BAB IV

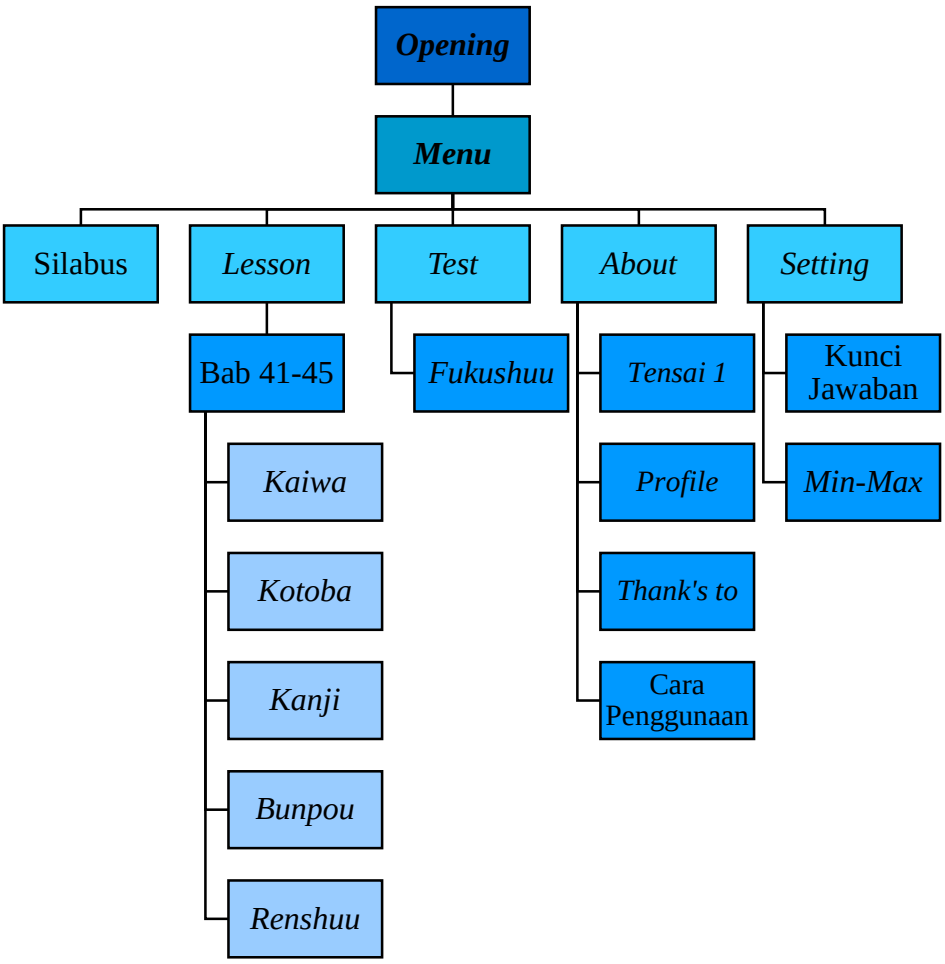
PEMBAHASAN

1.1 Proses Pembuatan Media "Tensai 1"

Pada bagian ini akan dijelaskan tentang proses pembuatan media "Tensai 1". Penulis menggunakan perangkat lunak *Adobe Flash Professional CS6* dan *Adobe Photoshop CS6. Adobe Flash Professional CS6* digunakan untuk membuat animasi pada media pembelajaran agar bisa digunakan secara interaktif. Sedangkan *Adobe Photoshop CS6* digunakan untuk membuat beberapa *button* serta meng-*edit* beberapa gambar dan foto. Agar lebih jelas mengenai pembuatan media ini, berikut penjelasan mengenai proses pembuatan media:

1.1.1 Kerangka Media

Langkah pertama yang penulis lakukan sebelum membuat media "Tensai 1" adalah membuat kerangka media terlebih dulu, hal tersebut penulis lakukan agar memudahkan penulis dalam membuat *opening* media, menu dan isi media. Selain itu dapat meminimalisir kesalahan ketika menghubungkan antara *slide* satu ke *slide* lainnya.



Bagan 4. 1
Kerangka media

Opening merupakan tampilan awal ketika pengguna membuka media pembelajaran "Tensai 1". *Menu* merupakan tampilan setelah pengguna mengklik *button start* yang terdapat pada *opening.* Di dalam tampilan *Menu* akan disajikan lima pilihan menu berupa *button*, yaitu Silabus, *Lesson, Test, About,* dan *Setting.* Menu Silabus berisi rencana pembelajaran. Menu *Lesson* berisi materi sebanyak lima bab yang dapat pengguna pilih, yaitu bab 41 sampai bab 45. Setiap babnya terdiri dari 5 menu pilihan, yaitu *Kaiwa, Kotoba, Kanji, Bunpou,* dan *Renshuu* yang dapat

dipilih oleh pengguna sesuai dengan kenginannya sendiri. Menu *Fukushuu* berisi soal-soal rangkuman materi dari bab 41 sampai bab 45. Menu *About* berisi 4 pilihan menu yaitu *Tensai 1*, *Profile*, *Thank's To*, dan Cara Penggunaan. Menu *Setting* berisi Kunci Jawaban dan *button Min-Max*.

1.1.2 Mengunduh Suara Penutur dari *OJAD*

Langkah kedua setelah penulis membuat kerangka adalah mengunduh semua *sound* yang diperlukan dari *OJAD (Online Japanese Accent Dictionary).* Berikut ini cara mengunduh *sound* dari *OJAD:*

1. Pertama, buka *web browser* kemudian pada kolom alamat *website* masukan http://www.gavo.t.u-tokyo.ac.jp/ojad/ sebagai alamat *website OJAD*, setelah itu maka akan muncul tampilan awal *OJAD.*



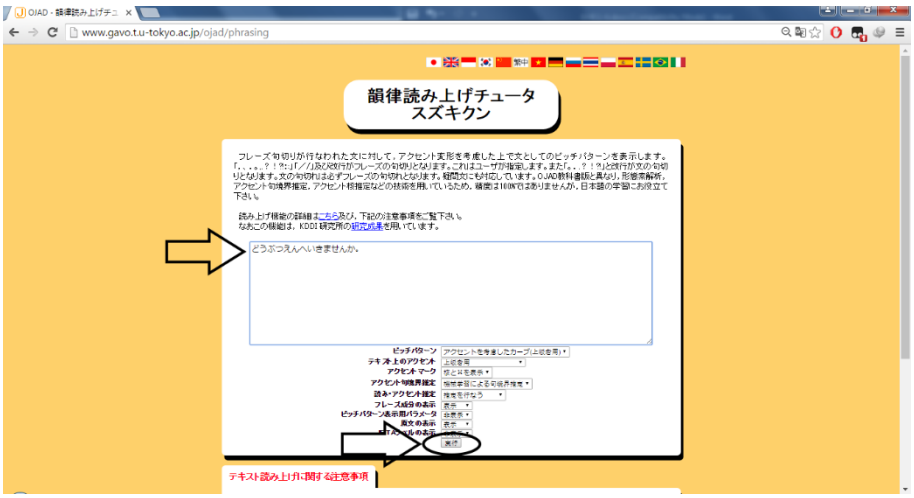
Gambar 4. 1
Tampilan Awal *OJAD*

2. Kedua, pada bagian sebalah kiri terdapat empat menu dengan judul ***OJAD* 4 機能 (4 Fungsi *OJAD*).** Klik menu keempat yang bertuliskan 韻律読み上げチュータスズキクン (Tutorial Prosodi *Suzuki-kun*).



