

## BAB IV

### PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

#### A. Deskripsi Data

Deskripsi data merupakan gambaran data yang ada guna mempermudah pemahaman baik dari sudut pandang penulis dan pembaca. Seperti dikemukakan Sukardi (2004:88) bahwa fungsi deskripsi data yaitu mengadministrasi dan menampilkan ringkasan data sehingga memudahkan pembaca lain untuk memahami substansi dan makna dari tampilan data tersebut.

Dalam bab ini akan dibahas mengenai uraian data dan analisis data yang diperoleh dari instrumen yang digunakan dalam penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan non tes berupa angket. Data dari hasil tes akan digunakan sebagai data pokok untuk mengetahui apakah terjadi kenaikan kemampuan hasil belajar siswa untuk mencapai SKM (Standar Ketuntasan Minimum) setelah menggunakan media *Macromedia Flash 8.0*. Sedangkan data yang diperoleh dari data angket digunakan sebagai data pendukung untuk mengetahui respon siswa mengenai penggunaan *Macromedia Flash 8.0* sebagai media pembelajaran huruf *hiragana*. Data-data tersebut coba dipermudah pengolahannya oleh penulis dengan menggunakan *Microsoft*

*Office Excel 2007*, sedangkan data yang diperoleh dari studi pustaka akan digunakan untuk melengkapi dan mendukung data dari tes dan angket.

Penelitian ini dilakukan di SMA ADI LUHUR yang berlokasi di Jl. Condet Raya No. 4 Balekambang Kec. Kramatjati Jakarta Timur 13530. Adapun sampel dari penelitian ini hanya menggunakan satu kelas yaitu siswa kelas X-C yang berjumlah 20 orang. Pada deskripsi data ini penulis akan mencoba memaparkan nilai hasil belajar bahasa Jepang dilihat dari kemampuan belajar huruf *hiragana* siswa kelas X-C SMA ADI LUHUR.

## **B. Langkah-Langkah Mengembangkan Media *Macromedia Flash 8.0***

Berikut adalah tahapan dalam teori pembelajaran Dick, Carey, dan Carey yang lebih disederhanakan oleh Sugiono (2008:409) sehingga lebih mudah dipahami dalam pengembangan media *Macromedia Flash 8.0* pada penelitian ini :

### 1. Potensi dan masalah

Dalam hal ini kendala yang dihadapi oleh siswa kelas X-C dalam pembelajaran huruf hiraganatelah dipaparkan pada bab I. Dengan adanya masalah tersebut maka secara langsung akan mempengaruhi proses belajar mengajar, dikarenakan buku yang digunakan dalam pembelajaran pada jenjang selanjutnya adalah buku bahasa Jepang jilid 1 (にほんご 1) dimana hampir semua tulisan yang terdapat dalam buku tersebut menggunakan huruf hiragana. Sehingga membaca dan

menulis huruf hiragana merupakan standarkompetensi kelulusan (SKL).

Seperti dikemukakan oleh Sugiono (2008:409&411) bahwa potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah, data potensi dan masalah tidak harus dicari sendiri, tetapi bisa berdasarkan laporan penelitian orang lain, atau dokumentasi laporan kegiatan dari perorangan atau instansi tertentu yang masih *up to date*.

## 2. Mengumpulkan Informasi

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan *up to date*, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah pada bab I.

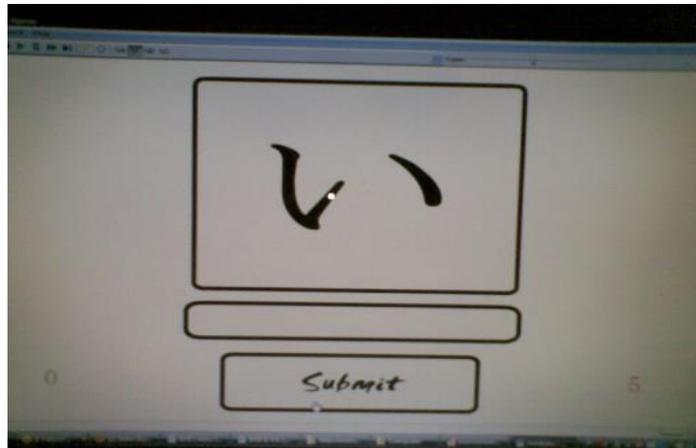
Dalam penelitian ini penulis mencoba menggali informasi media apa yang dapat menarik minat belajar siswa kelas X-C agar dapat meningkatkan kemampuannya dalam membaca dan menulis huruf hiragana. Karena pada media kartu flash atau kartu huruf hiragana hasil yang dicapai tidak maksimal.

