BAB IV

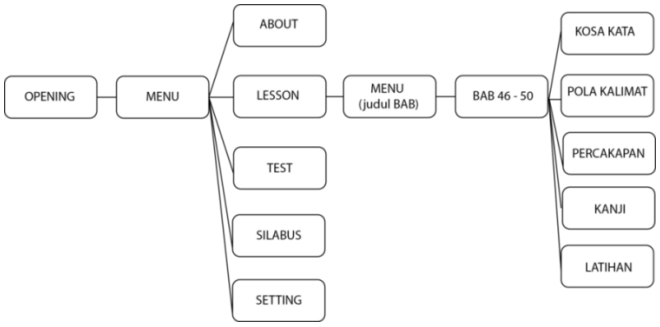
PEMBAHASAN

4.1 Proses Pembuatan Media *Tensai 2*

Terdapat delapan tahapan dalam proses pembuatan multimedia *Tensai 2*. Berikut adalah tahapan beserta penjelasannya.

4.1.1 Perancangan Media

Sebelum memasuki proses pembuatan media, penulis merancang media yang akan dibuat terlebih dahulu. Rancangan ini dibuat untuk mempermudah penulis dalam proses pembuatan media. Rancangan media juga dapat mencegah kesalahan penulis saat menghubungkan *link* dari halaman satu ke halaman lainnya dengan *button.* Kesalahan menghubungkan *link* dapat berakibat fatal karena dapat mengganggu kenyamanan pengguna saat mengoperasikan media.Berikut adalah rancangan multimedia *Tensai 2.*



Bagan 4.1 Rancangan Media

Opening adalah tampilan pembuka pada media. Dilanjutkan pada *Menu* yang menyediakan lima pilihan, yaitu *About,* Silabus, *Lesson, Test* dan *Setting. About* berisi tentang cara penggunaan atau alur menjalankan media. Silabus berfungsi untuk menjelaskan alokasi waktu dan pelajaran supaya pembelajaran lebih terencana dan terarah.

Dalam *Lesson,* terdapat Menu dengan judul BAB yang dapat dipilih dan dipelajari dalam *Tensai II*. Terdapat lima BAB yang disediakan dalam media ini, mulai dari BAB 36 sampai BAB 50. Pada setiap BAB, penulis menyediakan lima pilihan materi berupa kanji, kosa kata, pola kalimat, percakapan dan soal-soal latihan sesuai dengan materi setiap BAB yang dipilih.

Test adalah menu yang berisi soal-soal gabungan dari semua BAB yang dibuat untuk menguji kempampuan siswa SMA/Sederajat kelas XII setelah mempelajari BAB–BAB yang terdapat dalam media pembelajaran *Tensai II.*

Setting adalah menu yang berisi kunci jawaban untuk semua latihan soal yang ada pada media dan tombol *minimize* dan *maximize* untuk mengatur tampilan layar secara *fullscreen* atau normal.

4.1.2 Pengunduhan Suara *OJAD*

Pada bagian ini penulis akan menjabarkan cara mengunduh suara dari OJAD yang akan digunakan untuk bagian percakapan Kaiwa pada setiap BAB.

Langkah pertama, buka link berikut ini :http://www.gavo.t.u-tokyo.ac.jp/ojad/ lalu akan tampil halaman seperti gambar berikut :



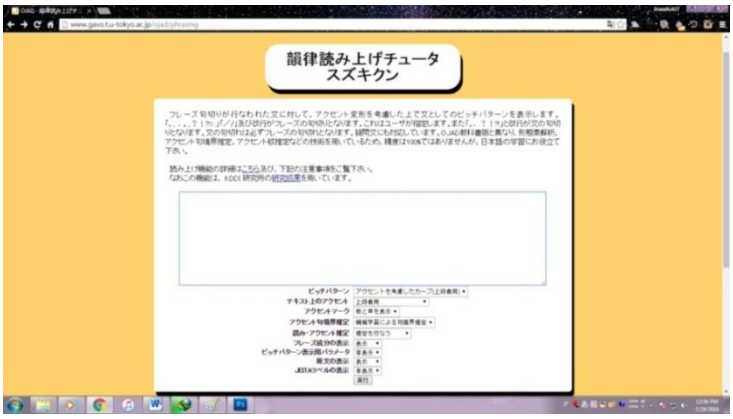
Gambar 4.1 Tampilan Awal *OJAD*

Setelah itu lihat pada menu di bagian kiri. Klik menu yang bertuliskan **韻律読み上げチュータスズキクン** seperti gambar berikut :



Gambar 4.2 *OJAD* 韻律読み上げチュータスズキクン

Setelah meng-klik menu tersebut, munculah tampilan seperti gambar di bawah ini :



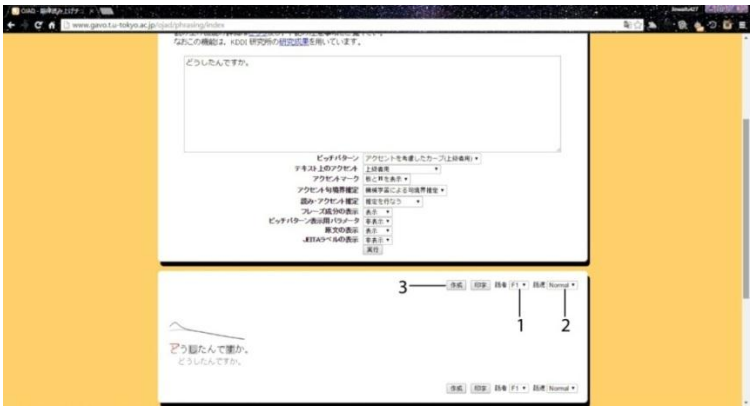
Gambar 4.3 Tampilan Menu 韻律読み上げチュータスズキクン

Pada halaman tersebut terdapat kotak kosong untuk menuliskan kalimat yang kemudian akan diolah menjadi audio. Ketiklah kalimat yang diperlukan untuk diubah menjadi audio pada kotak tersebut, kemudian klik tombol yang ditunjukkan oleh tanda panah seperti gambar berikut :



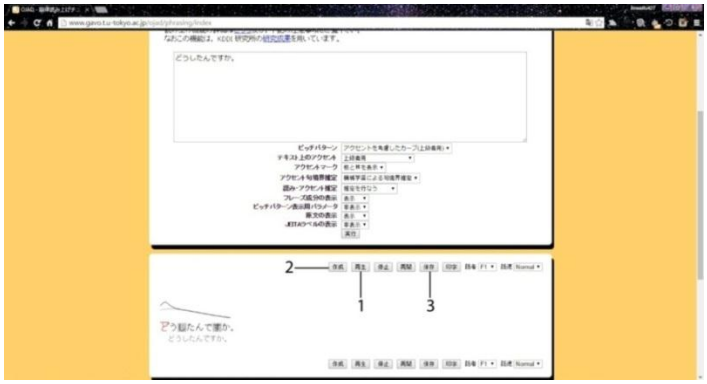
Gambar 4.4 Tampilan Menu Untuk Membuat Audio