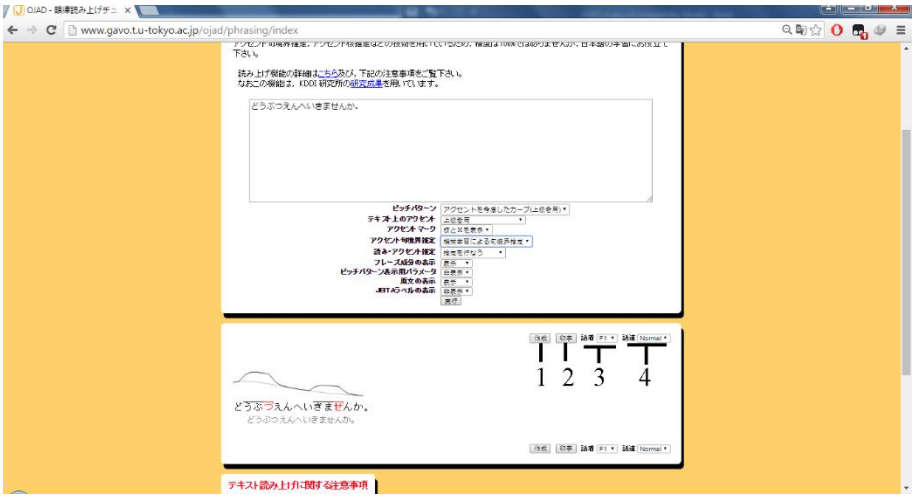
Gambar 4. 2
韻律読み上げチュータスズキクン
(Tutorial Prosodi *Suzuki-kun*)

3. Ketiga, setelah mengklik menu 韻律読み上げチュータスズキクン (Tutorial Prosodi *Suzuki-kun*), tulis kata atau kalimat yang ingin dibuatkan audionya pada kotak kosong yang tersedia, lalu klik *button* bertuliskan 実行 (Analisis).



Gambar 4. 3
Membuat Audio dari Kata atau Kalimat

4. Keempat, setelah mengklik *button* 実行 (Analisis) maka kata atau kalimat tersebut akan diproses menjadi audio. Setelah selesai diproses maka tampil pengaturan seperti gambar berikut:

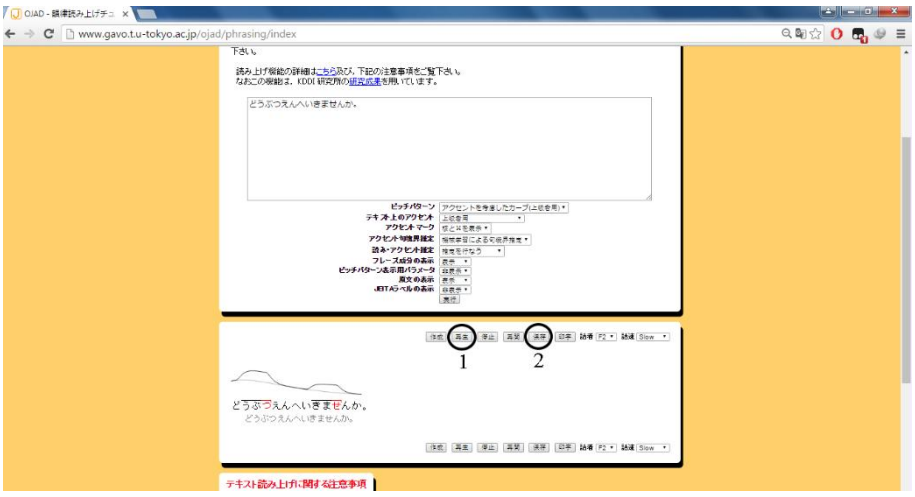


Gambar 4. 4
Tampilan Pengaturan Audio

Button nomor satu adalah 作成 (Buat) berfungsi untuk memproses audio setelah pengaturan pada 話者 (Penutur) dan 話速 (Kecepatan Tuturan) selesai diatur. *Button* nomor 2 adalah 印字 (Huruf Hasil *Print)* berfungsi untuk menampilkan tampilan akhir huruf dari

kata atau kalimat yang dimasukan. Nomor 3 adalah 話者 (Penutur) terdiri dari 4 jenis suara, 2 suara laki-laki yang dilambangkan dengan M1 dan M2, dan 2 suara perempuan yang dilambangkan dengan F1 dan F2. Nomor 4 adalah 話速 (Kecepatan Penutur) terdiri dari tiga jenis tingkat kecepatan audio, yaitu *Slow* untuk kecepatan audio lambat, *Normal* untuk kecepatan audio normal, dan *Fast* untuk kecepatan audio cepat.

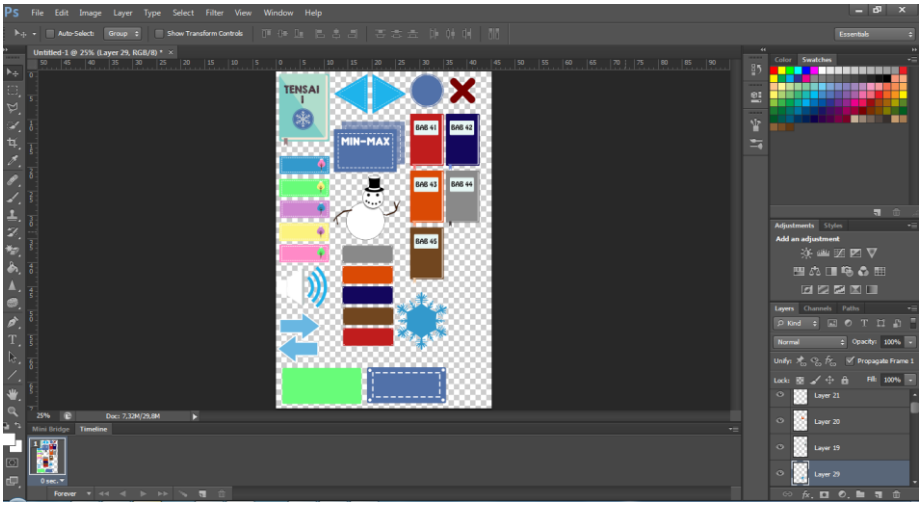
5. Kelima, setelah audio selesai diatur lalu mengklik *button* 作成 (Buat) klik *button* bernomor 1 yaitu 再生 (Putar) untuk memutar ulang audio. Setelah audio tersebut sesuai dengan keinginan selanjutnya klik *button* bernomor 2 yaitu 保存 (Simpan) untuk menyimpan audio tersebut.



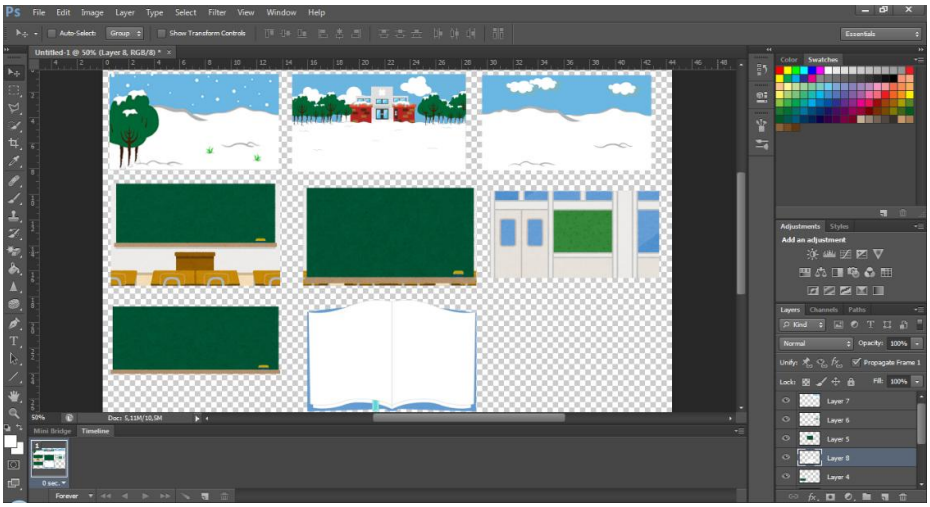
Gambar 4. 5
Memutar Ulang dan Menyimpan Audio