Setelah penulis mencoba mencari informasi pada pelajaran lain terutama pada pelajaran TIK (Teknologi Ilmu Komunikasi) ternyata siswa sangat antusias dengan pelajaran ini sehingga pada akhirnya penulis mencoba dengan membuat sebuah media pembelajaran *Macromedia Flash 8.0*

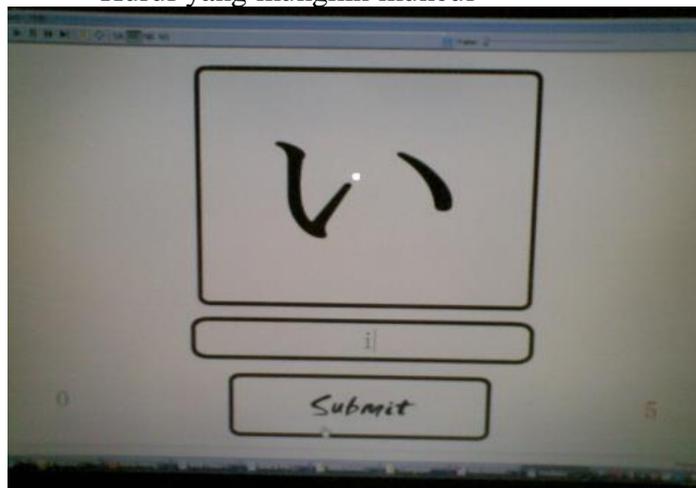
## 3. Desain Produk

Dalam penelitian ini penulis mencoba untuk membuat desain media pembelajaran dengan *software Macromedia Flash 8.0*. Hasil akhir dari kegiatan penelitian dan pengembangan adalah berupa desain produk baru, yang lengkap dengan spesifikasinya. Berikut adalah desain produk pertama sebelum adanya revisi media :

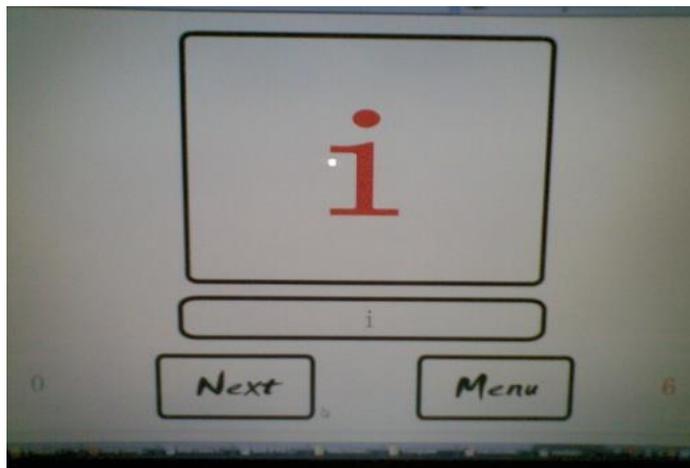
a. Desain Media Membaca Huruf *Hiragana*



Gambar . i  
Huruf yang mungkin muncul



Gambar . j  
Tampilan setelah siswa menjawab (produk sebelum revisi)

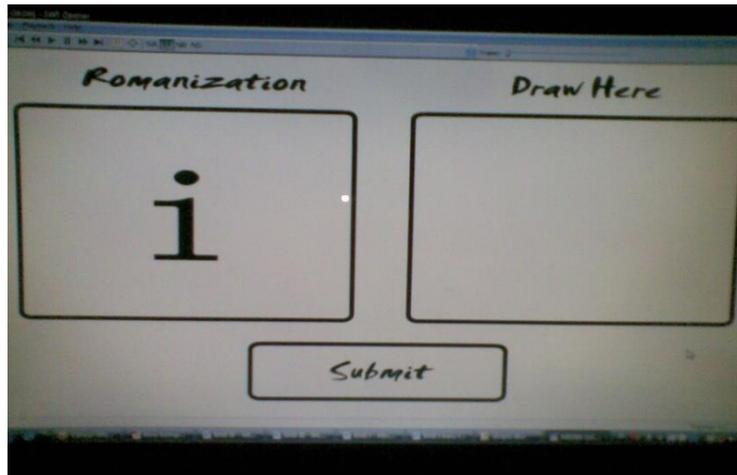


Gambar . k  
Tampilan setelah dikoreksi jawaban siswa  
(produk sebelum revisi)