Setelah mengklik tombol tersebut kalimat akan diproses menjadi audio Saat audio sudah tersedia, tampilannya akan seperti berikut :



Gambar 4.5 Pengaturan Pengunduhan

Bagian nomer satu adalah menu untuk memilih penutur, terdapat dua penutur yaitu F untuk *female* dan M untuk *male.* Masing-masing penutur *female* dan *male* ini memiliki dua jenis suara yaitu : F1, F2 dan M1, M2. Pengguna bisa memilih suara yang dibutuhkan. Bagian nomer dua adalah menu untuk mengatur kecepatan berbicara penutur. Terdapat tiga tingkat kecepatan yaitu *slow*, *fast* dan *normal.* Semuanya dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Jika semuanya telah diatur sesuai kebutuhan, klik tombol nomer tiga dan akan muncul halaman seperti gambar berikut :



Gambar 4.6 Putar, Putar Ulang Suara, Simpan

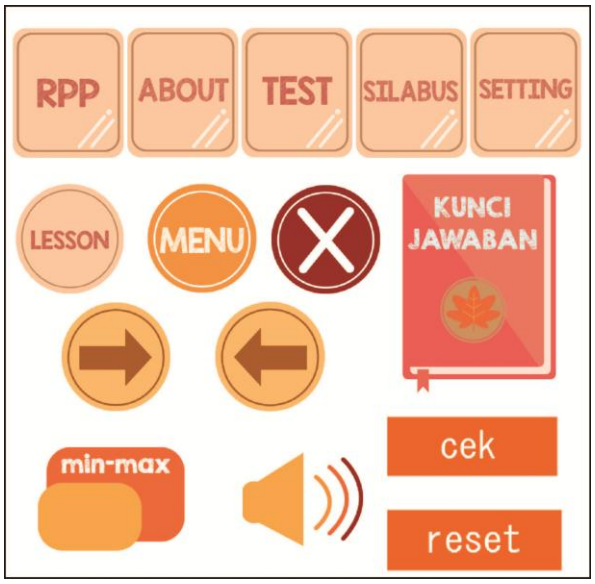
Untuk mencoba audio yang telah dibuat, klik tombol nomor satu. Jika dirasa kurang cocok, atur ulang kembali setelah itu klik tombol nomor dua. Tetapi jika sudah sesuai dengan apa yang diinginkan, klik tombol nomor tiga untuk mengunduhnya.

4.1.3 Pembuatan Desain Media

Setelah merancang media, penulis menentukan tema dan desain untuk media yang akan dibuat. tema yang penulis ambil adalah musim. Alasannya adalah karena Jepang memiliki empat musim dan penulis memilih musim gugur. Langkah pertama yang penulis lakukan adalah mendesain *background* dan juga *button* untuk media *Tensai 2* seperti pada gambar berikut.



Gambar 4.7 Desain *background* media *Tensai 2*

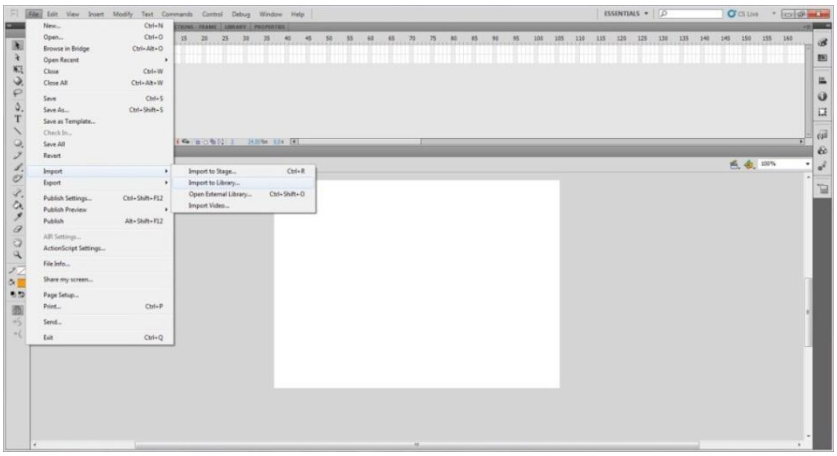


Gambar 4.8 Desain *button* Media *Tensai 2*

4.1.4 *Import* gambar ke *Library Adobe Flash CS5*

Penulis menggunakan *background* dan *button* yang sudah terlebih dahulu didesain di Adobe Illustrator CS5 dalam format .jpg.Maka dari itu, penulis perlu meng-*import background* dan *button* tersebut ke *library* Adobe Flash CS5.

Ada dua pilihan import di dalam Adobe Flash CS5, yaitu "*import to library*"dan "*import to stage*". Karena dikhawatirkan satu gambar dan *sound* akan dipakai berulang untuk di *scene* atau *frame* yang berbeda, penulis menyarankan untuk memilih "*import to library"* agar tidak terjadi penumpukan gambar dan *sound* yang sama di *library* dan juga memudahkan pekerjaan agar lebih efisien.



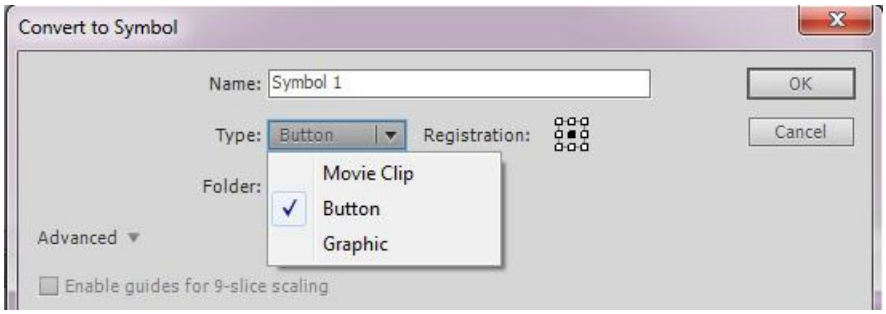
Gambar 4.9 cara meng-*import* gambar dan *sound* ke *library*

4.1.5 Membuat *Button*

Button atau tombol sangat berpengaruh besar pada pengoperasian multimedia *Tensai 2.* Fungsi dari *button* pun berbeda-beda, tergantung apa yang diinginkan oleh pembuat media. Singkatnya, *button* berfungsi sebagai jalan menuju ke halaman atau menu yang dituju oleh pengguna.