1.1.3 Membuat Desain Media

Langkah ketiga setelah penulis mengunduh semua *sound* yang diperlukan adalah membuat dan mengatur beberapa desain yang diperlukan media menjadi satu kesatuan, seperti *background, button,* gambar atau foto di *Adobe Photoshop CS6* atau secara langsung di *Adobe Flash Professional CS6.*



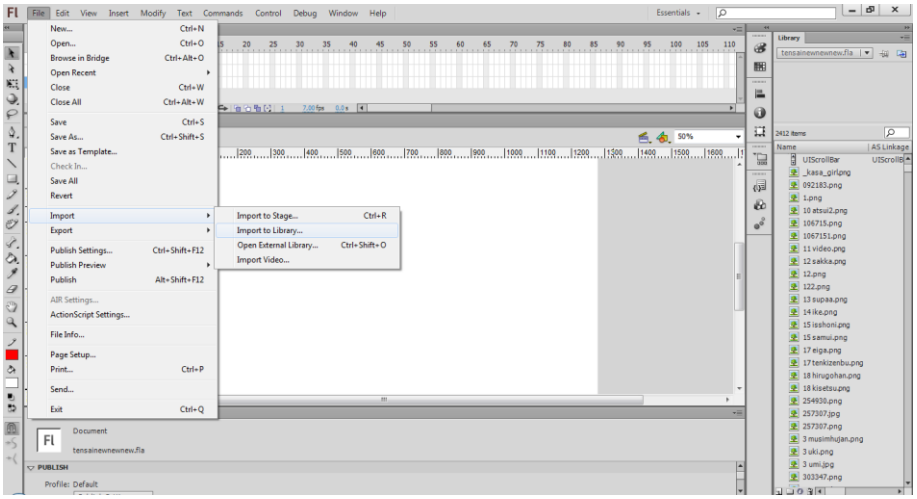
Gambar 4. 6
Button-button yang digunakan



Gambar 4. 7
Background yang digunakan

1.1.4 Mengimpor Desain Ke Dalam *Adobe Professional Flash CS6*

Langkah keempat penulis mengimpor semua desain tersebut ke dalam *library* yang terdapat dalam *Adobe Professional Flash CS6.*

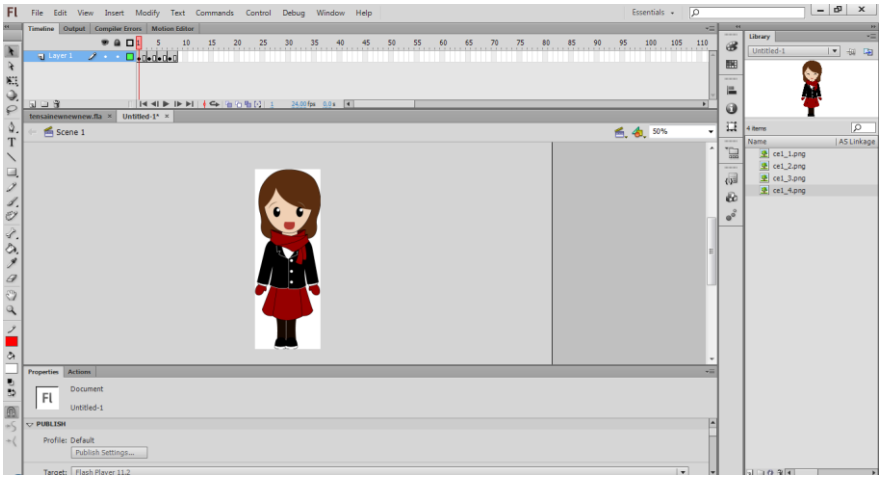


Gambar 4. 8
Mengimpor Desain

1.1.5 Membuat Animasi

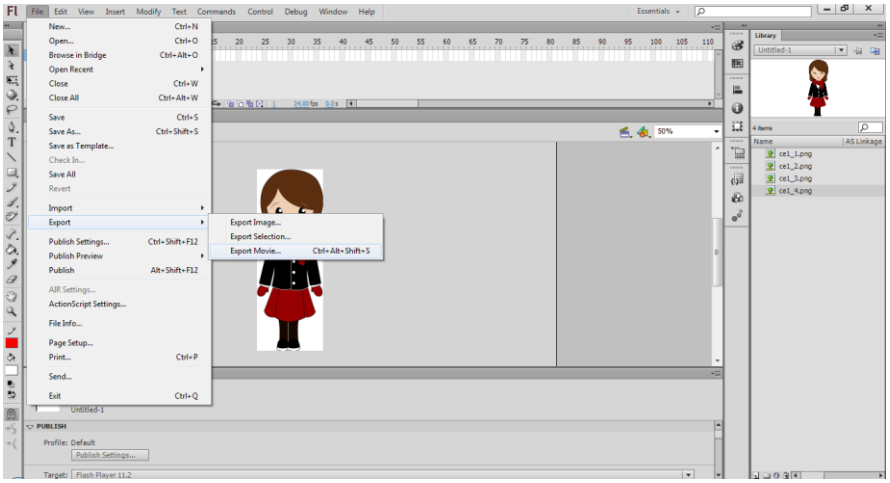
Langkah kelima penulis membuat animasi agar karakter dapat bergerak. Langkah membuat animasi yang dilakukan oleh penulis adalah

1. Membuat sebuah *file* dokumen baru
2. Mengimpor beberapa desain karakter yang telah tersedia ke dalam *library flash*
3. *Drag* objek desain karakter tersebut ke dalam *frame* bernomor ganjil. Setiap satu *frame* ganjil berisi satu karakter, dan pada *frame* bernomor genap dibiarkan kosong dengan cara klik kanan pada *frame* bernomor genap lalu pilih *insert frame*



