BAB IV

PEMBAHASAN

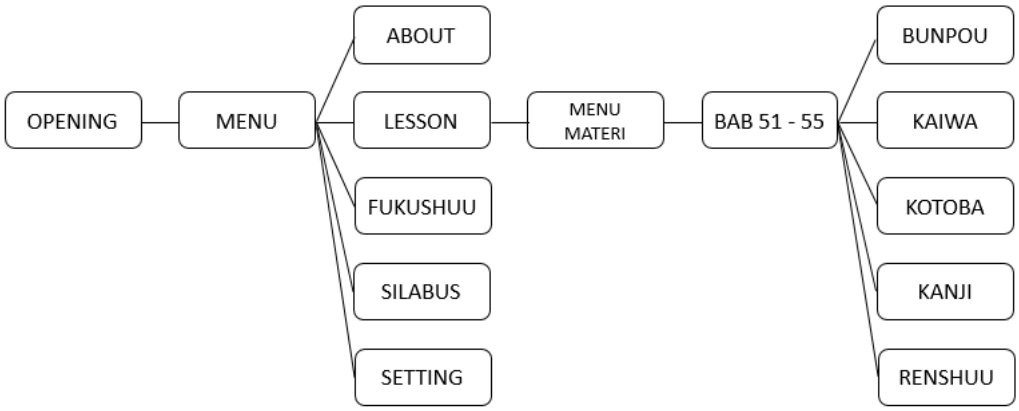
4.1 Perancangan dan Proses Pembuatan Media *Tensai 3*

Pada proses pembuatan media alternatif pembelajaran *Tensai 3*, penulis menggunakan software *Adobe Flash CS6*, *Adobe Photoshop CS6,* dan penutur suara dari *Online Japanese Accent Dictionary* (OJAD). *Adobe Flash CS6* digunakan untuk membuat berbagai animasi agar pembelajaran lebih menarik, sedangkan *Adobe Photoshop CS6* digunakan untuk mengedit gambar untuk dimasukkan kedalam flash agar mempermudahkan penulis dalam proses pembuatan media *Tensai 3*. Digunakannya penutur suara dari *Online Japanese Accent Dictionary* (OJAD) dimaksudkan agar media alternatif pembelajaran *Tensai 3* akan terlihat lebih hidup dan tidak monoton. Dalam bab ini, penulis akan menjelaskan tentang proses pembuatan media *Tensai 3*. Berikut ini adalah proses pembuatan media *Tensai 3*.

4.1.1 Membuat Rancangan Media

Sebelum memasuki proses pembuatan media *Tensai 3,* penulis membuat rancangan kerangka awal yang dapat membantu mempermudah pembuatan media. Hal ini dilakukan agar saat pembuatan media tidak mengalami kekeliruan saat menghubungkan *link* dari halaman satu ke halaman lainnya. Kesalahan menghubungkan *link* dapat berakibat fatal karena dapat mengganggu kenyamanan

pengguna saat mengoperasikan media. Berikut ini adalah rancangan media *Tensai 3*:



Bagan 4.1
Rancangan Media

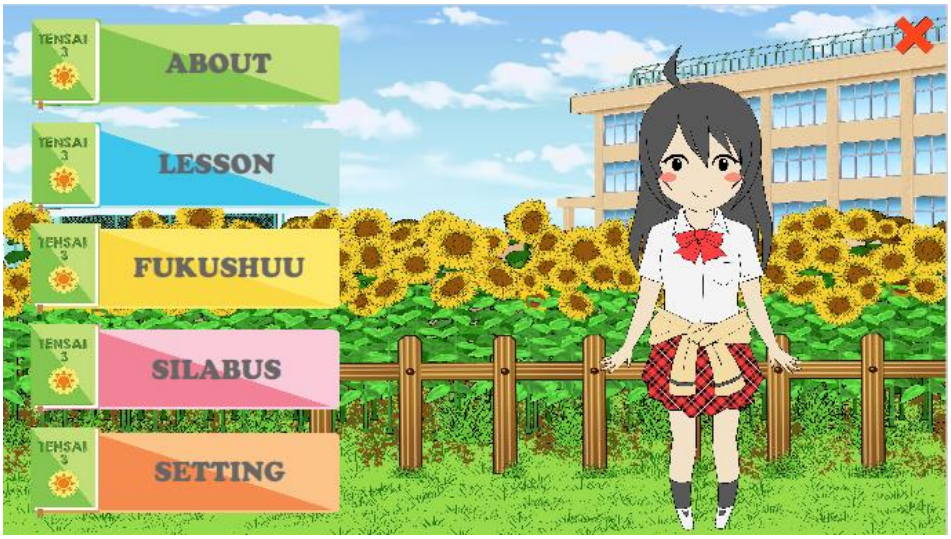
1. *Opening*: berisikan tampilan pembuka untuk perkenalan aplikasi media *Tensai 3*.
2. *Menu Utama:* menyediakan lima pilihan menu, yaitu *About, Lesson, Fukushuu, Silabus* dan *Setting.*
3. *About:* berisikan tentang media *Tensai 3*, *profile* penulis, ucapan terima kasih, sumber, dan cara penggunaan media.
4. *Lesson:* beriisikan menu pembelajaran dengan judul bab dari bab 51 – bab 55 yang dapat dipilih dan dipelajari. Pada setiap babnya, penulis menyediakan lima pilihan materi pembelajaran berupa *bunpou, kaiwa, kotoba, kanji*, dan *renshuu*.
5. *Fukushuu:* berisikan latihan soal-soal pilihan ganda dengan menggabungkan materi dari semua bab yang terdapat dalam buku sakura jilid 3 bab 51- bab 55. Dibuatnya menu *fukushuu* dimaksudkan agar siswa dapat menguji

kemampuannya dan melatih daya ingat setelah mempelajari maateri-materi yang terdapat dalam media *Tensi 3*.

6. *Silabus*: berfungsi untuk menjelaskan alokasi waktu dan pelajaran agar pembelajaran lebih terencana dan terarah.
7. *Setting:* berisikan tombol *minimize* dan *maximize* untuk mengatur tampilan layar secara *fullscreen* atau normal dan kunci jawaban untuk semua latihan soal yang terdapat pada media *Tensai 3*.

4.1.2 Membuat Desain Media

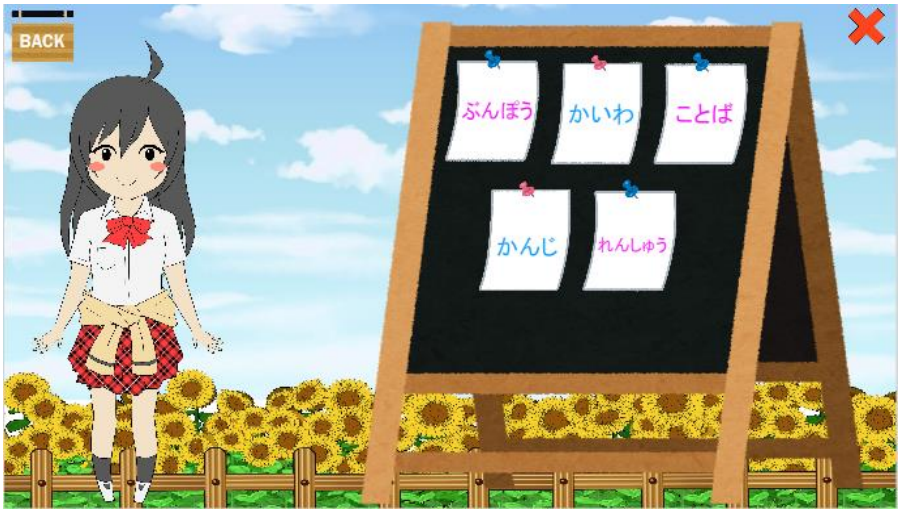
Setelah membuat konsep rancangan media, selanjutnya penulis membuat desain yang diperlukan untuk membuat media. Penulis membuat desain background menu utama, desain karakter, menu materi media *Tensai 3*, dan *button* yang akan di import ke dalam *Adobe Flassh CS6*.