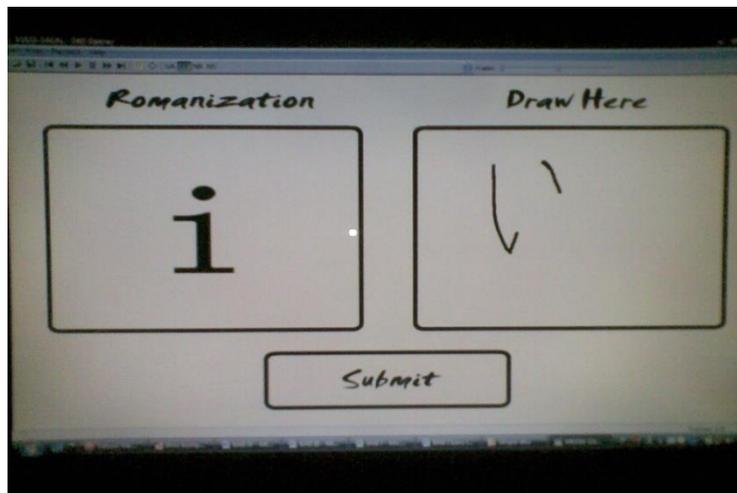
Pada gambar i adalah huruf yang mungkin akan muncul ketika pertama kali setelah siswa memilih menu awal. Pada kanan dan kiri terdapat 2 angka nol, pada angka sebelah kanan berwarna merah, angka ini berfungsi sebagai *point* salah sebaliknya angka berwarna hijau berfungsi sebagai *point* ketika siswa menjawab benar. Kemudian pada gambar j, siswa diminta untuk menulis jawabannya pada kotak panjang berukuran kecil di atas tulisan *submit*. Kemudian siswa diminta untuk mengklik tombol yang bertuliskan *submit*. Pada gambar k, setelah siswa mengklik submit maka akan muncul jawaban pada kotak besar yang sebelumnya bertuliskan *hiragana*, dari kotak besar tersebut siswa akan mengetahui jawaban yang telah ditulis oleh siswa tersebut benar atau salah, maka angka yang terdapat pada kanan dan kiri akan mengkomulatifkan jawaban benar dan salah siswa. Kemudian terdapat dua kotak yang terdapat di paling bawah layar yang

bertuliskan next dan menu, ketika siswa mengklik *next* maka huruf yang selanjutnya akan muncul, tetapi jika siswa mengklik *menu* maka akan kembali ke *menu* utama.

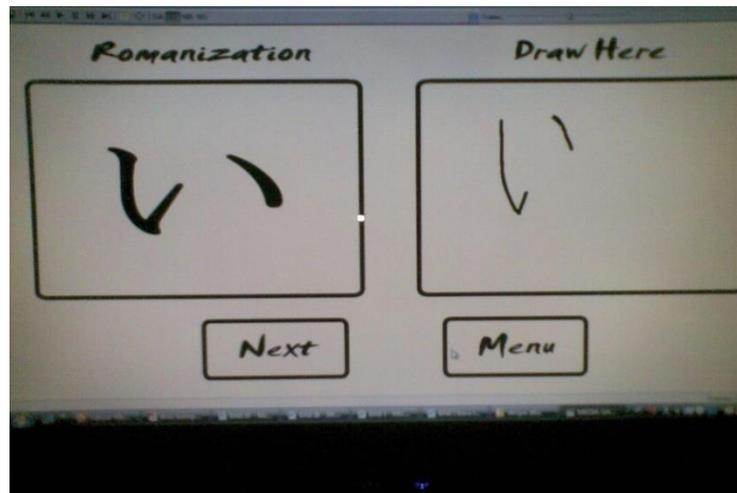
b. Desain Media Menulis Huruf *Hiragana*



Gambar.1  
Tampilan huruf sebelum dijawab siswa  
(produk sebelum revisi)



Gambar. m  
Tampilan setelah dijawab siswa  
(produk sebelum revisi)



Gambar. n  
Tampilan setelah dikoreksi  
(produk sebelum direvisi)

Pada gambar l, huruf tersebut adalah huruf yang mungkin akan muncul pertama kali. Siswa diminta untuk mengisi kotak yang ada disebelah kanan dengan menggunakan kursor/*mouse*. Kemudian pada gambar m, setelah siswa menuliskan huruf *hiragana* pada kotak di sebelah kanan siswa diminta untuk mengklik tombol *submit*. Pada gambar n, setelah mengklik tombol *submit* maka pada kotak sebelah kiri yang sebelumnya bertuliskan huruf “i” akan berubah menjadi tulisan hiragana “い”. Pada tahap inilah siswa dapat mengetahui jawaban huruf *hiragana* yang dituliskan pada kotak sebelah kanan jika jawabannya sama dengan kotak sebelah kiri maka dipastikan jawaban yang dituliskan siswa benar namun jika berbeda maka sebaliknya.

#### 4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini metode mengajar baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan demikian, karena validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan rasional, belum fakta lapangan.