Gambar 4. 9
Memasukan karakter ke dalam *frame*

4. Ekspor karakter tersebut ke dalam sebuah *folder* dengan *file output*-nya adalah *.swf*

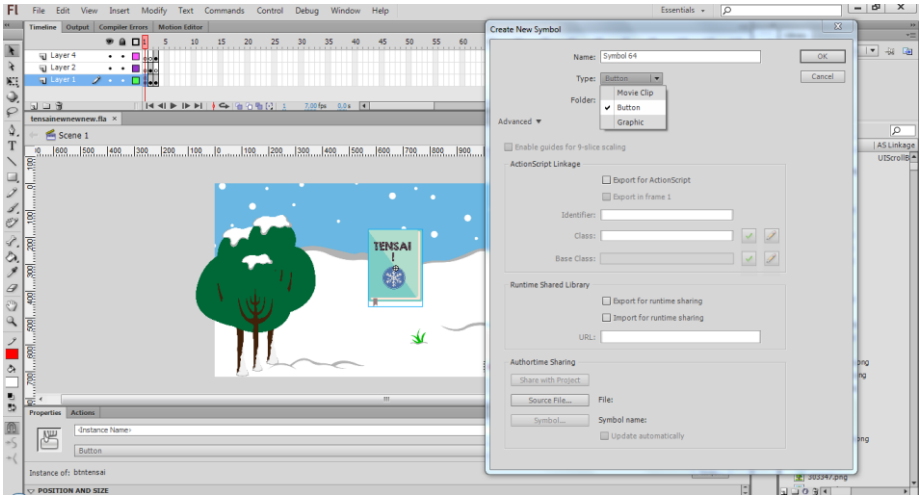


Gambar 4. 10
Mengekspor karakter

5. Impor desain karakter tersebut ke dalam *file* dokumen media yang sedang dibuat.

1.1.6 Membuat *Button*

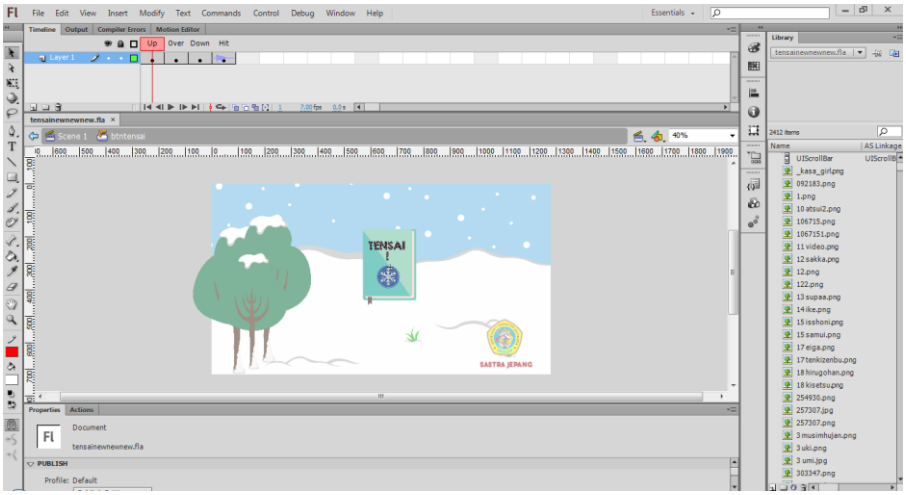
Langkah keenam penulis membuat *button* agar bisa menghubungkan halaman satu ke halaman yang lainnya. *Button* yang akan penulis buat diantaranya yaitu, *button start*, menu, *lesson*, *next*, *back*, dan lain-lain. Langkah untuk membuat *button* yaitu penulis mengubah gambar atau objek menjadi *button* terlebih dahulu dengan cara klik atau seleksi gambar tersebut, lalu klik *Insert* yang ada pada menu *bar*, kemudian klik *New Symbol*, selanjutnya akan muncul kotak dialog *Convert to Symbol*. Pada kotak dialog tersebut masukan nama pada kolom *Name*, kemudian pada kolom *Type* pilih *Button*, lalu klik *Ok.*



Gambar 4. 11
Membuat *Button*

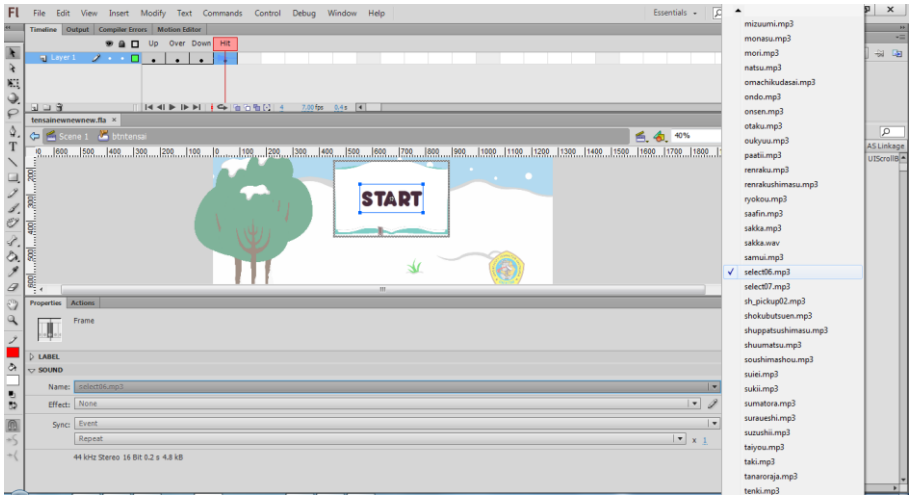
Setelah *button* dibuat, masuk ke dalam area kerja *button* tersebut dengan cara *double klik*, kemudian akan muncul *timeline* dari *button* tersebut yang terdiri dari empat *frame* yaitu, *Up*, *Over*, *Down*, dan *Hit. Frame Up* merupakan tampilan awal *button* ketika kursor berada di luar area *button, frame Over* merupakan tampilan ketika kursor berada di dalam area

button, *frame Down* merupakan tampilan ketika *button* diklik, dan *frame Hit* merupakan area *button*.



Gambar 4. 12
Frame button

Pada setiap *frame* tersebut dapat ditambahkan *sound* dengan cara mengimpor *sound* yang telah disediakan ke dalam *library*, lalu pada *panel properties* bagian *sound* klik kolom *name* kemudian tambahkan *sound* yang telah diimpor tersebut.



Gambar 4. 13
Memasukan *sound* pada *button*

1.1.7 Menambahkan *ActionScript*

Langkah ketujuh penulis menambahkan *ActionScript 2.0* pada beberapa objek agar media "Tensai 1" dapat digunakan secara interaktif. Berikut ini objek-objek yang ditambahkan *ActioScript* pada media ini:

1. *ActionScript* Silabus

   Pada menu silabus terdapat *scroller* di sebelah kanan yang berfungsi untuk memudahkan pengguna melihat seluruh isi dari silabus. Agar *scroller* tersebut dapat berfungsi maka diberi tambahan *ActionScript* pada *frame* silabus, yaitu:

```
TextField.prototype.maxviewable = function() {
  if (this.maxscroll>1) {
        return (this.bottomScroll);
  }
};
scroller._yscale=text_scroll.maxviewable()/text_scroll.maxscroll*10
0;
amountPerScroll=(scroll_bg._height-
scroller._height)/text_scroll.maxscroll;
scroller.onPress = function() {
  startDrag(this, false, scroll_bg._x, scroll_bg._y, scroll_bg._x,
scroll_bg._y+scroll_bg._height-this._height);
  this.onEnterFrame = function() {
        amountFromTop = this._y-scroll_bg._y;
```

```
            text_scroll.scroll=
Math.floor(amountFromTop/amountPerScroll)+1;
  };
};
scroller.onRelease = scroller.onReleaseOutside=function () {
  this.onEnterFrame = null;
  stopDrag();
};
panah_bawah.onPress = function() {
  this.onEnterFrame = function() {
            if (text_scroll.scroll1) {
                        text_scroll.scroll--;
                        scroller._y = scroller._y-amountPerScroll;
            } else {
                        scroller._y = scroll_bg._y;
            }
  };
};
panah_atas.onRelease=panah_atas.onReleaseOutside=function () {
  this.onEnterFrame = null;
};
```

2. *ActionScript Kotoba* dan *Kanji*

Pada materi *Kotoba* dan *Kanji* terdapat *button-button* yang diberi *ActionScript,* sehingga ketika pengguna menekan *button* maka akan masuk ke dalam *frame* yang dituju. Berikut ini *ActionScript* yang digunakan pada *button-button Kotoba* dan *Kanji:*

```
on (release) {gotoAndStop(3);
}
```

Angka 3 yang terdapat di dalam tanda kurung menunjukan *frame* yang dituju adalah *frame* ke-3.