Gambar 4.1
Menu Utama Media *Tensai 3*



Gambar 4.2
Desain Karakter



Gambar 4.3
Menu Materi Pembelajaran Media *Tensai 3*



Gambar 4.4
Desain *Button* Media *Tensai 3*

4.1.3 Mengimport Desain ke dalam *Adobe Flash CS6*

Setelah semua hasil desain yang diperlukan sudah terkumpul, selanjutnya penulis mengimport desain yang telah dibuat ke dalam library *Adobe Flash CS6*.



Gambar 4.5
Mengimport Desain/objek

4.1.5 Membuat Animasi

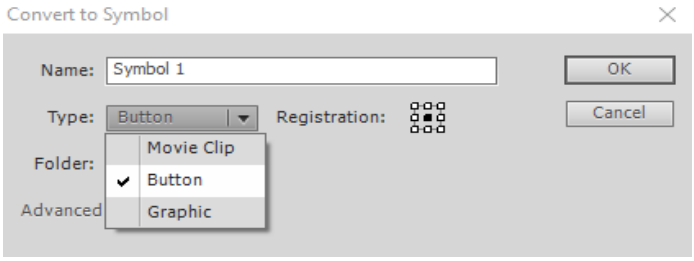
Langkah selanjutnya adalah membuat animasi dari objek-objek yang telah di desain sebelumnya. Animasi yang digunakan adalah *classic tween*, yaitu animasi yang dapat menggerakan objek dari satu tempat ke tempat lain, seperti animasi yang terdapat pada buku pembuka materi pembelajaran dengan animasi dari bawah ke atas, kiri ke kanan, dan kanan ke kiri.



Gambar 4.6
Animasi Materi Pembuka Pembelajaran

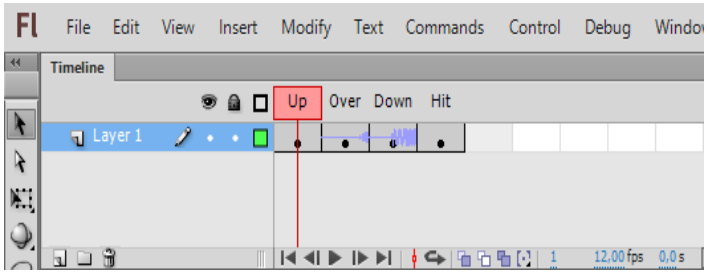
4.1.5 Membuat *Button*

Selain membuat animasi sederhana, penulis juga membuat *button* yang berfungsi sebagai penghubung *link* dari halaman satu ke halaman yang lainnya. *Button* yang penulis buat adalah *button start*, *menu*, *lesson*, *exit*, *back*, *next*, dan lain-lain. Langkah untuk membuat *button* adalah dengan cara menyeleksi gambar atau objek, lalu klik kanan, kemudian klik *Convert to Symbol*. Setelah itu akan muncul kotak dialog sebagai berikut:



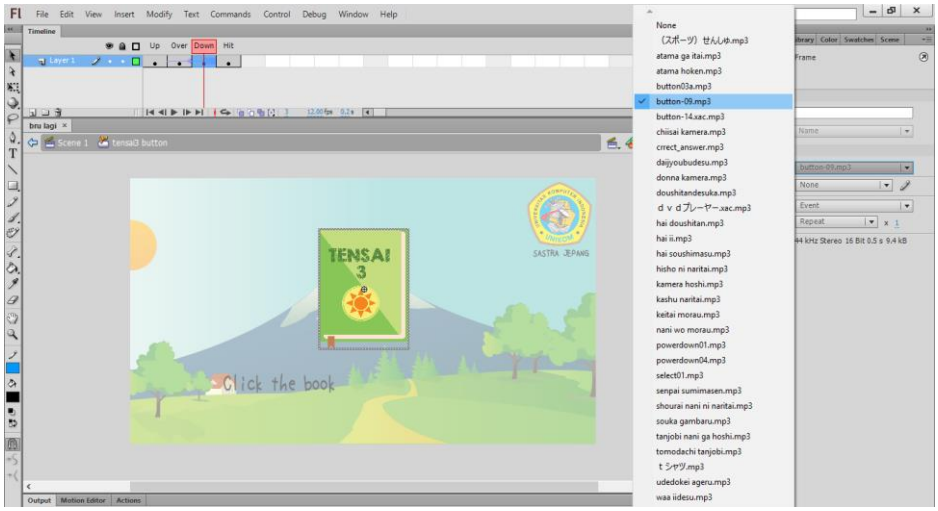
Gambar 4.7
Kotak Dialog Setelah Memilih *Convert to Symbol*

Pada kotak dialog tersebut, masukkan nama pada kolom *Name*, kemudian pada kolom *Type* pilih *Button*, lalu klik *Ok*. Setelah *button* di buat, *double click* untuk masuk ke dalam area kerja *button* , 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 ada di luar area *button*, *frame Over* merupakan tampilan ketika kursor berada di dalam area *button*, *frame Down* merupakan tampilan ketika *button* di klik, dan *frame Hit* merupakan area *button.*



Gambar 4.8
Frame Button

Pada setiap *frame* tersebut dapat ditambahkan *sound* dengan cara mengimport *sound* ke dalam *library*, setelah diimport kedalam *library*, lalu klik panel *properties*, kemudian pada bagian *sound* klik kolom *name* untuk menambahkan *sound* yang telah diimport ke dalam *library*.



Gambar 4.9
Memasukkan *Sound* Pada *Button*

4.3.6 Menambahkan *ActionScript*

Langkah selanjutnya penulis menambahkan *ActionScript 2.0* pada beberapa objek agar media *Tensai 3* dapat digunakan secacara interaktif. Berikut ini objek-objek yang ditambahkan *ActionScript* 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 penulis memberikan *ActionScript* pada *frame* silabus, yaitu:

```
TextField.prototype.maxviewable = function() {
    if (this.maxscroll>1) {
            return (this.bottomScroll);
```

```
    }
};
scroller._yscale = text_scroll.maxviewable()/text_scroll.maxscroll*100;
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 akan dituju. Berikut ini *ActionScript* yang digunakan pada *button-button kotoba* dan *kanji*:

```
on (release) {gotoAndStop(8);
}
```

Angka 8 yang terdapat di dalam tanda kurung menunjukkan *frame* yang akan dituju adalah *frame* ke-8.

3. ActionScript Renshuu

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

a. Soal pilihan ganda

Pada *frame* awal yaitu *frame* sebelum memasuki soal-soal, penulis memberikan *ActionScript* sebagai 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* sebagai berikut:

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

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

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

Pada *frame* hasil untuk menampilkan nilai yang diperoleh, penulis memberikan *ActionScript* sebagai berikut:

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

b. Soal Essai

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

Pada frame soal essai, penulis memberikan *ActionScript* sebagai berikut:

```
//daftar jawaban sebenarnya
jawaban_asli1 = "hokkenshitsu e ittemoiidesu";
jawaban_asli2 = "kusuri wo nondemoiidesu";
jawaban_asli3 = "uchi e kaettemoiidesu";
jawaban_asli4 = "jisho wo karitemoiidesu";
jawaban_asli5 = "gohan wo tabetemoiidesu";
//nilai pertama kali sama dengan 0
nilai = 0;
```

Pada *button Cek*, penulis memberikan *ActionScript* sebagai berikut:

```
//ketika tekanan mouse dilepaskan setelah mouse ditekan
on (release) {
    //menghasilkan variable i=1, i=2, i=3, i=4, i=5
    for (i=1; i<6; i++) {
```

```
        //jika jawaban_user+i sama dengan jawaban_asli+i
        if (_root["jawaban_user"+i] == _root["jawaban_asli"+i]) {
            //nilai ditambah 1
            nilai += 1;
            //tanda+i pindah ke frame 2
            _root["tanda"+i].gotoAndStop(2);
        } else {
            //tanda+i pindah ke frame 3
            _root["tanda"+i].gotoAndStop(3);
        }
}
//tombol koreksi tidak bisa ditekan
koreksi.enabled = false;
//tombol koreksi lebih transparan
koreksi._alpha = 40;
}
```

Pada *button Reset*, penulis memberikan *ActionScript* sebagai berikut:

```
//ketika tekanan mouse dilepaskan setelah mouse ditekan
on (release) {
    //tombol koreksi dapat ditekan
    koreksi.enabled = true;
    //warna tombol koreksi tidak transparan
    koreksi._alpha = 100;
```

```
    //nilai diubah menjadi 0
    nilai = 0;
    //menghasilkan variable i=1, i=2, i=3, i=4, i=5
    for (i=1; i<6; i++) {
        //jawaban_user+i dikosongkan
        _root["jawaban_user"+i] = "";
        //tanda+i pindah ke frame 1
        _root["tanda"+i].gotoAndStop(1);
    }
}
```

c. ActioScript Fukushuu

Soal-soal yang terdapat dalam *fukushuu* merupakan soal pilihan ganda. Berikut ini adalah *ActionScript* yang digunakan pada *frame fukushuu*:

```
stop()
benar=0
salah=0
nilai=0
jumlahSoal=15
jawabanSebenarnya=["-
","D","A","B","A","D","D","A","A","B","A","A","C","D","B","C"]
    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*2)/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"]

            koreksiBtn.enabled=true
            koreksiBtn._alpha=100
        }
}

nextBtn.onRelease=function(){
    teksSoal.nextFrame()
}

backBtn.onRelease=function(){
    teksSoal.prevFrame()
}
```

4. *ActionScript Full Screen*

Penulis menambahkan *ActionScript* pada *button min-max screen* yang berfungsi untuk membesarkan atau mengecilkan tampilan layar media *Tensai 3*. Pada *button* ini, penulis memasukkan *ActionScript* 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* Kunci Jawaban

Pada menu kunci jawaban, penulis menambahkan *ActionScript* pada *button Ok*. Disediakannya menu kunci jawaban agar tidak semua pengguna bisa melihat jawaban dari soal-soal yang tersedia dalam media *Tensai 3*. Berikut ini adalah *ActionScript* yang penulis masukkan ke dalam *button ok*:

```
on (press) {
if (jawaban == "tensai3") {
gotoAndStop(4);
```

} else {

gotoAndStop(3);

}

}

6. *ActionScript Exit*

Button exit berfungsi untuk memudahkan pengguna menutup atau keluar dari aplikasi media *Tensai 3*. Penulis memasukkan *ActionScript* sebagai berikut:

on (release) {

fscommand ("quit", true)

}

4.3.7 Pengunduhan Suara dari OJAD

Pada bagian ini penulis akan menjabarkan cara mengunduh suara dari OJAD yang akan digunakan pada kotoba dan kaiwa yang terdapat pada setiap babnya. Langkah pertama buka *link* berikut ini: http://www.gavo.t.u-tokyo.ac.jp/ojad/ lalu akan tampil halaman seperti gambar berikut ini:



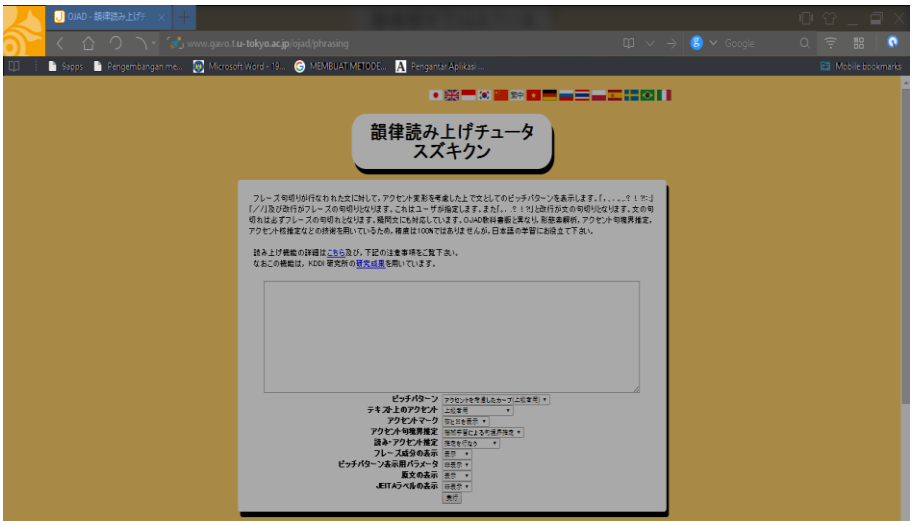
Gambar 4.10
Tampilan Awal *OJAD*

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



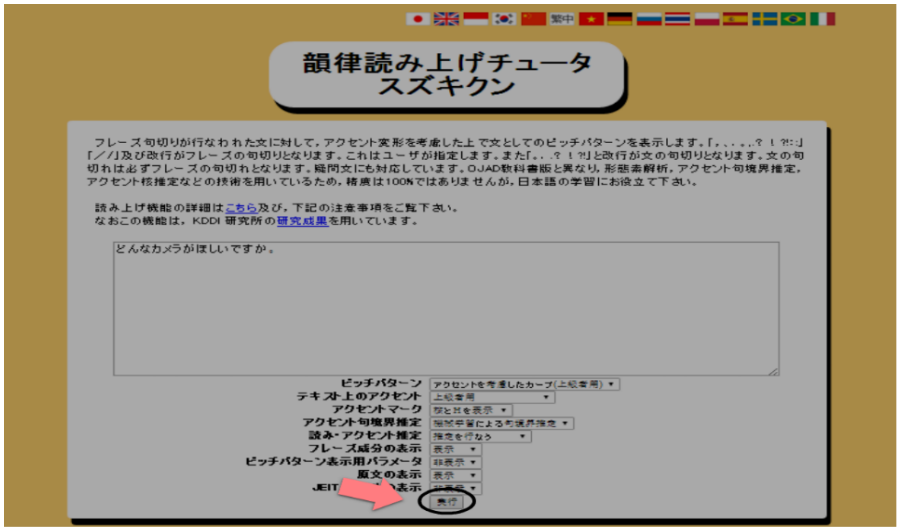
Gambar 4.11
OJAD - 韻律読み上げチュータスズキクン

Setelah mengklik *link* tersebut, akan muncul tampilan seperti gambar di bawah ini:



Gambar 4.12
Tampilan Menu Pada *Link 韻律読み上げチュータスズキクン*

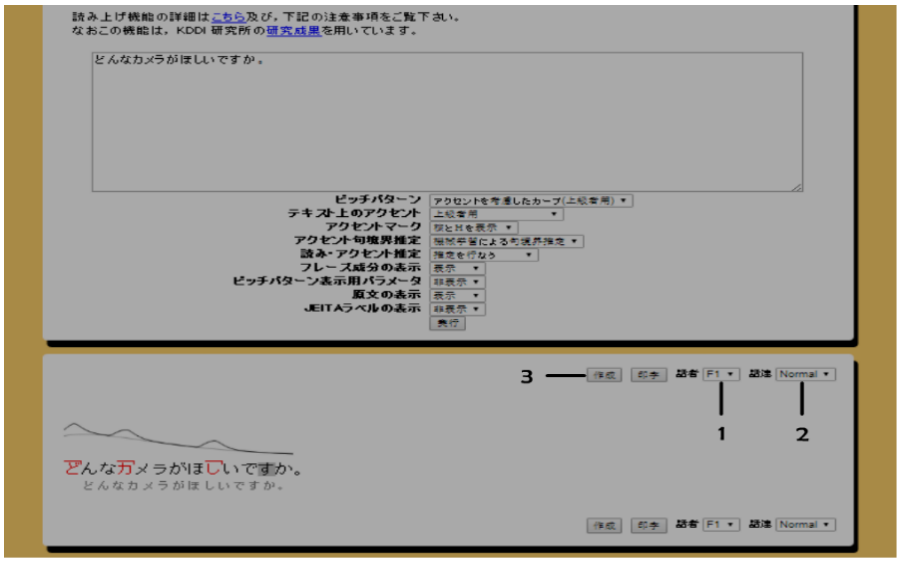
Pada halaman tersebut terdapat kotak kosong yang berfungsi untuk menuliskan kalimat yang akan dibuat audionya. Ketiklah kalimat yang akan diperlukan untuk diubah menjadi *sound* pada kotak tersebut kemudian klik tombol yang ditunjukkan oleh tanda panah sebagai berikut ini:



Gambar 4.13
Tampilan Menu Untuk Membuat *Sound*

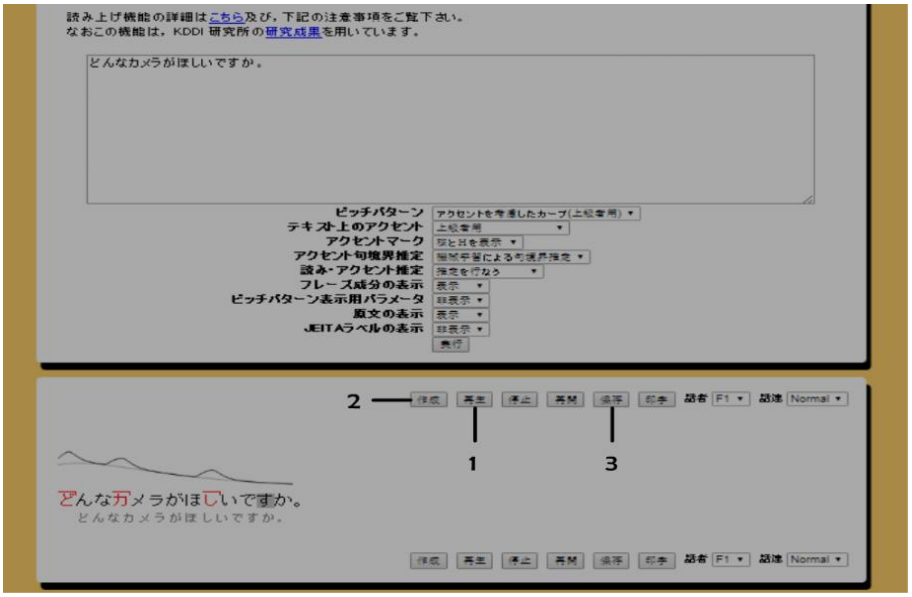
Setelah mengklik tombol tersebut kalimat akan di proses menjadi audio.

Saat audio sudah tersedia, akan muncul tampilan seperti gambar berikut ini:



Gambar 4.14
Pengaturan Pengunduhan *Sound*

Bagian nomor satu adalah menu untuk memilih penutur suara F untuk *female* dan M untuk *male*. Masing-masing penutur suara *female* dan *male* ini memiliki dua jenis suara yaitu F1, F2 dan M1, M2. Pengguna bisa memilih suara yang dibutuhkan. Bagian nomor dua adalah menu untuk mengatur kecepatan berbicara penutur. Terdapat tiga tingkat kecepatan yaitu *Normal*, *Slow*, dan *Fast*. Tingkat kecepatan tersebut bisa dipilih dan disesuaikan oleh kebutuhan pengguna. Jika semuanya telah diatur sesuai kebutuhan, klik tombol pada nomor tiga dan akan muncul halaman seperti gambar berikut ini:



Gambar 4.15
Putar, Putar Ulang Suara, Simpan

Untuk mencoba audio yang telah dibuat, klik tombol nomor satu. Jika telah yakin dan akan menyimpan audionya, klik tombol nomor dua. Kemudian, jika telah sesuai dengan keinginan pengguna, klik tombol nomor tiga untuk mengunduhnya.

4.2 Proses Pengoperasian Media

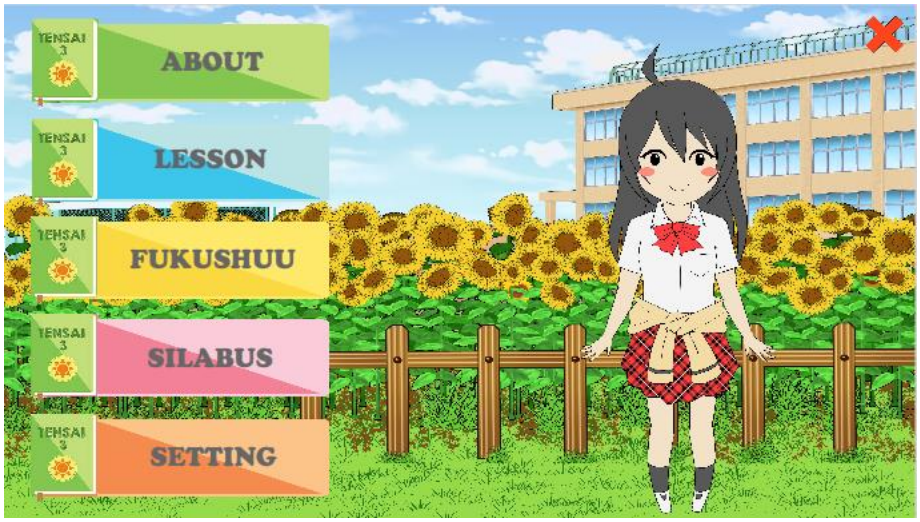
Agar memudahkan pengguna dalam menggunakan media *Tensai 3,* penulis akan menjelaskan cara penggunaan media *Tensai 3* dari awal sampai akhir. berikut ini penjelasannya:

1. Pertama-tama masukkan *CD Tensai 3* ke dalam *CD/DVD room* yang terdapat pada komputer atau *laptop*.
2. Kemudian buka *drive CD/DVD* dan *double click* media *Tensai 3* hingga muncul *opening* atau tampilan media *Tensai 3.*



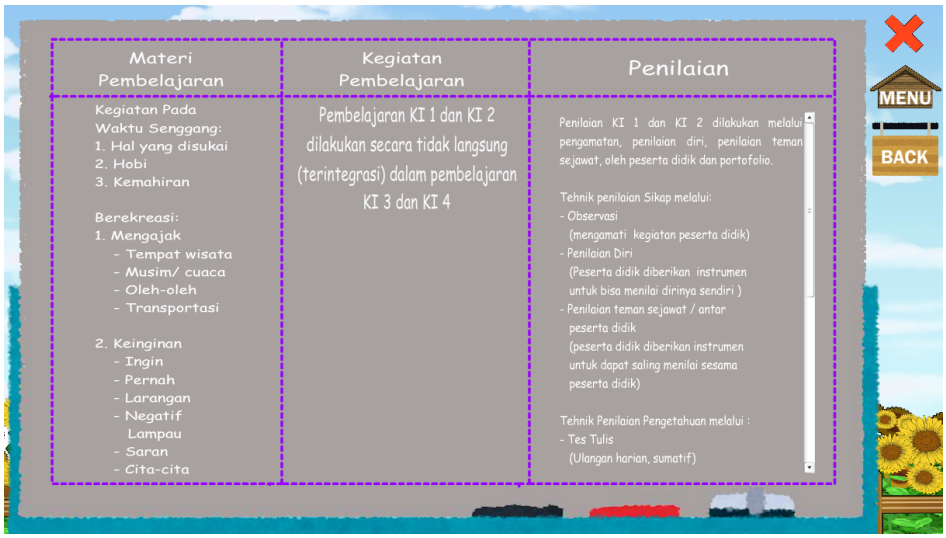
Gambar 4.16
Tampilan *Opening* Media *Tensai 3*

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



Gambar 4.17
Tampilan Menu Utama

4. Bila menekan *button* silabus maka akan tampil rencana pembelajaran pada media *Tensai 3.*



Gambar 4.18
Tampilan Silabus

5. Bila menekan *button Lesson* maka akan tampil lima menu pilihan berupa materi dari bab 51 sampai bab 55. Masing-masing menu materi terdiri dari *kaiwa, kotoba, kanji, bunpou* dan *renshuu*.



Gambar 4.19
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 tersebut, maka pengguna bisa menekan *button* percakapan yang tersedia. Kemudian pengguna bisa menekan *button next* dan *back* untuk kembali atau melanjutkan percakapan.