Pada dasarnya membuat *button* semuanya sama, yang membedakan hanyalah *Actionscript* tujuannya berbeda. *Button* biasanya berupa simbol atau bentuk yang diberi nama yang spesifik kepada halaman yang dituju.

Cara membuat *button* adalah, seleksi objek dengan cara mengklik dua kali atau dengan cara mem-blok bentuk tersebut. Lalu klik kanan kemudian pilih "*Convert to Symbol"*. Setelah itu akan muncul kotak dialog seperti gambar berikut :

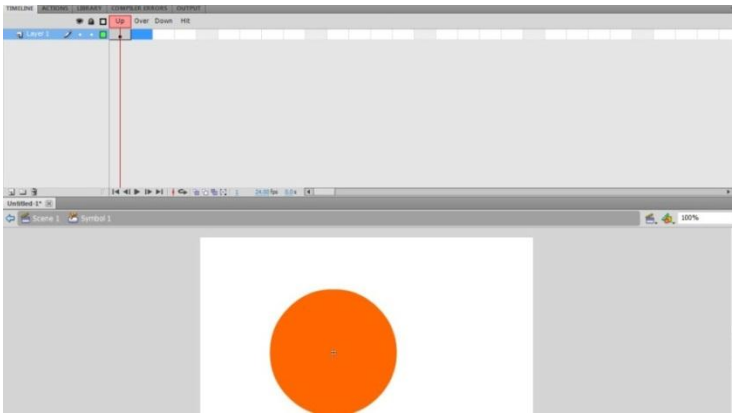


Gambar 4.10 *Convert to Symbol*

Nama (*Name*) pada kotak dialog baiknya diisi agar memudahkan dalam pencarian jika akan menggunakan jenis tombol yang sama secara berulang. Untuk *Type*, pilih *button*. *Registration* dapat diubah sesuai keinginan, namun jika dibiarkan dalam posisi *default* pun tidak akan menjadi masalah. Setelah semuanya diatur, klik *OK*.

Button sudah siap untuk diberi *action script* sesuai halaman tujuannya. Jika ingin *button* tampil lebih menarik dan tidak monoton seperti *button* berubah warna dan ukuran *button* menjadi besar saat kursor diatasnya kemudian kembali ke ukuran semula.anda bisa menambahkan variasi dengan cara mengklik dua kali pada *button* yang diinginkan. Akan muncul *timeline* dengan nama *Up, Over, Down* dan *Hit.*

Up adalah tampilan normal *button*, *Over* adalah tampilan ketika kursor berada di atas *button*, *Down* adalah tampilan *button* saat sedang ditekan dan *Hit* adalah area *button* yang akan merespon ketika di-klik.



Gambar 4.11 *Up*, *Over*, *Down*, *Hit*

4.1.6 Memasukan suara pada *Button*

Agar lebih menarik, penulis menyisipkan suara pada setiap *button* di media *Tensai 2*. Suara yang dikeluarkan pada setiap *button* bermacam-macam, seperti suara *button* pada soal pilihan ganda. Suara dari pilihan yang benar dan salah akan berbeda. Begitu juga pada *button* menu seperti menu, *next*, *previous*, dsb.

Langkah pertama memasukan suara ke dalam *button* adalah, klik dua kali pada *button* yang akan diberi efek suara. Setelah itu klik kanan pada *frame Hit*, kemudian pilih "*insert keyframe"* dan pilih suara yang telah di *import* ke *library* pada bagian *properties*.



Gambar 4.12 Memasukan Suara pada *Button*

4.1.7 Memasukan *Actionscript*

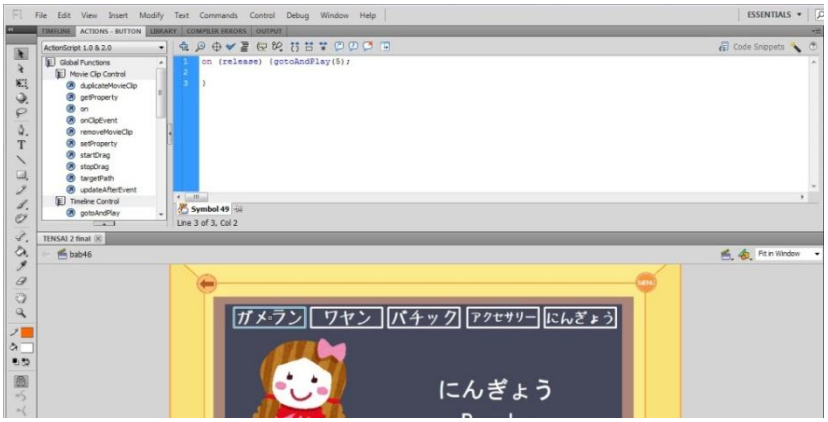
Dalam proses pembuatan multimedia *Tensai 2* ini penulis membutuhkan beberapa *actionscript* agar media dapat berfungsi sebagaimana mestinya. Dari berbagai jenis *actionscript* yang ada, penulis hanya memakai beberapa *actionscript* sederhana yang telah dipelajari selama perkuliahan dan beberapa *actionscript* yang lebih kompleks yang penulis dapatkan dari internet.

1. *Actionscript* Kosakata

   Dalam materi kosakata, *button* yang ada pada halaman ini harus saling terhubung ke halaman yang berisi gambar dari kosakata yang dimaksud. *Actionscript* yang digunakan adalah sebagai berikut :

```
on (release) {gotoAndPlay(5);
}
```

angka 5 pada *actionscript* menunjukan *frame* yang dituju ketika *button* di-klik. Misalnya, *frame* 5 betuliskan “Gamelan” maka gambar di *frame* 5 haruslah bergambar Gamelan.