3. *ActionScript Renshuu*

Pada menu *Renshuu* disetiap bab terdapat dua jenis soal, yaitu pilihan ganda dan essai. Berikut ini *ActionScript* yang penulis gunakan:

a) Pilihan ganda

Pada *frame* awal yaitu *frame* sebelum memasuki soal, diberi *ActionScript* berikut:

```
stop();
  nilai=0;
```

Pada *frame* soal terdapat tiga *button* jawaban salah dan satu *button* jawaban benar. Pada masing-masing *button* jawaban salah, diberi *ActionScript* berikut:

```
on (release) {
    nextFrame();
  }
```

Sedangkan untuk *button* jawaban benar diberi *ActionScript* berikut:

```
on (release) {
    nextFrame();
    nilai++ ;
}
```

Pada *frame* hasil untuk menampilkan nilai yang didapat, diberi *ActionScript* berikut:

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

b) Essai

Pada soal essai selain kolom jawaban terdapat *button* Cek untuk mengecek jawaban dan *Button Reset* untuk mengulang kembali jawaban.

Pada *frame* soal essai diberi *ActionScript* berikut:

```
jawaban_asli1 = "isshoni doubutsuen e ikimasenka";
jawaban_asli2 = "iidesune ikimashou";
jawaban_asli3 = "hirugohan o tabemashou";
jawaban_asli4 = "isshoni eiga o mimasenka";
jawaban_asli5 = "sakka o shimashou";
nilai = 0;
```

Pada *button* Cek diberi *ActionScript* 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;
}
```

Pada *button Reset* diberi *ActionScript* 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);
        }
  }
```

4. *ActionScript Fukushuu* Bagian I

Fukushuu bagian I memiliki jenis soal berupa *maru-batsu.* Berikut ini *ActionScript* yang digunakan pada *Fukushuu* bagian I:

a) *Frame* awal yaitu *frame* sebelum memasuki soal, diberi *ActionScript* berikut:

```
stop();
  nilai=0;
```

b) Pada *frame* soal terdapat *button* jawaban salah dan *button* jawaban benar. Pada *button* jawaban salah, diberi *ActionScript* berikut:

```
on (release) {
    nextFrame();
  }
```

Sedangkan untuk *button* jawaban benar diberi *ActionScript* berikut:

```
on (release) {
    nextFrame();
    nilai++ ;
  }
```

c) Pada *frame* nilai diberi *ActionScript* berikut:

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

5. *ActionScript Fukushuu* Bagian II

Fukushuu bagian II memiliki jenis soal essai yaitu menyusun kalimat. Berikut ini *ActionScript* yang digunakan pada *frame Fukushuu* bagian II:

```
jawaban_asli1 = "isshoni yuuenchi e ikimasenka";
jawaban_asli2 = "moshi moshi yoshida-san no otaku desuka";
jawaban_asli3 = "bari de daibingu o shitai desu";
jawaban_asli4 = "tokyo de dizuniirando ga arimasu";
jawaban_asli5 = "kyoto no tenki wa yuki ga futteimasu";
nilai = 0;
```

6. *ActionScript Fukushuu* Bagian III

Fukushuu bagian III memiliki jenis soal pilihan ganda. Berikut ini *ActionScript* yang digunakan pada *frame Fukushuu* bagian III

```
stop()
benar=0
salah=0
nilai=0
jumlahSoal=15
jawabanSebenarnya=["-
","B","B","B","A","C","C","C","D","A","D","B","C","D","A","B"]
jawabanPemain=["-","belum dijawab","belum
dijawab","belum dijawab","belum dijawab","belum dijawab","belum
dijawab","belum dijawab","belum dijawab","belum dijawab","belum
```

```
dijawab","belum dijawab","belum dijawab","belum dijawab","belum
dijawab","belum dijawab"]
        for(i=1;i<=jumlahSoal;i++){
          _root["silang"+i]._alpha=0
          _root["tombol"+i+"a"].id=i
          _root["tombol"+i+"b"].id=i
          _root["tombol"+i+"c"].id=i
          _root["tombol"+i+"d"].id=i
          _root["tombol"+i+"a"].onRelease=function(){
                jawabanPemain[this.id]="A"
                this.gotoAndStop(2)
                _root["tombol"+this.id+"b"].gotoAndStop(1)
                _root["tombol"+this.id+"c"].gotoAndStop(1)
                _root["tombol"+this.id+"d"].gotoAndStop(1)
          }
          _root["tombol"+i+"b"].onRelease=function(){
                jawabanPemain[this.id]="B"
                this.gotoAndStop(2)
                _root["tombol"+this.id+"a"].gotoAndStop(1)
                _root["tombol"+this.id+"c"].gotoAndStop(1)
                _root["tombol"+this.id+"d"].gotoAndStop(1)
          }
          _root["tombol"+i+"c"].onRelease=function(){
```

```
            jawabanPemain[this.id]="C"
            this.gotoAndStop(2)
            _root["tombol"+this.id+"a"].gotoAndStop(1)
            _root["tombol"+this.id+"b"].gotoAndStop(1)
            _root["tombol"+this.id+"d"].gotoAndStop(1)
        }
        _root["tombol"+i+"d"].onRelease=function(){
            jawabanPemain[this.id]="D"
            this.gotoAndStop(2)
            _root["tombol"+this.id+"a"].gotoAndStop(1)
            _root["tombol"+this.id+"b"].gotoAndStop(1)
            _root["tombol"+this.id+"c"].gotoAndStop(1)
        }
    }
    koreksiBtn.onRelease=function(){
        for(i=1;i<=jumlahSoal;i++){
            if(jawabanPemain[i]==jawabanSebenarnya[i]){
                benar++
            }else{
                salah++
                _root["silang"+i]._alpha=100
            }
```

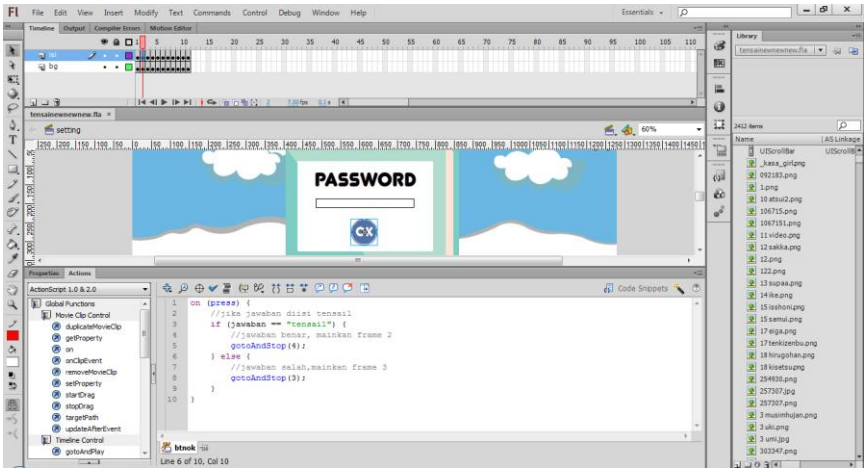
```
                _root["tombol"+i+"a"].enabled=false
                _root["tombol"+i+"b"].enabled=false
                _root["tombol"+i+"c"].enabled=false
                _root["tombol"+i+"d"].enabled=false
        }
        if(benar+salah==jumlahSoal){
                nilai= Math.round((benar*20)/3)
        }
        this.enabled=false
        this._alpha=50
}
resetBtn.onRelease=function(){
        for(i=1;i<=jumlahSoal;i++){
                _root["tombol"+i+"a"].gotoAndStop(1)
                _root["tombol"+i+"b"].gotoAndStop(1)
                _root["tombol"+i+"c"].gotoAndStop(1)
                _root["tombol"+i+"d"].gotoAndStop(1)
                _root["tombol"+i+"a"].enabled=true
                _root["tombol"+i+"b"].enabled=true
                _root["tombol"+i+"c"].enabled=true
                _root["tombol"+i+"d"].enabled=true
                _root["silang"+i]._alpha=0
                benar=0
```

```
                    salah=0
                    nilai=0
            jawabanPemain=["-","belum dijawab","belum dijawab","belum dijawab","belum dijawab","belum dijawab","belum dijawab","belum dijawab","belum dijawab","belum dijawab","belum dijawab","belum dijawab","belum dijawab","belum dijawab","belum dijawab","belum dijawab","belum dijawab","belum dijawab"]
              koreksiBtn.enabled=true
              koreksiBtn._alpha=100
                }
          }
          nextBtn.onRelease=function(){
              teksSoal.nextFrame()
          }
          backBtn.onRelease=function(){
              teksSoal.prevFrame()
          }
```