Dalam tahap ini peneliti dibantu oleh dosen pembimbing skripsi sebagai pakar yang dapat menilai produk yang telah dihasilkan, sehingga terdapat beberapa kelemahan dalam produk pertama yaitu:

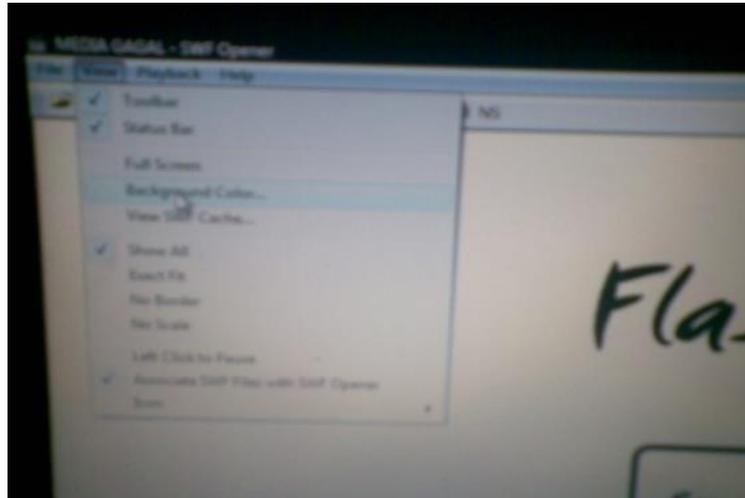
- Terlalu sepi dalam penyajian tampilan
- Tidak terdapat suara
- Kurang menarik perhatian siswa

Selain kelemahan produk ini juga memiliki kelebihan yang jarang dimiliki oleh produk lain, yaitu dapat menulis huruf dengan *cursor/mouse*.

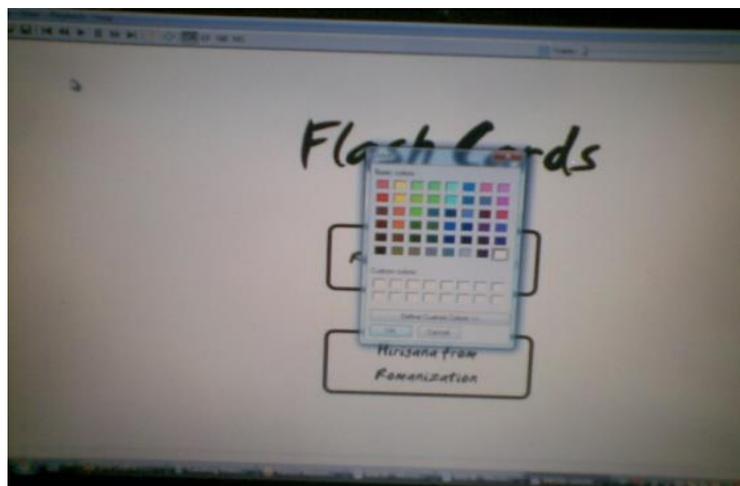
##### 5. Perbaikan Desain

Setelah produk divalidasi melalui pakar pendidikan dalam hal ini dosen pembimbing skripsi, maka telah diketahui kelemahan dan kelebihannya. Kemudian peneliti mencoba untuk mengurangi atau menutupi kelemahan kelemahan tersebut. Dalam hal ini peneliti mencoba untuk mengganti tampilan *background* agar lebih berwarna, pada desain awal warna *background* hanya berwarna putih saja, namun

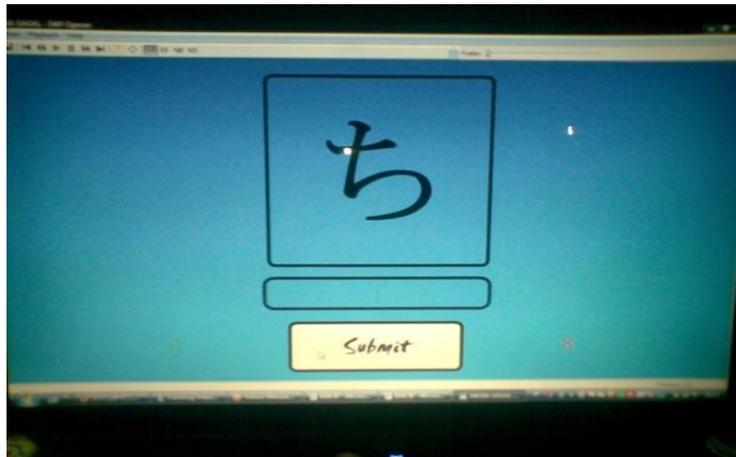
untuk standar isinya masih sama. Berikut adalah desain media setelah direvisi:



Gambar . o  
Tampilan langkah awal untuk mengganti *background*



Gambar . p  
Tampilan ketika memilih warna *background*



Gambar . q  
Tampilan seteh diubah warna *background*

Pada gambar diatas adalah cara untuk mengubah tampilan warna *background* sesuai dengan keinginan siswa. Dalam hal ini siswa dengan bebas mengatur warna *background* sesuai dengan warna yang disukai siswa tersebut sehingga memacu semangat belajar mereka dengan warna-warna yang disukainya. Pada gambar o merupakan tahap awal untuk mengganti warna *background*, siswa diminta untuk mengklik *view* yang terdapat pada kiri atas layar, kemudian pilih dengan cara mengklik "*background color*". Kemudian akan muncul pilihan warna pada gambar p, siswa diminta mengklik warna kesukaan mereka. Maka warna *background* akan berubah sesuai dengan warna yang telah dipilih siswa seperti pada gambar q. Begitu juga dengan desain media membaca huruf hiragana.

Dalam hal ini penulis mencoba mengurangi kelemahan-kelemahan yang terdapat pada media tersebut.

## 6. Uji Coba Produk

Dalam bidang pendidikan, desain produk metode mengajar baru dapat langsung diujicoba setelah divalidasi dan revisi. Uji coba disini merupakan uji coba awal dilakukan simulasi penggunaan media ajar tersebut, setelah disimulasikan maka dapat diujicobakan pada kelompok terbatas, untuk mendapatkan informasi apakah media mengajar yang telah direvisi tersebut dapat lebih efektif dan efisien dibandingkan media mengajar yang sebelumnya. Untuk itu pengujian dapat dilakukan dengan eksperimen, yaitu membandingkan efektivitas media mengajar lama dengan yang baru.

Pada ujicoba ini penulis mencoba dengan menggunakan kelompok terbatas dengan memanggil 15 orang siswa untuk mempelajari penggunaan media tersebut kemudian siswa diminta pendapat mereka apakah media tersebut cukup membantu mereka dalam mempelajari huruf hiragana sesuai dengan kebutuhan mereka. Dari pendapat mereka pada intinya mereka membutuhkan sesuatu yang lebih menarik dalam segi tampilan dan suara. Sehingga mereka termotivasi untuk belajar dengan adanya tampilan yang menarik.

Karena dalam penelitian ini menggunakan pretest dan post test yang menggunakan metode *one group before-after* maka tidak diperlukan kelas kontrol, melainkan hanya satu kelas eksperimen

saja. Desain eksperimen ini digunakan karena penulis melakukan pengamatan perbedaan dari setiap sampel sebelum dan sesudah dilakukannya eksperimen.

## 7. Revisi Produk

Dalam hal ini produk yang direvisi adalah produk yang telah didiskusikan oleh pakar yaitu dosen pembimbing skripsi. Dalam hal ini penulis berupaya sebaik mungkin untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi pada produk sebelumnya (produk sebelum divalidasi).

Berikut adalah hasil desain produk setelah dilakukan revisi sesuai dengan hasil validasi dan kebutuhan siswa dilihat dari pendapat uji produk pada kelompok kecil:

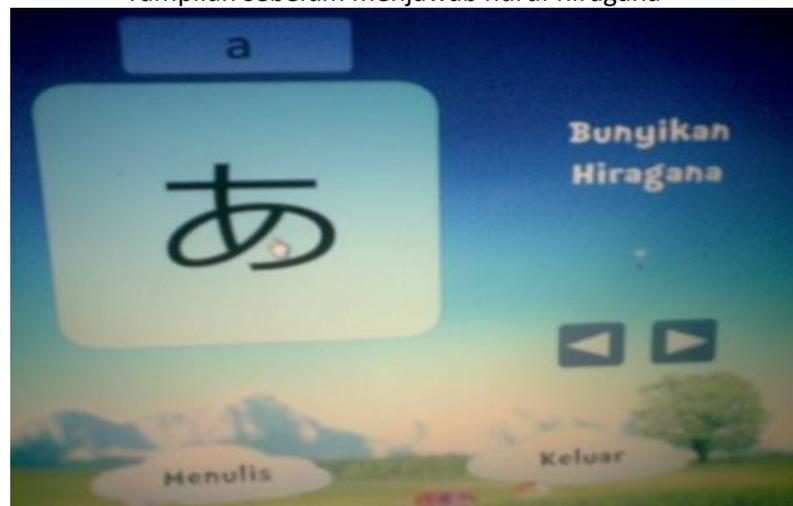
### a. Desain Media Membaca Huruf *Hiragana*