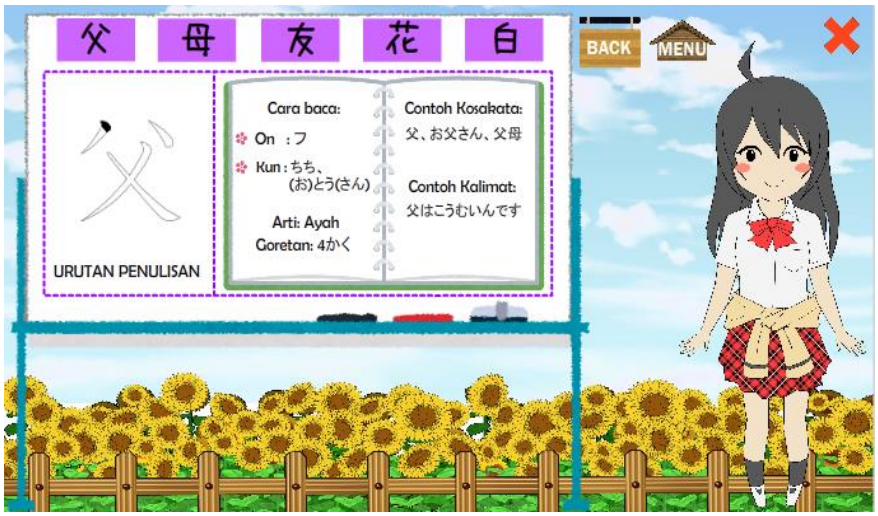
Gambar 4.20
Tampilan Menu *Kaiwa*

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



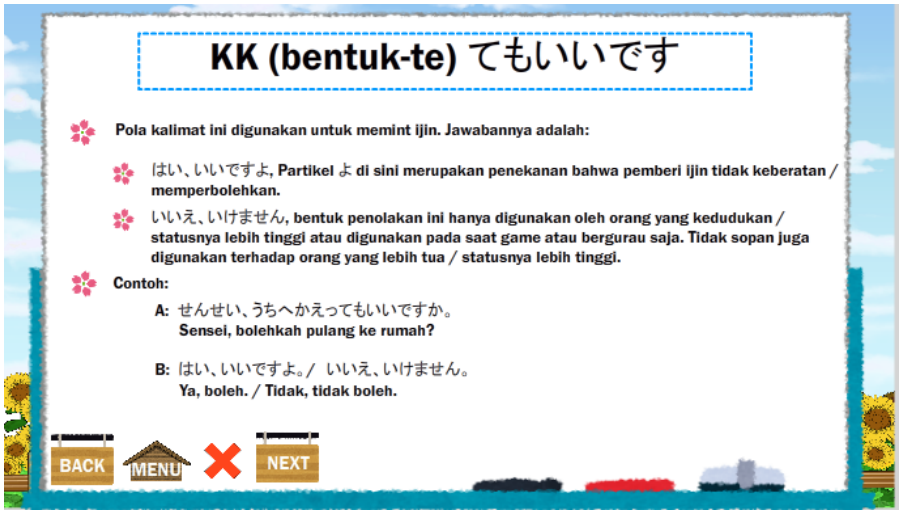
Gambar 4.21
Tampilan Menu *Kotoba*

Menu *kanji* berisi empat atau lima buah *button* dengan huruf *kanji* yang terdapat pada setiap babnya. Bila menekan salah satu *button kanji*, maka akan tampil cara penulisan, cara baca, arti, goretan, contoh kata dan contoh kalimat.



Gambar 4.22
Tampilan Menu *Kanji*

Menu *bunpou* berisi pola kalimat dan penjelasan singkat mengenai fungsi dan pola kalimat, serta contoh kalimat yang terdapat pada setiap babnya.



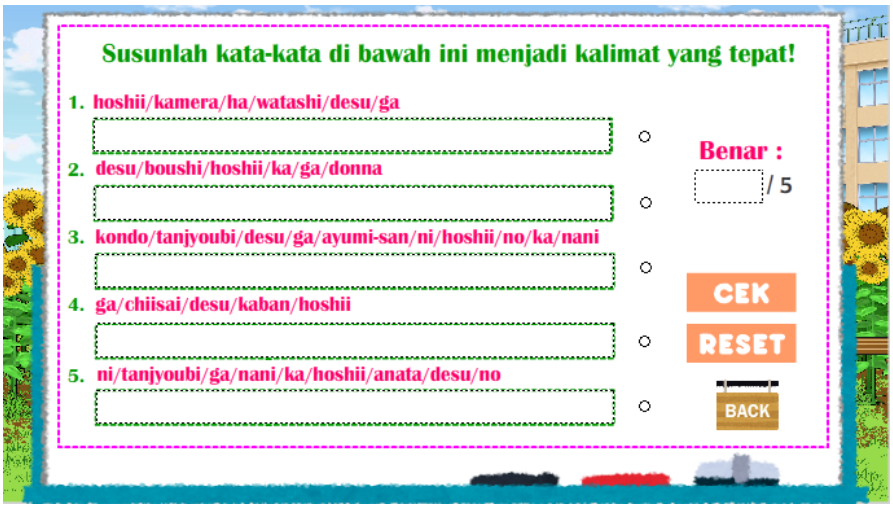
Gambar 4.23
Tampilan Menu *Bunpou*

Menu *renshuu* berisi latihan yang terdiri dari dua jenis latihan yaitu *kotoba* dan *bunpou*. Pada masing-masing latihan terdapat petunjuk untuk mengetahui cara mengisi latihan tersebut.



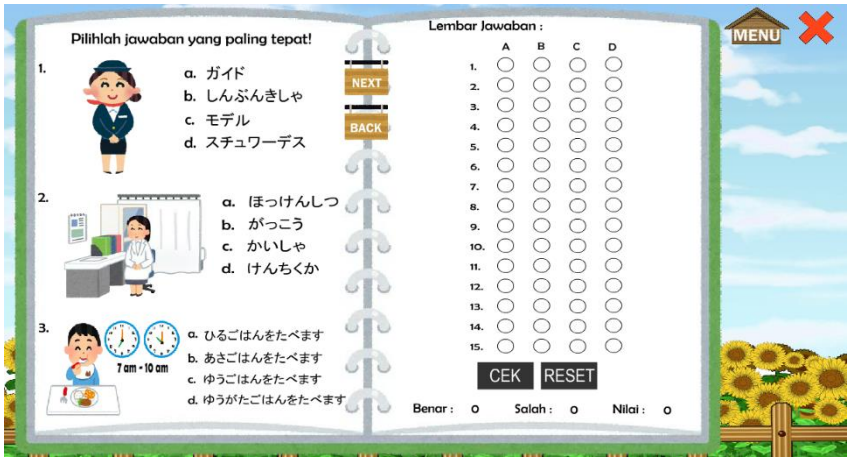
Gambar 4.24
Tampilan Menu *Renshuu*

Pada menu *renshuu bunpou* berisi lima soal latihan essai pada setiap babnya. Pada latihan ini pengguna menjawab soal dan menyusun soal kalimat agar tersusun dengan benar atau. Setelah kalimat disusun, pengguna dapat menekan *button Cek* untuk mengetahui hasil yang telah didapatkan. Selain *button Cek*, terdapat pula *button Reset* yang berfungsi untuk menghapus dan menulis kembali jawaban.



Gambar 4.25
Tampilan Menu *Renshuu Bunpou*

6. Bila menekan *button fukushuu* maka akan menampilkan soal-soal latihan gabungan dari bab 51 sampai bab 55 yang beriisikan lima belas soal pilihan ganda. Pada latihan ini, pengguna menjawab soal dengan cara mengklik area yang berbentu bulat yang terdapat di sebelah kanan pada lembar jawaban. Pada menu f*ukushuu* terdapat *button next* dan *back* untuk melihat soal selanjutnya atau sebelumnya dengan cara menekan *button* tersebut. Selain itu, untuk memeriksa jawaban yang telah diisi, pengguna dapat menekan *button Cek*, dan untuk mengulangi menjawab soal pengguna dapat menekan *button Reset*.



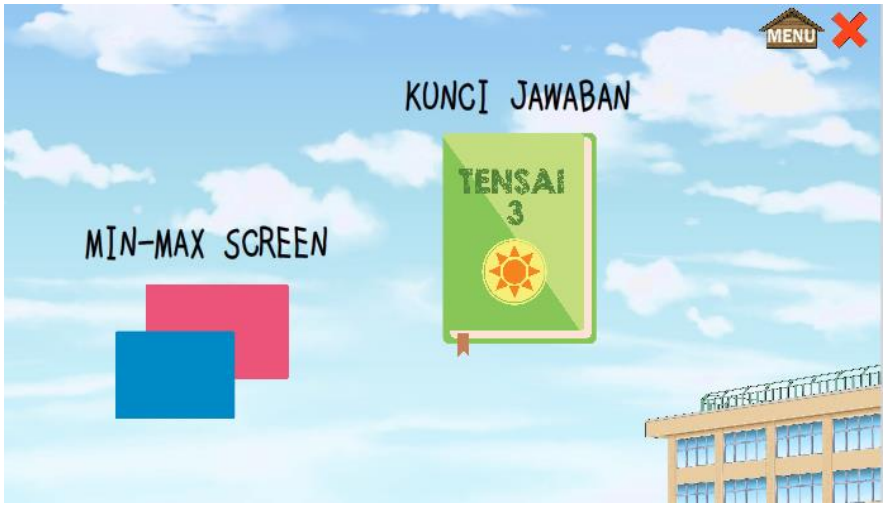
Gambar 4.26
Tampilan Menu *Fukushuu*

7. Bila menekan *button about*, maka akan tampil lima *button* yaitu, *button profile* yang berisikan tentang data penulis, *button Tensai 3* berisikan tentang penjelasan media *Tensai 3*, *button* cara penggunaan berisikan tentang langkah-langkah menggunakan media *Tensai 3*, *button* sumber berisikan tentang sumber data media *Tensai 3*, dan *button thank's to* berisikan tentang ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu.



Gambar 4.27
Tampilan Menu *About*

8. Bila menekan *button setting*, maka akan tampil dua button, yaitu *button min-max* yang berfungsi untuk meminimalkan atau memaksimalkan tampilan layar dan *button* kunci jawaban yang berisikan kunci jawaban dari semua soal-soal yang ada dalam media *Tensai 3*.



Gambar 4.28
Tampilan Menu *Setting*

4.3 Tanggapan Pengajar

4.3.1 Hasil Penilaian Kuesioner Tertutup

Setelah memberikan kuesioner kepada responden, maka diperoleh hasil nilai dari kuesioner tertutup mengenai materi media *Tensai 3* sebagai berikut:

Tabel 4.1
Prosentase Materi Media

No	Pertanyaan	Jumlah Responden			
		SS	S	TS	STS
A. Materi Media					
1	Kesesuaian kosakata media *Tensai 3* dengan buku acuan yang digunakan	4	4	0	0
		50%	50%	0%	0%
2	Kesesuaian pola kalimat media *Tensai 3*	3	5	0	0
		37.5%	62.5%	0%	0%
3	Kesesuaian contoh kalimat media *Tensai 3*	3	5	0	0
		37.5%	62.5%	0%	0%

4	Kecukupan jumlah soal latihan dan *fukushuu*	2	5	1	0
