi

Wahana Komputer, 2011. *Mudah Membuat Animasi dengan Adobe Flash CS5,* Yogyakarta : PenerbitAndi

Wikipedia. 2013. *Adobe Flash* [Online]. Tersedia : http://id.m.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash. [20 Mei 2014]

Wikipedia. 2013. *Adobe Photoshop* [Online]. Tersedia : http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop. [20 Mei 2014]

Wikipedia. 2013. *Windows* [Online]. Tersedia : http://id.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Windows. [20 Mei 2014]

Wikipedia. 2013. *Windows* [Online]. Tersedia : http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash. [20 Mei 2014]