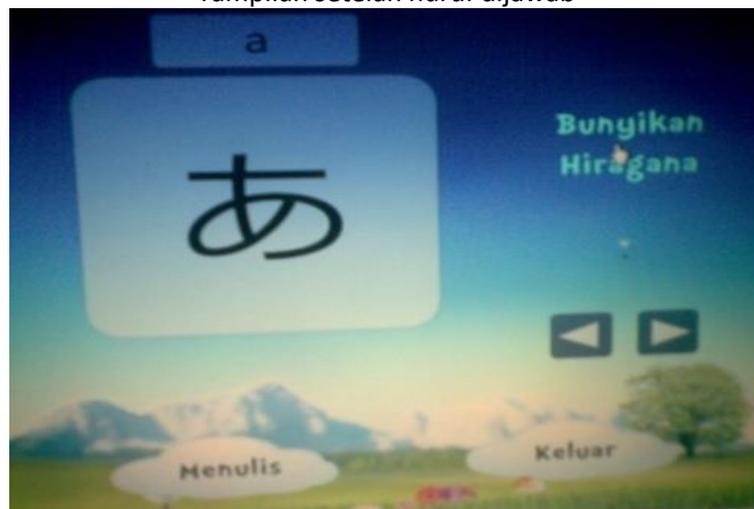
Gambar. r  
Tampilan menu setelah revisi



Gambar. s  
Tampilan sebelum menjawab huruf hiragana



Gambar. t  
Tampilan setelah huruf dijawab



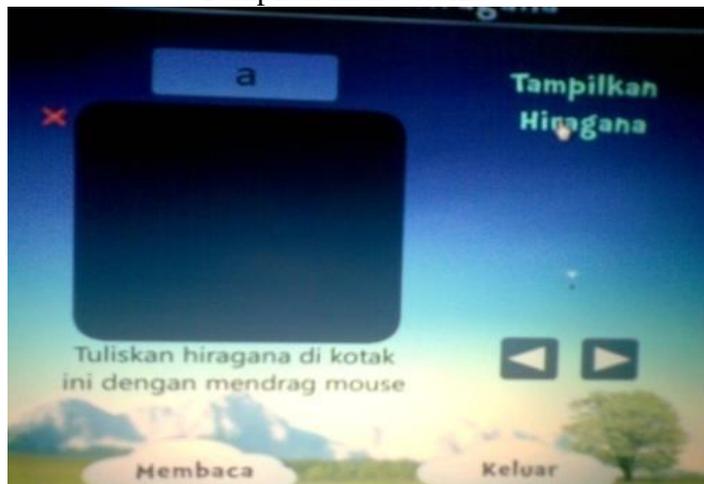
Gambar .u  
Tampilan ketika ingin memeriksa jawaban

Pada gambar . r, merupakan tampilan utama pada media ini. Siswa dapat mengklik salah satu dari dua awan yang terdapat pada layar. Pada awan yang terletak disebelah kiri berfungsi untuk belajar membaca huruf hiragana, sedangkan pada awan sebelah kanan berfungsi untuk belajar menulis huruf *hiragana*. Kemudian pada sudut kanan bawah layar terdapat tanda tanya “?”, tanda tersebut berfungsi sebagai petunjuk penggunaan media tersebut. Didalamnya juga terdapat nama penulis sebagai pemilik media tersebut. Pada gambar. s, terdapat 2 kotak pada layar, kotak besar berfungsi sebagai huruf yang akan dikeluarkan untuk dijawab oleh siswa bagaimana cara membacanya. Kemudian pada gambar. t, pada kotak kecil siswa diminta untuk menuliskan bagaimana bunyi/cara membaca dari huruf yang terdapat pada kotak besar dibawahnya. Pada gambar. u, setelah siswa menuliskan cara membacanya pada kotak kecil, pada sisi sebelah kanan dari kotak besar terdapat tulisan “Bunyikan Hiragana”, tulisan tersebut berfungsi sebagai jawaban yang benar, ketika tulisan tersebut diklik maka akan timbul suara/mengeluarkan suara bagaimana cara membaca huruf yang terdapat pada kotak besar tersebut.

b. Desain Media Menulis Huruf *Hiragana*



Gambar. v  
Tampilan menu utama



Gambar , w  
Tampilan sebelum menjawab



Gambar. x  
Tampilan setekah menjawab



Gambar.y  
Tampilan ketika mencocokkan jawaban

Gambar-gambar diatas merupakan desain cara menulis huruf hiragana. Gambar v merupakan menu utama dari media ini. Secara umum fungsi dari simbol yang tersedia masih memiliki kesamaan fungsi pada cara menulis huruf hiragana, ketika akan sebelah kanan yang diklik siswa maka akan muncul layar seperti gambar w. kotak kecil yang terdapat tulisan “a” merupakan sebuah perintah bahwa siswa harus menuliskan huruf tersebut dalam huruf *hiragana* pada kotak besar dibawahnya. Kotak besar tersebut merupakan media untuk menulis huruf hiragana, pada samping sebelah kanan kotak besar tersebut terdapat tanda silang “x” yang berwarna merah, simbol tersebut dapat digunakan untuk menghapus huruf yang telah ditulis siswa jika terdapat kesalahan atau dengan kata lain untuk menghapus tulisan yang terdapat pada kotak besar yang telah ditulis siswa dengan huruf *hiragana*. Gambar x merupakan gambar setelah siswa menulis huruf *hiragana* pada