		25%	62.5%	12.5%	0%
5	Tingkat kesulitan soal latihan dan *fukushuu* termasuk mudah	0	8	0	0
		0%	100%	0%	0%
6	Kesesuaian gambar kosakata media *Tensai 3*	3	4	1	0
		37.5%	50%	12.5%	0%
7	Petunjuk pengisian soal mudah dipahami	3	5	0	0
		37.5%	62.5%	0%	0%
∑		18	36	2	0
Kriterium		72	108	4	0
Nilai Rata-rata		184			

Berdasarkan prosentase tabel 4.1 di atas dapat diketahui hasil penilaian responden terhadap materi media *Tensai 3* sebagai berikut:

A. Materi Media

1. Kesesuaian kosakata

   50% responden menyatakan “setuju” bahwa kosakata pada setiap bab dalam media *Tensai 3* sudah sesuai dengan buku acuan yang digunakan yaitu buku Sakura jilid 3 Bab 51 sampai Bab 55.

2. Kesesuaian pola kalimat

   62.5% responden menyatakan “setuju” bahwa pola kalimat yang terdapat dalam media *Tensai 3* sudah sesuai tetapi responden lainnya menyatakan bahwa dalam pola kalimat sebaiknya terdapat penggantian kata menjadi bentuk positif, negatif, dan lain-lain.

3. Kesesuaian contoh kalimat

   62.5% responden menyatakan “setuju” bahwa contoh kalimat yang terdapat dalam media *Tensai 3* sudah sesuai dengan materi setiap bab buku acuan yang digunakan .

4. Kecukupan jumlah soal latihan dan *fukushuu*

   Pada setiap babnya terdapat sepuluh soal latihan kotoba dan lima soal latihan bunpou untuk melatih siswa mengingat materi pelajaran yang telah diberikan. Dalam *fukushuu* terdapat limabelas latihan soal gabungan pilihan ganda dari semua bab yang terdapat dalam media *Tensai 3*. 62.5% responden menyatakan "setuju" bahwa jumlah soal latihan dan *fukushuu* dalam media *Tensai 3* sudah mencukupi, tetapi responden lainnya menyatakan bahwa jumlah soal latihan dan fukushuu sebaiknya diperbanyak lagi.

5. Tingkat kesulitan latihan soal dan *fukushuu*

   100% responden menyatakan "setuju" bahwa tingkat kesulitan soal dan *fukushuu* dalam media *Tensai 3* termasuk mudah. Soal latihan dan *fukushuu* dibuat semudah mungkin agar siswa-siswa kelas XII dapat belajar dengan mandiri tanpa bantuan dari pengajar. Dalam pembuatan soal, penulis menggunakan buku Sakura jilid 3 dan buku Nakayoku Nihongo.

6. Kesesuaian gambar kosakata

   50% responden menyatakan "setuju" bahwa gambar kosakata yang terdapat dalam media *Tensai 3* sudah sesuai tetapi responden lainnya menyatakan bahwa gambar kosakata kurang sesuai.

7. Petunjuk pengisisan soal

   62.5% responden menyatakan "setuju" bahwa petunjuk pengisian soal dalam media *Tensai 3* mudah dipahami. Bukan hanya petunjuk pengisian soal saja, penulis juga mencantumkan cara penggunaan media *Tensai 3* pada menu *about*.

Tabel 4.2
Prosentase Tampilan Media

No	Pertanyaan	Jumlah Responden			
		SS	S	TS	STS
B. Tampilan Media					
1	Desain media *Tensai 3*	3	5	0	0
		37.5%	62.5%	0%	0%
2	Ukuran teks keseluruhan	0	8	0	0
		0%	100%	0%	0%
3	Jenis huruf	1	7	0	0
		12.5%	87.5%	0%	0%
4	Tombol navigasi (*back, next, home*, dsb)	3	5	0	0
		37.5%	62.5%	0%	0%
5	Efek suara tombol	2	5	1	0
		25%	62.5%	12.5%	0%
6	Suara untuk menyebut kosakata	3	5	0	0
		37.5%	62.5%	0%	0%
7	Tampilan keseluruhan media *Tensai 3*	3	5	0	0
		37.5%	62.5%	0%	0%
8	Media *Tensai 3* dapat dijadikan media alternatif pembelajaran	2	6	0	0
		25%	75%	0%	0%
∑		17	46	1	0
Kriterium		68	138	2	0
Nilai Rata-rata		208			

Berdasarkan prosentase tabel 4.2 di atas dapat diketahui hasil penilaian responden terhadap tampilan media *Tensai 3* sebagai berikut:

B. Tampilan Media

1. Desain media *Tensai 3*

   62.5% responden menyatakan "setuju" bahwa desain secara keseluruhan yang terdapat dalam media *Tensai 3* sudah menarik. Dalam pembuatan desain penulis menggunakan software *Adobe Flash CS6* dan *Adobe Photoshop CS6*.