Gambar 4.13 *Actionscript* pada kosakata

2. *Actionscript* Soal Pilihan Ganda

Dalam latihan soal pilihan ganda, penulis membuat soal berupa gambar dan disediakan empat pilihan jawaban. Pada frame awal sebelum masuk ke halaman berisi soal, masukan *actionscrip*t berikut :

```
stop();

nilai=0;
```

pada setiap pilihan jawaban, masukan *actionscript* berikut :

- Jika jawaban benar

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

- Jika jawaban salah

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

}
```

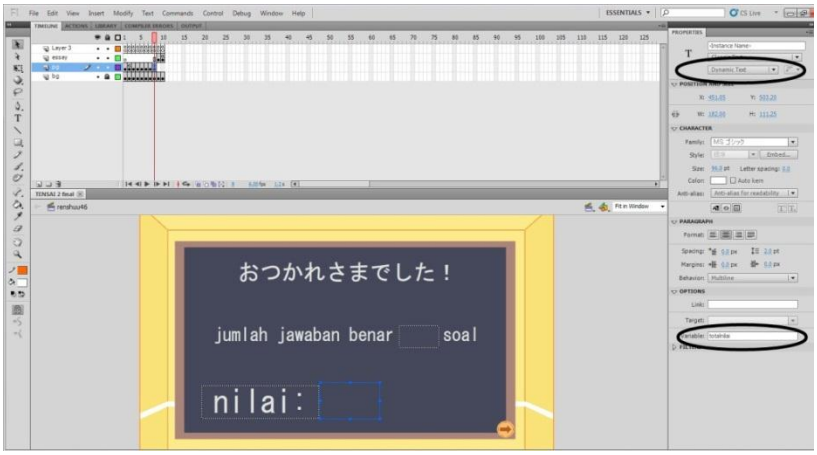
Jika semua sudah dimasukan, maka langkah selanjutnya adalah memasukan *actionscript* untuk menghitung hasil dari latihan tersebut. Jumlah total nilai jika benar semua adalah 100. Karena penulis membuat lima soal, maka setiap jawaban benar akan dikalikan 20. Masukan *actionscript* berikut :

```
stop();

totalnilai=nilai*20;
```

Di akhir latihan akan muncul tampilan *score* yang sudah dikerjakan oleh pengguna. Jumlah jawaban benar dan nilai yang didapat akan muncul di

frame ini. Langkah pertama, buatlah kotak dengan tipe *dynamic text.* Pada panel *properties*, isi kolom *Variable* dengan mengetikkan total nilai. Untuk lebih jelasnya, lihat gambar berikut :



Gambar 4.14 *Dynamic Text* dan *Variable*

3. *Actionscript* Soal Esai

```
jawaban_asli1 = "o";

jawaban_asli2 = "nara";

jawaban_asli3 = "mi";

jawaban_asli4 = "kai";

jawaban_asli5 = "tsukuri";

nilai = 0;
```

Tombol cek :

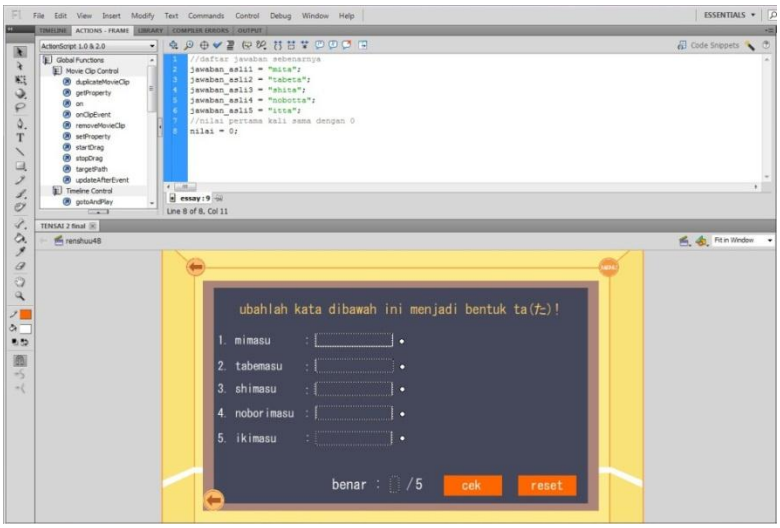
```
on (release) {
```

```
        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;
}
```

Tombol reset :

```
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 4.15 Tampilan soal Esai

4. *Actionscript* tombol *minimize – maximize*

Penulis menambahkan *actionscript* pada *button minimize – maximize* agar pengguna media *Tensai 2* dapat memperkecil dan memperbesar tampilan media. *Actionscript* yang digunakan adalah sebagai berikut :

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

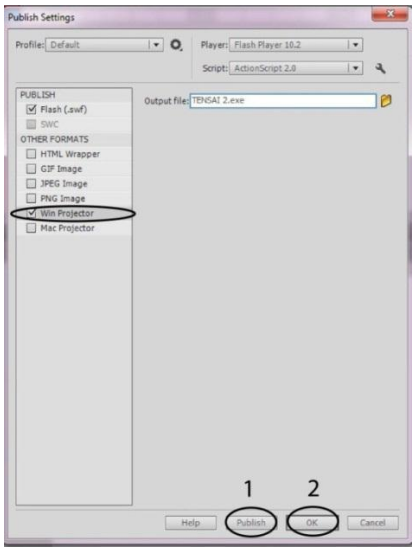
5. *Actionscript* tombol *exit*

Penulis menambahkan *actionscript* pada tombol *exit* agar pengguna dapat menutup atau keluar dari aplikasi media *Tensai 2*. *Actionscript* yang digunakan adalah sebagai berikut :

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

4.1.8 Mengubah Media kedalam Bentuk .exe

Setelah semua bagian media selesai, selanjutnya media diubah atau di-*publish* kedalam bentuk *.exe* dengan cara, klik menu *File*, kemudian pilih *Publish Setting*. Setelah itu kotak dialog akan muncul. Pilihlah *Win Projector*, beri nama media dan pilih tempat penyimpanan media, klik *Publish* kemudian tunggu hingga aplikasi selesai mem-*publish* media. Setelah selesai, klik *OK* dan media sudah bisa digunakan dalam format *.exe*.



Gambar 4.16 Mengubah Media kedalam bentuk *.exe*

4.2 Cara Penggunaan Media *Tensai 2*

Untuk memudahkan para pengguna *Tensai 2*, penulis akan menjelaskan cara mengoperasikan multimedia *Tensai 2.*

1. Klik dua kali pada aplikasi multimedia *Tensai 2.exe*
2. Setelah itu akan muncul tampilan pembuka seperti gambar berikut :



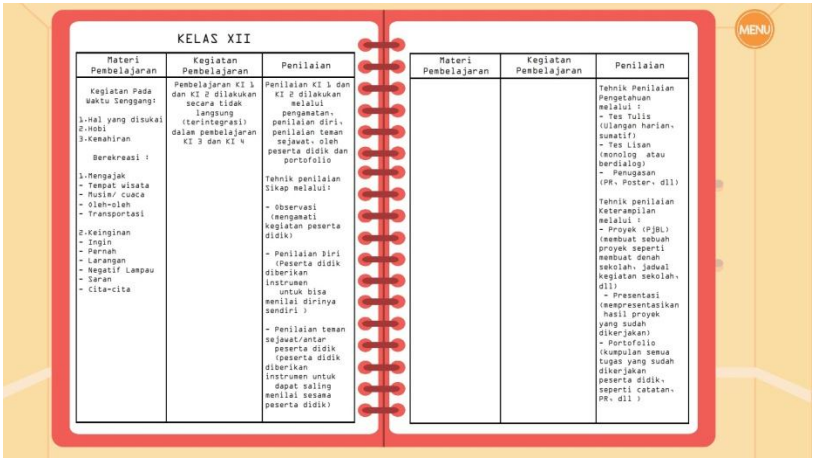
Gambar 4.17 Tampilan Pembuka Media *Tensai 2*

3. Arahkan kursor ke logo UNIKOM kemudian *button* akan berubah menjadi tulisan "*START* " dan pengguna akan masuk ke dalam menu utama. Menu utama terdiri dari lima pilihan, yaitu *lesson*, *test*, *about*, *setting* dan juga silabus.