7. *ActionScript* Kunci Jawaban

Pada menu Kunci Jawaban penulis menambahkan *ActionScript* agar tidak semua pengguna bisa melihat kunci jawaban dari soal-soal yang terdapat dalam media “Tensai 1”. Berikut ini *ActionScript* yang ditambahkan pada *button* “OK”:

```
on (press) {
  if (jawaban == "tensai1") {gotoAndStop(4);
      } else {gotoAndStop(3);
          }
  }
```



Gambar 4. 14
ActionScript Kunci Jawaban

8. *ActionScript Full Screen*

Pada *button Min-Max* penulis menambahkan *ActionScript* agar pengguna dapat mengecilkan atau mebesarkan tampilan media “Tensai 1”. *ActionScript* yang digunakan, yaitu:

```
on (release) {
  if(penuh == 0){
        fscommand("fullscreen","true");
        tampilan = "Normal";
        penuh = "1";
  }else{
```

```
            fscommand("fullscreen","false");
            tampilan = "Full Screen";
            penuh = "0";
        }
    }
```

9. *ActionScript Exit*

    Pada *button exit* penulis menambahkan *ActionScript* agar pengguna dapat menutup atau keluar dari tampilan media “Tensai 1”. *ActionScript* yang digunakan, yaitu:

```
on (release) {
fscommand ("quit", true)
}
```

1.2 Cara pengoperasian Media “Tensai 1”

Pada bagian ini penulis akan menjelaskan cara mengoperasikan media “Tensai 1” dari awal sampai akhir agar memudahkan pengguna dalam mengoperasikan media ini. Berikut ini penjelasannya:

1. Pertama-tama masukan *CD Tensai 1* ke dalam *CD/DVD room* yang terdapat pada komputer atau *laptop.*
2. Kemudian buka *drive CD* dan *double click* media “Tensai 1” hingga muncul *opening* atau tampilan awal media “Tensai 1”.



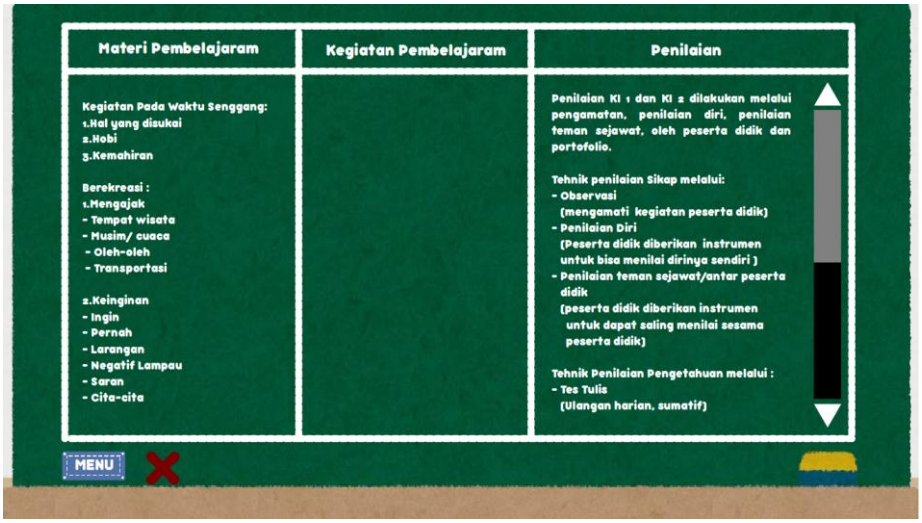
Gambar 4. 15
Tampilan *Opening*

3. Arahkan kursor ke logo media "Tensai 1" yang berbentuk buku berwarna biru dan klik logo tersebut agar masuk ke dalam menu utama. Menu utama terdiri dari lima *button*, yaitu silabus, *lesson*, *test*, *about*, dan *setting*.



Gambar 4. 16
Tampilan Menu Utama

4. Bila menekan *button* Silabus maka akan tampil rencana pembelajaran pada media Tensai.



Gambar 4. 17
Tampilan Menu Silabus

5. Bila menekan *button Lesson* maka akan tampil lima menu pilihan yang berupa materi dari bab 41 sampai bab 45. Masing-masing menu materi terdiri dari *kaiwa, kotoba, kanji, bunpou,* dan *renshuu.*



Gambar 4. 18
Tampilan Menu *Lesson*

Menu *kaiwa* berisi contoh percakapan bahasa Jepang sesuai dengan tema yang akan dipelajari pada masing-masing bab yang dilengkapi dengan suara disetiap kalimat. Untuk bisa mendengarkan suara terseu maka pengguna bisa menekan *button* yang berbentuk *speaker*.



Gambar 4. 19
Tampilan Menu *Kaiwa*

Menu *Kotoba* berisi beberapa contoh kosakata bahasa Jepang. Bila menekan salah satu *button* kosakata tersebut maka akan langsung terdengar suara yang sesuai dengan kosakata tersebut dan akan muncul arti dalam bahasa Indonesia serta contoh ilustrasi gambar dari kosakata tersebut.



Gambar 4. 20
Tampilan Menu *Kotoba*

Menu *Kanji* berisi lima buah *button* dengan huruf *kanji*. Bila menekan salah satu *button Kanji*¸ maka akan tampil cara penulisan, cara baca, arti, contoh kata, dan contoh kalimat dari *kanji* tersebut.



Gambar 4. 21
Tampilan Menu *Kanji*

Menu *Bunpou* berisi pola kalimat dan penjelasan singkat mengenai fungsi dari pola kalimat terseut. Selain itu, terdapat pula contoh kalimat yang dilengkapi dengan *button* suara yang dapat diklik.



Gambar 4. 22
Tampilan Menu *Bunpou*

Menu *Renshuu* berisi latihan yang terdiri dari dua jenis latihan yaitu *Kotoba* dan *Bunpou* yang dapat dipilih oleh pengguna. Pada masing-masing latihan terdapat petunjuk untuk pengisian latihan.

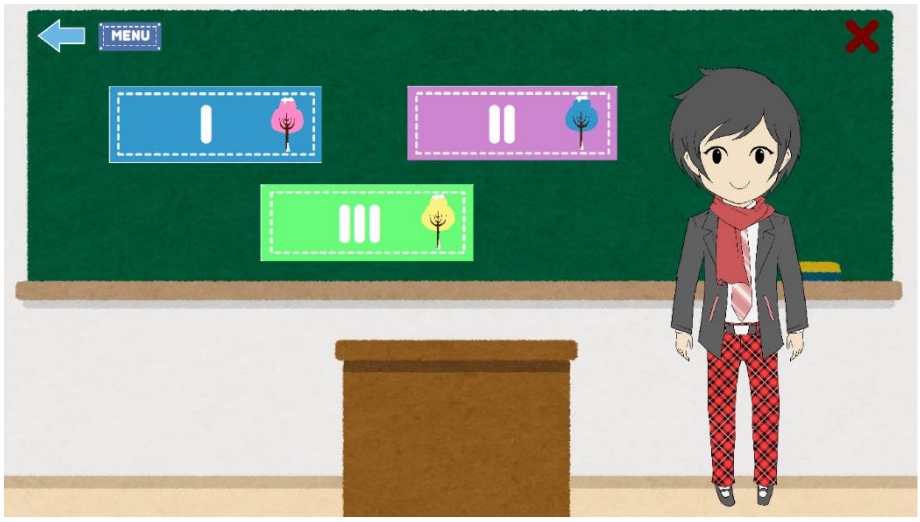


Gambar 4. 23
Tampilan Menu *Renshuu*

6. Bila menekan *button Test,* maka akan tampil *button Fukushuu* yang berisi soal-soal latihan gabungan dari bab 41 sampai bab 45. *Fukushuu* dibagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian I, II, dan III.