2. Ukuran teks keseluruhan

   100% responden menyatakan “setuju” bahwa ukuran teks secara keseluruhan dalam media *Tensai 3* sudah jelas dan mudah terbaca. Dalam pemilihan huruf pada setiap frame dalam media *Tensai 3* berbeda-beda. Penulis menggunakan ukuran huruf 25 sampai dengan 80.

3. Jenis huruf

   Dalam pembuatan media *Tensai 3*, penulis menggunakan berbagai macam jenis huruf seperti *Aquafont*, *Berlin Sans FB*, *Britannic Bold*, *Couper Black*, *DK Cool Crayon* dan lain-lain. 87.5% responden menyatakan “setuju” bahwa jenis huruf yang digunakan dalam media *Tensai 3* sudah jelas dan mudah terbaca tetapi responden lainnya menyatakan bahwa jenis huruf dalam button kotoba sebaiknya diperjelas.

4. Tombol navigasi

   Penulis menambahkan tombol navigasi *home* dan *exit* pada setiap framenya untuk memudahkan pengguna kembali pada tampilan menu awal dan keluar pada media *Tensai 3*. Selain tombol *home* dan *exit*, penulis juga menambahkan tombol-tombol lainnya pada setiap babnya. 62.5% responden menyatakan “setuju” bahwa tombol navigasi (*back, next, home,* dsb) dalam media *Tensai 3* mudah dioperasikan.

5. Efek suara tombol

   Penulis memasukkan suara dalam tombol dari berbagai macam sumber seperti Soundjay, Taira Komori, dan OJAD. Pada gambar buku yang terdapat pada tampilan awal media *Tensai 3*, penulis menggunakan efek suara

Soundjay. Efek suara pada tombol lainnya menggunakan efek suara Soundjay dan Taira Komori. Sedangkan efek suara dari suara penutur OJAD digunakan pada tombol *kaiwa* dan *kotoba* untuk memudahkan siswa dalam meniru pelafalan dalam bahasa Jepang. 62.5% responden menyatakan "setuju" bahwa efek suara tombol dalam media *Tensai 3* sudah baik tetapi responden lainnya menyatakan bahwa efek suara pada saat mengklik buku di tampilan awal media *Tensai 3* terlalu kencang dan sebaiknya diperhalus lagi.

6. Suara untuk menyebut kosakata

   Dalam menyebutkan kosakata pada setiap babnya, penulis menggunakan bantuan suara penutur dari OJAD dengan menggunakan suara perempuan. 62.5% responden menyatakan "setuju" bahwa suara yang digunakan untuk menyebutkan kosakata dalam media *Tensai 3* sudah terdengar jelas tetapi responden lainnya menyatakan bahwa suara penutur dari OJAD dalam menyebutkan kotoba maupun percakapan masih kurang jelas dibandingkan suara tombol dan sebaiknya lebih diperjelas.

7. Tampilan keseluruhan media *Tensai 3*

   62.5% responden menyatakan "setuju" bahwa tampilan keseluruhan media *Tensai 3* sudah menarik.

8. Media *Tensai 3* dapat dijadikan media alternatif pembelajaran

   75% responden menyatakan "setuju" bahwa media *Tensai 3* dapat dijadikan sebagai media alternatif untuk pembelajaran bahasa Jepang kelas XII SMA/Sederajat, karena media *Tensai 3* bukan hanya dapat digunakan pada

saat di kelas saja tetapi juga dapat digunakan siswa untuk belajar sendiri di rumah tanpa bantuan pengajar.

Berikut ini adalah hasil prosentase kuesioner tertutup secara keseluruhan mengenai materi media dan tampilan media *Tensai 3*:

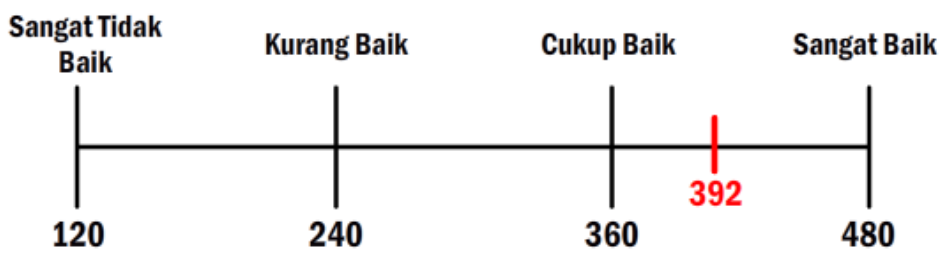
Tabel 4.3
Prosentase Kuesioner Tertutup

No	Pertanyaan	Jumlah Responden			
		SS	S	TS	STS
A. Materi Media					
1	Kesesuaian kosakata media *Tensai 3* dengan buku acuan yang digunakan	4	4	0	0
		50%	50%	0%	0%
2	Kesesuaian pola kalimat media *Tensai 3*	3	5	0	0
		37.5%	62.5%	0%	0%
3	Kesesuaian contoh kalimat media *Tensai 3*	3	5	0	0
		37.5%	62.5%	0%	0%
4	Kecukupan jumlah soal latihan dan *fukushuu*	2	5	1	0
		25%	62.5%	12.5%	0%