Gambar 4.18 tampilan Menu Utama

4. Bila menekan tombol silabus, maka akan tampil rencana pembelajaran pada media *Tensai 2*.



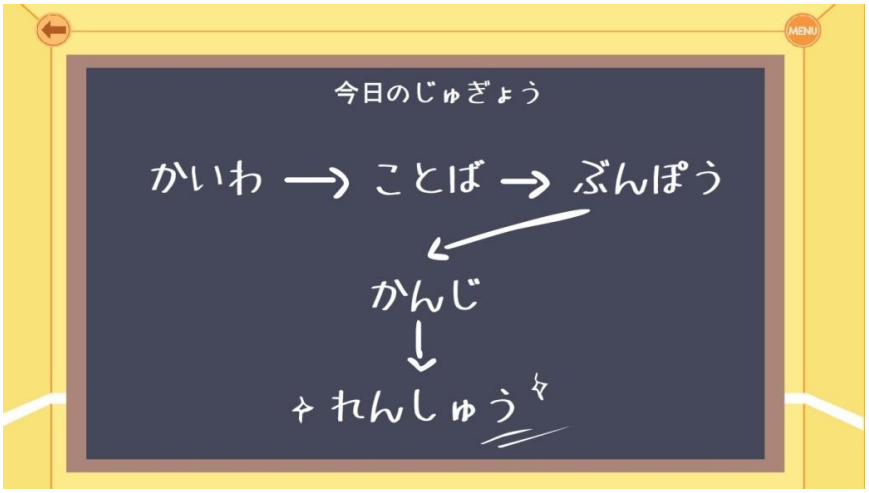
Gambar 4.19 Tampilan Menu Silabus

5. Untuk masuk kedalam materi pelajaran, maka tekan tombol *lesson*. ada lima pilihan materi dari BAB 46 sampai BAB 50. Disarankan untuk mempelajarinya secara berurutan.



Gambar 4.20 Tampilan Menu *Lesson*

6. Jika sudah memilih BAB yang akan dipelajari, maka pengguna akan menemui tampilan menu materi yang terdiri dari *kaiwa*, *kotoba*, *bunpou*, *kanji* dan *renshuu*.



Gambar 4.21 Pilihan Menu *Lesson*

Menu *kaiwa* berisi contoh percakapan dalam bahasa Jepang yang sesuai dengan tema dari materi yang dipelajari di BAB tersebut. Masing – masing contoh percakapan dilengkapi dengan suara. Agar dapat mendengarkan suara, klik pada tombol yang berbentuk speaker.



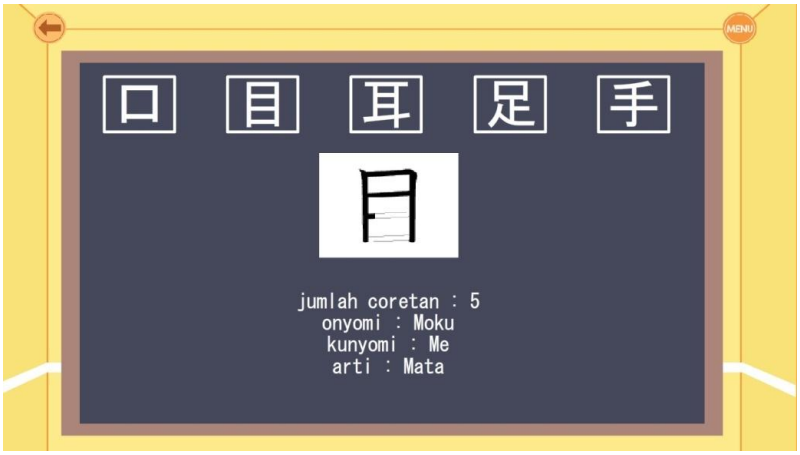
Gambar 4.22 Tampilan *Kaiwa*

Kotoba berisi kosakata yang beragam di setiap BAB. Bila salah satu *button* kosakata ditekan, maka akan mucul gambar beserta suara yang sesuai dengan kosakata tersebut.



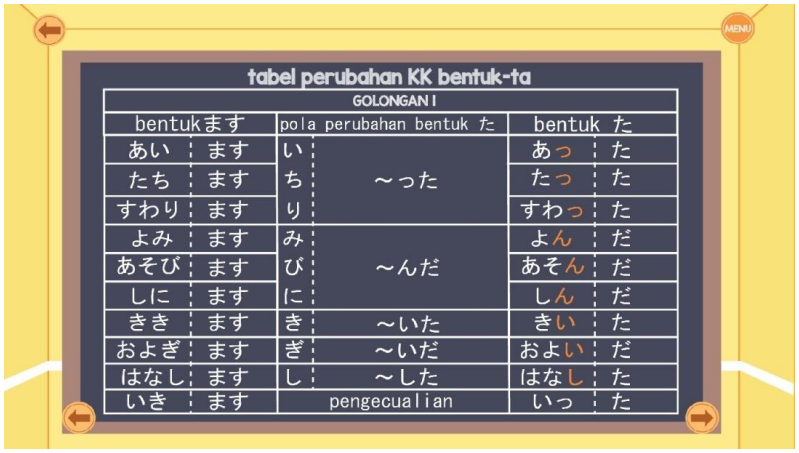
Gambar 4.23 Tampilan *Kotoba*

Kanji berisi beberapa *button* dengan huruf *kanji*. Bila menekan salah satu *button kanji*, maka akan muncul animasi cara penulisan, jumlah coretan kanji, cara baca *onyomi* dan *kunyomi* dan juga arti dari kanji tersebut.



Gambar 4.24 Tampilan *Kanji*

Bunpou berisi pola kalimat dan penjelasan mengenai fungsi, pola kalimat dan juga bentuk perubahan kata. Selain itu, ada juga contoh kalimat dari *bunpou* yang dipelajari.