kotak besar, pada sisi sebelah kanan kotak besar terdapat *icon* yang bertuliskan “ Tampilkan Huruf Hiragana”. *Icon* tersebut berfungsi sebagai koreksi apakah yang telah dituliskan siswa pada kotak besar benar atau salah, jika huruf hiragana yang muncul setelah diklik *icon* tersebut sama dengan yang dituliskan siswa maka jawaban siswa benar begitu juga sebaliknya.

#### 8. Uji Coba Pemakaian

Setelah pengujian terhadap produk dilakukan, maka selanjutnya produk media baru yang telah diperbaiki tersebut diterapkan dalam lingkup yang lebih luas. Dalam operasinya produk tersebut tetap harus dinilai kelebihan dan kelemahan yang muncul guna perbaikan lebih lanjut.

Dari langkah-langkah yang dilakukan penulis untuk mengembangkan media dengan *software Macromedia Flas 8.0* diatas, maka penulis mencoba untuk menghitung hasil penelitian yang telah dilakukan. Berikut adalah data hasil perolehan skor *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen:

**Tabel 4.1**  
**Hasil Nilai *Pre-test* dan *Post-test* kelas eksperimen**

No	No.Urut Sampel	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>
1	001	62,5	100
2	002	65	97,5
3	003	75	90
4	004	65	97,5
5	005	67,5	95
6	006	62,5	97,5
7	007	77,5	100
8	008	65	87,5
9	009	67,5	97,5

10	010	65	82,5
11	011	62,5	92,5
12	012	80	100
13	013	65	95
14	014	65	85
15	015	65	90
16	016	65	90
17	017	65	97,5
18	018	75	90
19	019	65	85
20	020	77,5	97,5
Jumlah		1358	1867,5
Rata-rata		67,875	93,375

Berdasarkan data tabel di atas, diketahui bahwa dari 20 orang siswa diperoleh skor total *pre-test* sebesar 1358 memiliki skor rata-rata 67,875 dengan nilai terendah 62,5 dan skor tertinggi 80.

### C. Hasil Pengujian

#### 1. Pengolahan Data Pre-test

**Tabel 4.2**  
**Hasil Pre-test**

No.	No. Urut Sampel	Jumlah benar	Nilai
1	001	25	62,5
2	002	26	65
3	003	30	75
4	004	26	65
5	005	27	67,5
6	006	25	62,5
7	007	31	77,5
8	008	26	65
9	009	27	67,5
10	010	26	65
11	011	25	62,5
12	012	32	80
13	013	26	65
14	014	26	65
15	015	26	65
16	016	26	65
17	017	26	65
18	018	30	75
19	019	26	65

20	020	31	77,5
Jumlah			1358

$$\begin{aligned}
 M_x &= \frac{\sum y}{N_1} \\
 &= \frac{1358}{20} \\
 &= 67,875
 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas diperoleh hasil nilai rata-rata *pre-test* (sebelum eksperimen menggunakan *software Macromedia Flash 8.0*) sebesar 67,875. Dari hasil tersebut nampak bahwa nilai siswa kelas X SMA Adi Luhur masih dibawah SKM

## 2. Pengolahan Data *Post-Test*

**Tabel 4.3**  
**Hasil *Post-Test***

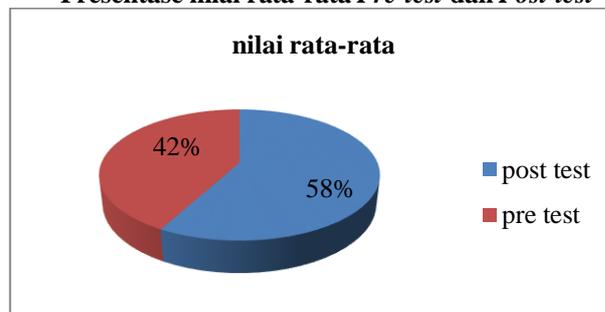
No.	No. Urut Sampel	Jumlah benar	Nilai
1	001	40	100
2	002	39	97,5
3	003	36	90
4	004	39	97,5
5	005	38	95
6	006	39	97,5
7	007	40	100
8	008	35	87,5
9	009	39	97,5
10	010	33	82,5
11	011	37	92,5
12	012	40	100
13	013	38	95
14	014	34	85
15	015	36	90
16	016	36	90
17	017	39	97,5
18	018	36	90
19	019	34	85
20	020	39	97,5
Jumlah			1867,5

$$\begin{aligned}
 M_x &= \frac{\sum y}{N_1} \\
 &= \frac{1867,5}{20} \\
 &= 93,375
 \end{aligned}$$

Dari data tabel di atas diperoleh hasil rata-rata *post-tes* (setelah dilakukannya eksperimen dengan menggunakan *software Macromedia Flash 8.0*) adalah sebesar 93,375.