Gambar 4. 24
Tampilan Menu *Fukushuu* 1



Gambar 4. 25
Tampilan Menu *Fukushuu* 2

Bagian I *Fukushuu* berisi sepuluh soal latihan *maru-batsu.* Pada latihan ini pengguna dapat memilih tombol benar dengan lambang huruf "O" atau tombol salah dengan lambang huruf "X" sesuai dengan soal yang tersedia.



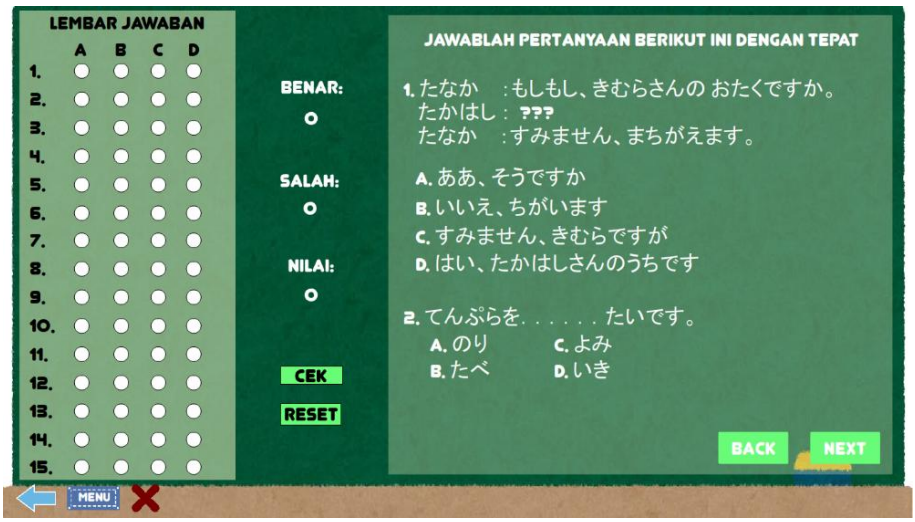
Gambar 4. 26
Tampilan Menu *Fukushuu* Bagian I

Bagian II *Fukushuu* berisi lima soal latihan essai. Pada latihan ini pengguna menjawab soal dengan cara menyusun soal kalimat yang belum tersusun secara benar. Setelah kalimat disusun, pengguna dapat menekan *button* Cek untuk melihat hasil jawabannya. Selain *button* Cek, terdapat pula *button Reset* fungsinya untuk mengulangi kembali latihan tersebut.



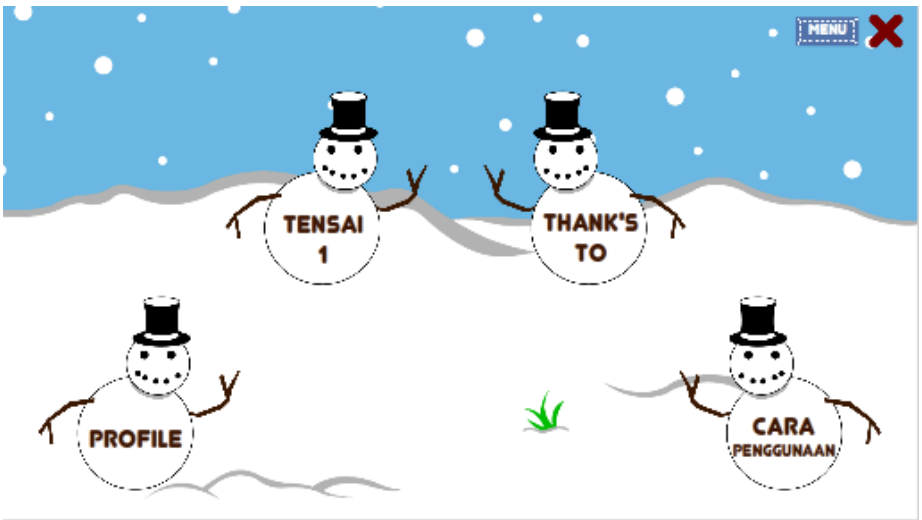
Gambar 4. 27
Tampilan Menu *Fukushuu* Bagian II

Bagian III *Fukushuu* berisi lima belas soal pilihan ganda. Pada latihan ini pengguna menjawab soal dengan cara mengklik area yang berbentuk bulat yang terdapat di sebelah kiri. Pada bagian bawah soal terdapat *button Back* dan *Next* agar pengguna dapat melihat soal sebelumnya atau berikutnya dengan cara menekan *button* tersebut. Selain itu, untuk memeriksa jawaban yang telah selesai diisi, pengguna dapat menekan *button* Cek, dan untuk mengulangi kembali latihan tersebut pengguna dapat menekan *button Reset.*



Gambar 4. 28
Tampilan Menu *Fukushuu* Bagian III

7. Bila menekan *button About*, maka akan tampil empat *button*, yaitu *button Tensai 1* berisi penjelasan mengenai media *Tensai 1*, *button Profile* berisi mengenai penulis, *button Thank's to* berisi ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam proses pembuatan media "Tensai 1", dan *button* Cara Penggunaan berisi penjelasan mengenai langkah-langkah untuk mneggunakan media "Tensai 1".



Gambar 4. 29
Tampilan Menu *About*

8. Bila menekan *button Setting*, maka akan tampil dua *button*, yaitu *button* Kunci Jawaban berisi kunci jawaban dari seluruh soal-soal yang ada dalam media "Tensai 1" dan *button Min-Max* yang merupakan *button* untuk memaksimalkan atau meminimalkan tampilan media "Tensai 1".



Gambar 4. 30
Tampilan Menu *Setting*

1.3 Tanggapan Pengajar sebagai Responden Terhadap Media "Tensai 1"

Pada bagian ini akan diuraikan hasil dari tanggapan pengajar terhadap media "Tensai 1" berupa angket. Angket dibagikan kepada delapan pengajar mulai dari tanggal 27 Juli 2016 sampai 5 Agustus 2016. Jumlah pernyataan yang terdapat pada angket tertutup sebanyak 15 pernyataan, sedangkan pada angket terbuka terdapat 2 pertanyaan.