5	Tingkat kesulitan soal latihan dan *fukushuu* termasuk mudah	0	8	0	0
		0%	100%	0%	0%
6	Kesesuaian gambar kosakata media *Tensai 3*	3	4	1	0
		37.5%	50%	12.5%	0%
7	Petunjuk pengisian soal mudah dipahami	3	5	0	0
		37.5%	62.5%	0%	0%
B. Tampilan Media					
1	Desain media *Tensai 3*	3	5	0	0
		37.5%	62.5%	0%	0%
2	Ukuran teks keseluruhan	0	8	0	0
		0%	100%	0%	0%
3	Jenis huruf	1	7	0	0
		12.5%	87.5%	0%	0%
4	Tombol navigasi (*back, next, home*, dsb)	3	5	0	0
		37.5%	62.5%	0%	0%
5	Efek suara tombol	2	5	1	0
		25%	62.5%	12.5%	0%

6	Suara untuk menyebut kosakata	3	5	0	0
		37.5%	62.5%	0%	0%
7	Tampilan keseluruhan media *Tensai 3*	3	5	0	0
		37.5%	62.5%	0%	0%
8	Media *Tensai 3* dapat dijadikan media alternatif pembelajaran	2	6	0	0
		25%	75%	0%	0%
∑		35	82	3	0
Kriterium		140	246	6	0
∑ Kriterium		392			

Berdasarkan jawaban-jawaban responden di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa sebagian besar responden menyatakan bahwa media *Tensai 3* termasuk ke dalam interval cukup baik dan sangat baik dari segi materi dan tampilan media.

Setelah mengetahui nilai dari setiap jawaban, kemudian penulis menentukan nilai ideal menggunakan perhitungan skala *likert* untuk menghitung hasil kuesioner tertutup. Nilai ideal yang diperoleh digunakan untuk menentukan nilai batas maksimum dari kuesioner tertutup. Nilai ideal yang diperoleh adalah 4 x 15 x 8 = 480. Dengan ketentuan nilai terbesar dari setiap pertanyaan adalah 4 yang terdiri dari 15 soal kuesioner dan 8 orang responden. Dari hasil penilaian penelitian yang diperoleh ∑kriterium adalah 392, maka berdasarkan *rating scale* nilai tersebut masuk ke dalam *interval* cukup baik dan sangat baik. Dengan kata lain tanggapan responden terhadap media *Tensai 3* adalah baik. Berikut ini adalah *rating scale* berdasarkan hasil kuesioner tertutup media *Tensai 3*:



Gambar 4.29
Rating Scale Hasil Kuesioner Tertutup

4.3.2 Hasil Penilaian Kuesioner Terbuka

Pada kuesioner yang dibagian kepada responden terdapat dua pertanyaan terbuka, yaitu:

1. Apakah ada keinginan untuk menggunakan multimedia *Tensai 3* untuk mengajar bahasa Jepang?
2. Saran untuk perbaikan multimedia *Tensai 3*.

Jawaban responden terhadap pertanyaan pertama yaitu semua responden ada keinginan untuk menggunakan media *Tensai 3* ketika mengajar bahasa Jepang. Adapun alasan yang ditulis dalam kuesioner adalah sebagai berikut:

1. Alternatif media pembelajaran yang cukup representatif untuk bisa digunakan di kelas dan materi pembelajaran yang sesuai untuk disampaikan di kelas XII. Dengan menggunakan medai *Tensai 3* diharapkan minat pembelajar bahasa Jepang menjadi bertambah, serta menarik perhatian siswa untuk lebih fokus dan konsentrasi dalam belajar bahasa Jepang.
2. Media *Tensai 3* sangat menarik dan dapat dijadikan alternatif media dalam kegiatan belajar mengajar di kelas dengan gambar yang menarik dan audio yang jelas, siswa pun bisa belajar sendiri di rumah.
3. Secara keseluruhan dari segi gambar, warna, dan penulisan huruf *hiragana* dalam media sudah bagus. *Kotoba* juga sesuai dengan buku referensi dan *fukushuu* yang cukup.

Adapun saran yang responden berikan untuk perbaikan media yaitu:

1. Dalam menu *bunpou* sebaiknya terdapat penggantian kata menjadi bentuk pasif, negatif, dan lain-lain
2. Memperbanyak *fukushuu.*
3. Memperbanyak gambar dan pemilihan gambar yang sesuai.
4. Efek suara tombol terlalu kencang sebaiknya diperhalus. Pada suara *kotoba* dan percakapan sebaiknya lebih diperjelas.
5. Jenis huruf pada tombol kotoba sebaiknya diperjelas.
6. Di menu *kaiwa* pada saat di klik, sebaiknya langsung mengeluarkan suara.