Gambar 4.25 Tampilan *Bunpou*

Renshuu berisi latihan yang terdiri dari dua jenis yaitu *kotoba* dan *bunpou*.



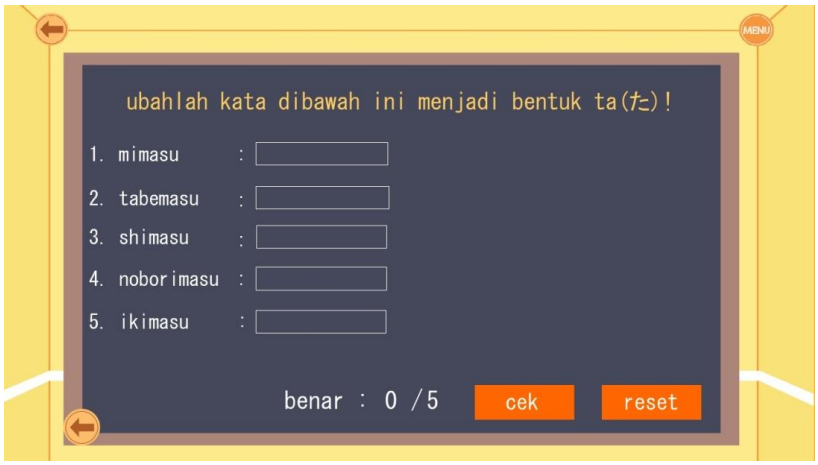
Gambar 4.26 Tampilan *Renshuu*

Renshuu kotoba adalah latihan soal yang berbentuk pilihan ganda. Pengguna harus memilih jawaban yang paling tepat dari soal yang tersedia.



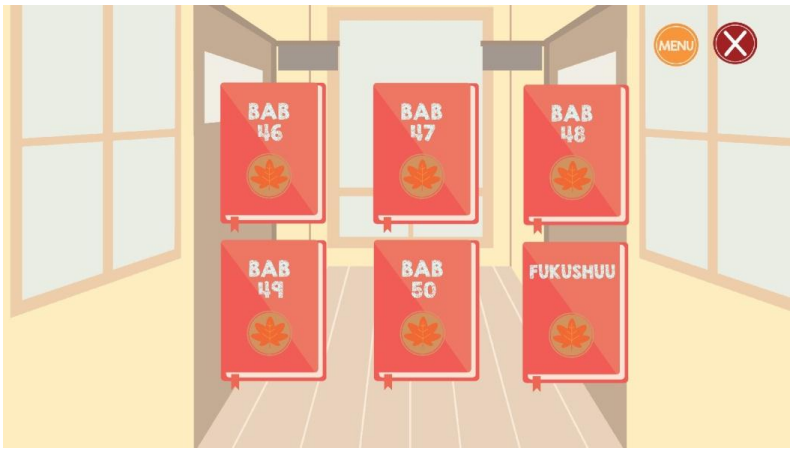
Gambar 4.27 *Renshuu Kotoba*

Renshuu bunpou adalah latihan soal yang berbentuk esai. Pengguna mengisi soal yang tersedia dengan cara mengetik ulang jawaban dengan huruf kecil sesuai dengan perintah soal.



Gambar 4.28 *Renshuu Bunpou*

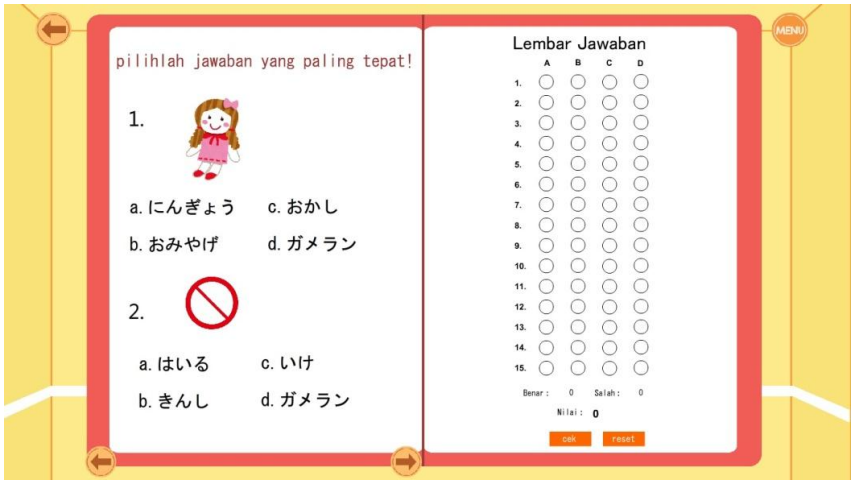
7. Menu *Test* berisi kumpulan soal dari tiap-tiap BAB yang ada di media *Tensai 2* dan juga *Fukushuu* yang merupakan soal-soal latihan gabungan dari BAB 46 – BAB 50.



Gambar 4.29 Menu *Test*

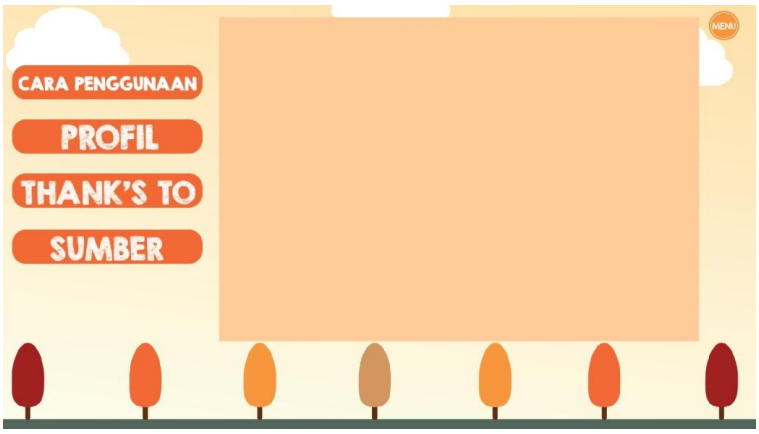
Fukushuu terdiri dari 15 soal pilihan ganda. Pada latihan ini pengguna menjawab soal pada lembar jawaban yang tersedia di sebelah kanan. Pada bagian bawah soal terdapat tombol *back* dan *next* untuk melihat soal sebelumnya atau

selanjutnya. Setelah selesai mengisi soal, tekan tombol cek untuk memeriksa jumlah benar dan salah. Setelah itu tekan tombol *reset* untuk mengosongkan kembali lembar jawaban seperti semula.