1.3.1 Hasil Angket Tertutup

Setelah media selesai dibuat, penulis kemudian menyebar angket kepada pengajar sebagai respoden mengenai media "Tensai 1". Berikut ini hasil dari peniliain delapan orang responden:

Tabel 4. 1
Hasil Kuisioner Tertutup

Pernyataan Nomor	Jawaban Responden			
	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
A. Materi Media				
1	4	4		
	50%	50%		
2	4	4		
	50%	50%		
3	4	4		
	50%	50%		
4		7	1	
		87,5%	12,5%	
5		7	1	
		87,5%	12,5%	
6	3	4	1	
	37,5%	50%	12,5%	
7	2	6		
	25%	75%		
B. Tampilan Media				
1	3	5		
	37,5%	62,5%		
2	3	5		
	37,5%	62,5%		
3	3	5		
	37,5%	62,5%		
4	3	5		
	37,5%	62,5%		
5	1	6	1	
	12,5%	75%	12,5%	
6	4	4		
	50%	50%		
7	3	5		
	37,5%	62,5%		
8	2	6		
	25%	75%		
∑	39	77	4	0
Kriterium	159	231	8	0
∑Kriterium	398			

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui hasil penilaian yang didapat dari responden terhadap media “Tensai 1”. Berikut ini penjelasan mengenai hasil penilaian tersebut:

A. Materi Media

1. Pernyataan nomor satu

   Sebanyak 50% responden menyatakan “Sangat Setuju” bahwa sumber kosakata yang terdapat pada media “Tensai 1” sesuai dengan buku acuan yang digunakan, dan 50% menyatakan “Setuju”.

2. Pernyataan nomor dua

   Sebanyak 50% responden menyatakan “Sangat Setuju” bahwa sumber pola kalimat yang terdapat pada media “Tensai 1” sesuai dengan materi yang dipelajari, dan 50% menyatakan “Setuju”.

3. Pernyataan nomor tiga

   Sebanyak 50% responden menyatakan “Sangat Setuju” bahwa sumber contoh kalimat yang terdapat pada media “Tensai 1” sesuai dengan materi setiap bab-nya, dan 50% menyatakan “Setuju”.

4. Pernyataan nomor empat

   Sebanyak 87,5% responden menyatakan “Setuju” bahwa jumlah soal latihan dan *fukushuu* yang terdapat pada media “Tensai 1”sudah mencukupi, dan 12,5% menyatakan “Tidak Setuju”.

5. Pernyataan nomor lima

   Sebanyak 87,5% responden menyatakan “Setuju” bahwa tingkat kesulitan soal latihan dan *fukushuu* yang terdapat pada media “Tensai 1” termasuk mudah, dan 12,5% menyatakan “Tidak Setuju”.

6. Pernyataan nomor enam

   Sebanyak 37,5% responden menyatakan “Sangat Setuju” bahwa gambar yang terdapat pada media “Tensai 1” sesuai dengan kosa kata, kemudian 50% menyatakan “Setuju”, dan 12,5% menyatakan “Tidak Setuju”.

7. Pernyataan nomor tujuh

   Sebanyak 25% responden menyatakan “Sangat Setuju” bahwa petunjuk pengisian soal yang terdapat pada media “Tensai 1” mudah dipahami, dan 75% menyatakan “Setuju”.

B. Tampilan Media

1. Pernyataan nomor satu

   Sebanyak 37,5% responden menyatakan “Sangat Setuju” bahwa desain media “Tensai 1” menarik, dan 62,5% menyatakan “Setuju”.

2. Pernyataan nomor dua

   Sebanyak 37,5% responden menyatakan “Sangat Setuju” bahwa ukuran teks secara keseluruhan pada media “Tensai 1” jelas dan mudah terbaca, dan 62,5% menyatakan “Setuju”.

3. Pernyataan nomor tiga

   Sebanyak 37,5% responden menyatakan “Sangat Setuju” bahwa jenis huruf yang digunakan pada media “Tensai 1” jelas dan mudah terbaca, dan 62,5% menyatakan “Setuju”.

4. Pernyataan nomor empar

   Sebanyak 37,5% responden menyatakan “Sangat Setuju” bahwa tombol navigasi yang terdapat pada media “Tensai 1” mudah dioperasikan, dan 62,5% menyatakan “Setuju”.

5. Pernyataan nomor lima

   Sebanyak 12,5% responden menyatakan “Sangat Setuju” bahwa efek suara tombol pada media “Tensai 1” sudah baik, kemudian 75% menyatakan “Setuju”, dan 12,5% menyatakan “Setuju”.

6. Pernyataan nomor enam

   Sebanyak 50% responden menyatakan “Sangat Setuju” bahwa suara yang digunakan untuk menyebutkan kosa kata pada media “Tensai 1” terdengar jelas, dan 50% menyatakan “Setuju”.

7. Pernyataan nomor tujuh

   Sebanyak 37,5% responden menyatakan “Sangat Setuju” bahwa tampilan media “Tensai 1” secara keseluruhan menarik, dan 62,5% menyatakan “Setuju”.

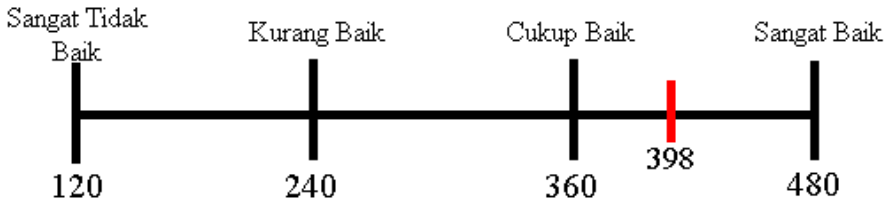
8. Pernyataan nomor delapan

   Sebanyak 25% responden menyatakan “Sangat Setuju” bahwa media “Tensai 1” dapat dijadikan media alteratif untuk pembelajaran

bahasa jepang kelas XII SMA/Sederajat, dan 75% menyatakan "Setuju".

Setelah mengetahui nilai dari setiap jawaban, kemudian penulis menghitung hasil kuisioner tertutup dengan menggunakan perhitungan skala *likert* untuk mengetahui nilai ideal. Nilai ideal yang diperoleh digunakan untuk menentukan nilai batas maksimum dari kuisioner tertutup. Nilai ideal yang diperoleh adalah 4 x 15 x 8 = 480 . Angka 4 sebagai nilai jawaban tertinggi, angka 15 sebagai jumlah pernyataan yang terdapat dalam kuisioner, dan angka 8 sebagai jumlah responden.

Pada tabel 4.1 dapat diketahui jika nilai dari ∑Kriterium adalah 398, jika nilai tersebut dimasukan ke dalam interval *rating scale*, maka nilai tersebut berada pada posisi seperti berikut ini:



Gambar 4. 31
Rating Scale Hasil Kuisioner

Nilai 398 berada di antara interval sangat baik dan cukup baik, namun nilai tersebut lebih mendekati cukup baik sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media "Tensai 1" sebagai media alternatif pembelajaran dapat dikatakan sudah baik dari segi materi dan tampilan media.

1.3.2 Hasil Angket Terbuka

Pada angket terbuka terdapat dua soal mengenai media “Tensai 1”. Berikut ini pertanyaan pada angket terbuka:

1. Apakah ada keinginan untuk menggunakan media “Tensai 1” untuk mengajar bahasa Jepang? Ya/Tidak.
2. Saran untuk perbaikan media “Tensai 1”.

Pada pertanyaan pertama semua responden menjawab mempunyai keinginan menggunakan media “Tensai 1” untuk mengajar bahasa Jepang dengan berbagai alasan. Berikut ini alasan para responden:

1. Tampilan media “Tensai 1” cukup menarik untuk digunakan karena terdapat suara penutur dalam kosakata dan *kaiwa.*
2. Materi yang terdapat dalam media “Tensai 1” telah sesuai dengan buku yang digunakan di sekolah.
3. Media “Tensai 1” dapat digunakan oleh siswa untuk belajar di rumah.

Selain itu, responden memberikan saran mengenai media “Tensai 1”, berikut ini saran yang diberikan oleh responden:

1. Menambahkan *fukushuu.*
2. Menambahkan media gambar dan pemilihan gambar yang lebih sesuai.
3. Pemilihan suara penutur yang lebih jelas dan efek suara yang lebih lembut.
4. Menambahkan huruf *romaji* disetiap kalimat.