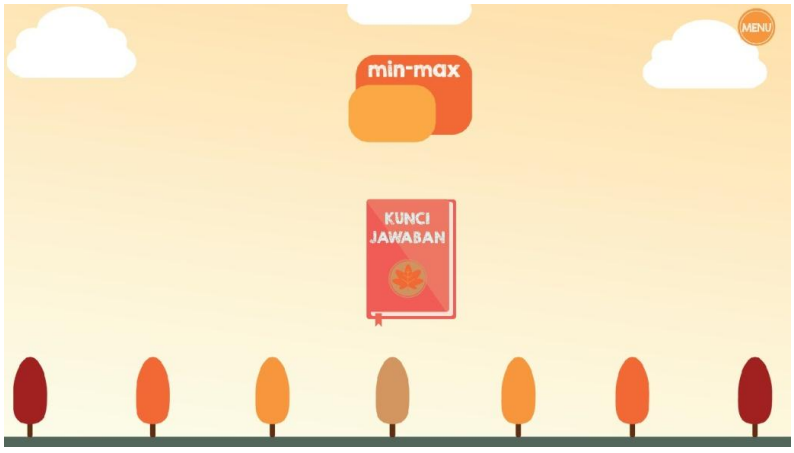
Gambar 4.30 Soal *Fukushuu*

8. *About* berisi empat *menu* yaitu cara penggunaan yang berisi penjelasan singkat tentang cara menggunakan media *Tensai 2*, kemudian profil yang berisi biodata penulis, *thank's to* yang berisi ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam menggarap media *Tensai 2* dan yang terakhir yaitu sumber yang berisi daftar website yang penulis gunakan sebagai sumber untuk gambar dan juga efek suara.

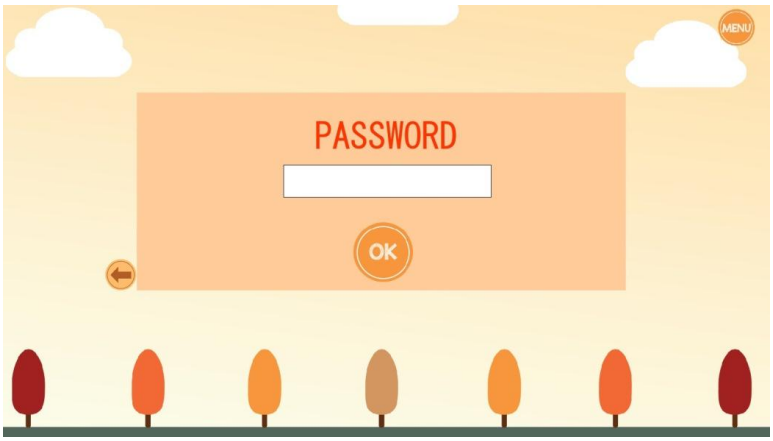


Gambar 4.31 Tampilan *About*

9. Dalam menu *Setting* terdapat dua *button*. Yaitu *minimize* – *maximize* dan juga kunci jawaban. Tombol *minimize* – *maximize* berfungsi untuk mengatur tampilan menjadi *fullscreen* atau tidak. Sedangkan tombol kunci jawaban berisi kunci jawaban dari seluruh soal-soal yang ada dalam media *Tensai 2*. Untuk mengakses kunci jawaban, pengguna perlu memasukkan *password*



Gambar 4.32 Tampilan *Setting*



Gambar 4.33 Masukan *Password*

10. Untuk keluar dari media, tekan *button* silang berwarna merah (X) yang terdapat pada setiap halaman.

4.3 Tanggapan Pengajar Terhadap Media *Tensai 2*

Berikut ini adalah hasil tanggapan dari responden terhadap media *Tensai 2*. Tanggapan berbentuk angket ini diberikan kepada delapan pengajar mulai dari tanggal 27 Juli 2016 samapai dengan tanggal 5 Agustus 2016. Jumlah pertanyaan pada angket tertutup sebanyak 15 pernyataan, sedangakan pada angket terbuka sebanyak dua pertanyaan.

4.3.1 Hasil Angket Tertutup

Setelah media selesai dibuat, penulis menyebarkan angket kepada pengajar sebagai responden dari media *Tensai 2*. Berikut ini adalah hasil dari penilaian delapan orang responden :

Pernyataan Nomor	Jawaban Responden			
	Sangat	Setuju	Tidak Setuju	Sangat

	Setuju			Tidak Setuju
A. Materi Media				
1	4	4	0	0
	50%	50%	0%	0%
2	3	5	0	0
	37.5%	62.5%	0%	0%
3	2	6	0	0
	25%	75%	0%	0%
4	0	7	1	0
	0%	87.5%	12.5%	0%
5	1	7	0	0
	12.5%	87.5%	0%	0%
6	2	5	1	0
	25%	62.5%	12.5%	0%
7	1	7	0	0
	12.5%	87.5%	0%	0%
B. Tampilan Media				
1	2	6	0	0
	25%	75%	0%	0%
2	1	7	0	0
	12.5%	87.5%	0%	0%
3	1	7	0	0
	12.5%	87.5%	0%	0%
4	2	6	0	0
	25%	75%	0%	0%
5	0	7	1	0
	0%	87.5%	12.5%	0%
6	2	6	0	0
	25%	75%	0%	0%
7	0	8	0	0
	0%	100%	0%	0%
8	1	7	0	0
	12.5%	87.5%	0%	0%
∑	22	95	3	0
Kriterium	88	285	6	0
∑ Kriterium	**379**			

Tabel 4.1 Hasil Angket Tertutup

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dijabarkan hasilnya sebagai berikut :

A. Materi Media

1. Pernyataan nomor satu

   Setengah (50%) responden menyatakan "Sangat Setuju" bahwa kosa kata yang terdapat pada media *Tensai 2* sesuai dengan buku acuan yang digunakan, dan setengahnya lagi (50%) menyatakan "Setuju".

2. Pernyataan nomor dua

   Hampir setengah (37,5%) responden menyatakan "Sangat Setuju" bahwa pola kalimat yang terdapat pada media *Tensai 2* sesuai dengan materi yang dipelajari, dan hampir sebagian besar (62,5%) menyatakan "Setuju".

3. Pernyataan nomor tiga

   Hampir setengah (25%) responden menyatakan "Sangat Setuju" bahwa contoh kalimat yang terdapat pada media *Tensai 2* sesuai dengan materi setiap bab-nya, dan sebagian besar (75%) menyatakan "Setuju".

4. Pernyataan nomor empat

   Sebagian besar (87,5%) responden menyatakan "Setuju" bahwa jumlah soal latihan dan *fukushuu* yang terdapat pada media *Tensai 2*sudah mencukupi, dan sebagian kecil (12,5%) menyatakan "Tidak Setuju".

5. Pernyataan nomor lima

   Sebagian kecil (12,5%) responden menyatakan "Sangat Setuju" bahwa tingkat kesulitan soal latihan dan *fukushuu* yang terdapat pada media *Tensai 2* termasuk mudah, dan sebagian besar (87,5%) menyatakan "Setuju".

6. Pernyataan nomor enam

   Hampir setengah (25%) responden menyatakan “Sangat Setuju” bahwa gambar yang terdapat pada media *Tensai 2* sesuai dengan kosa kata, kemudian hampir sebagian besar (62,5%) menyatakan “Setuju”, sedangkan sebagian kecil (12,5%) menyatakan tidak setuju.

7. Pernyataan nomor tujuh

   Sebagian kecil (12,5%) responden menyatakan “Sangat Setuju” bahwa petunjuk pengisian soal yang terdapat pada media *Tensai 2* mudah dipahami, dan sebagian besar (87,5%) menyatakan “Setuju”.

B. Tampilan Media

1. Pernyataan nomor satu

   Hampir setengah (25%) responden menyatakan “Sangat Setuju” bahwa desain media *Tensai 2* menarik, dan sebagian besar (75%) menyatakan “Setuju”.

2. Pernyataan nomor dua

   Sebagian kecil (12,5%) responden menyatakan “Sangat Setuju” bahwa ukuran teks secara keseluruhan pada media *Tensai 2* jelas dan mudah terbaca, dan sebagian besar (87,5%) menyatakan “Setuju”.

3. Pernyataan nomor tiga

   Sebagian kecil (12,5%) responden menyatakan “Sangat Setuju” bahwa jenis huruf yang digunakan pada media *Tensai 2* jelas dan mudah terbaca, dan sebagian besar (87,5%) menyatakan “Setuju”.

4. Pernyataan nomor empat

   Hampir setengah (25%) responden menyatakan “Sangat Setuju” bahwa tombol navigasi yang terdapat pada media *Tensai 2* mudah dioperasikan, dan sebagian besar (75%) menyatakan “Setuju”.

5. Pernyataan nomor lima

   Sebagian besar (87,5%) responden menyatakan “Setuju” bahwa efek suara tombol pada media *Tensai 2* sudah baik, dan sebagian kecil (12,5%) menyatakan “Tidak Setuju”.

6. Pernyataan nomor enam

   Hampir setengah (25%) responden menyatakan “Sangat Setuju” bahwa suara yang digunakan untuk menyebutkan kosa kata pada media *Tensai 2* terdengar jelas, dan sebagian besar (75%) menyatakan “Setuju”.

7. Pernyataan nomor tujuh

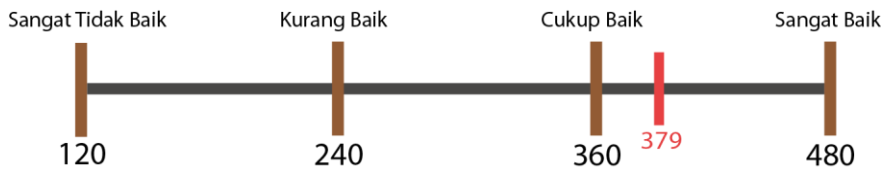
   Seluruh (100%) responden menyatakan “Setuju” bahwa tampilan media *Tensai 2* secara keseluruhan menarik.

8. Pernyataan nomor delapan

   Sebagian kecil (12,5%) responden menyatakan “Sangat Setuju” bahwa media *Tensai 2* dapat dijadikan media alteratif untuk pembelajaran bahasa jepang kelas XII SMA/Sederajat, dan sebagian besar (87,5%) menyatakan “Setuju”.

Berdasarkan penjelasan dari jawaban-jawaban responden tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa sebagian besar responden menyatakan setuju bahwa media *Tensai 2* dapat dikatakan sudah baik dari segi materi dan tampilan media.

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 379, jika nilai tersebut dimasukan ke dalam interval *rating scale*, maka nilai 379 berada pada posisi seperti gambar di bawah ini:



Gambar 4.34 *Rating Scale* Hasil Angket

Nilai 379 berada di antara predikat “Cukup Baik” dan “Sangat Baik”. namun nilai 379 lebih mendekati nilai 360 yaitu “Cukup Baik”. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media *Tensai 2* sebagai media alternatif pembelajaran untuk kelas XII SMA/Sederajat sudah cukup baik.

4.3.2 Hasil Angket Terbuka

Jumlah pertanyaan angket terbuka pada angket penelitian *Tensai 2* berjumlah dua soal dengan pertanyaan sebagai berikut :

1. Apakah ada keinginan untuk menggunakan multimedia *Tensai 2* untuk mengajar bahasa Jepang? Ya/Tidak.
2. Saran untuk perbaikan multimedia *Tensai 2*

Untuk pertanyaan pertama, seluruh (100%) responden menjawab ada keinginan untuk menggunakan multimedia *Tensai 2* untuk mengajar bahasa Jepang. Ada berbagai pendapat yang dikemukakan dalam pengisian angket, yaitu :

1. Hampir sebagian besar (62,5%) responden berpendapat media *Tensai 2* dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran bahasa Jepang di kelas untuk kelas XII SMA/Sederajat karena menarik dan interaktif.
2. Hampir setengah (25%) responden berpendapat media *Tensai 2* sudah sesuai dengan buku referensi yang digunakan dan juga sudah sesuai dengan materi yang diajarkan dalam pelajaran bahasa Jepang untuk kelas XII SMA/Sederajat.
3. Sebagian kecil (12,5%) responden berpendapat media *Tensai 2* dapat menambah pengetahuan siswa yang lebih sempurna dengan menggunakan media.

Meskipun demikian, media *Tensai 2* masih perlu diperbaiki. Berikut adalah saran yang diberikan responden kepada penulis :

1. Sebagian kecil (12,5%) responden menyarankan untuk memperbanyak soal pada *fukushuu*.
2. Sebagian kecil (12,5%) responden menyarankan untuk memperbaiki penulisan dan pemilihan kalimat pada bagian *kaiwa.*

3. Sebagian kecil (12,5%) responden menyarankan untuk menambah tulisan romaji di bagian *Lesson* saat tombolnya di-klik. Karena media *Tensai 2* juga dipergunakan untuk siswa kelas lintas minat, dimana siswa tidak memperdalam huruf *hiragana*.
4. Sebagian kecil (12,5%) responden menyarankan untuk memilih efek suara yang lembut saat memencet tombol.
5. Hampir setengahnya (25%) responden menyarankan untuk memilih gambar yang sesuai, khususnya untuk bagian *kotoba*.