Jika dilihat dari hasil rata-rata *pre-test* dan *post-test*, terdapat kenaikan kemampuan belajar siswa dalam mempelajari huruf *hiragana* dengan menggunakan *Macromedia Flash 8.0* ini terbukti dari hasil nilai rata-rata sebelum mempelajari huruf *hiragana* dengan media ini sebesar 67,875 dan setelah mempelajari huruf hiragana dengan menggunakan media *Macromedia Flash 8.0* nilai rata-ratanya menjadi 93,375. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi kenaikan kemampuan belajar huruf hiragana sebesar 25,5 poin. Di bawah ini adalah gambar grafik presentase nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test*:

**Grafik 4.1**  
Presentase nilai rata-rata *Pre-test* dan *Post-test*



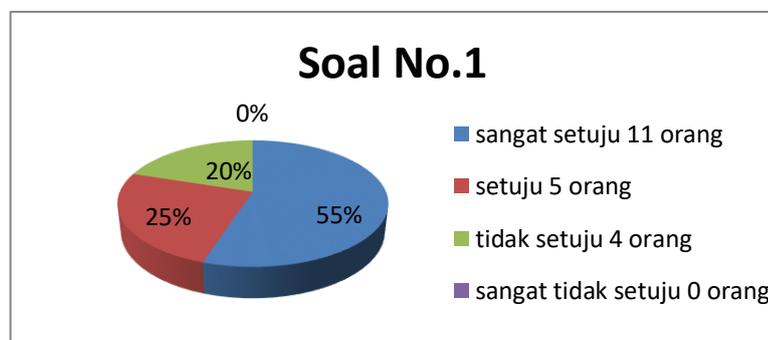
Dari grafik diatas dapat dilihat bahwa terjadi kenaikan kemampuan belajar siswa setelah mempelajari huruf *hiragana* dengan *software Macromedia Flash 8.0*. Warna merah pada grafik diatas merupakan presentase nilai rata-rata *pre-test* sebesar 42%, sedangkan warna biru pada grafik merupakan presentase nilai rata-rata *post-test* yaitu sebesar 58%. Dalam hal ini terjadi peningkatan kemampuan belajar siswa sebesar 16%.

### 3. Pengolahan Data Angket

Angket yang telah disebar terdiri dari 18 pertanyaan. Seriap butir pertanyaan dipresentasikan lalu ditafsirkan.

- a. Pertanyaan nomor 1, “Membaca huruf *Hiragana* sulit”

**Grafik 4.2**  
Presentase pertanyaan 1



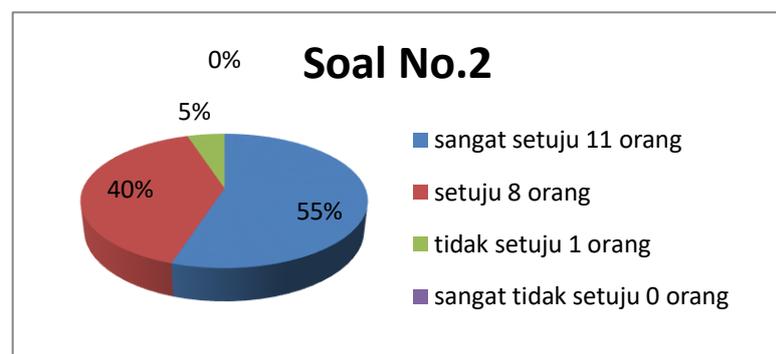
Penafsiran :

- ♥ Sebagian besar siswa (55%) menyatakan sangat setuju bahwa membaca huruf hiragana merupakan hal yang sulit.
- ♥ Sebagian kecil siswa (25%) menyatakan setuju bahwa membaca huruf hiragana sulit.

- ♥ Sebagian kecil siswa (20%) menyatakan tidak setuju bahwa membaca huruf hiragana adalah hal yang sulit.

b. Pertanyaan Nomor 2 “Menulis huruf *Hiragana* sulit”.

**Grafik 4.3**  
**Presentase Pertanyaan 2**



Penafsiran :

- ♥ Sebagian besar siswa (55%) sangat setuju bahwa menulis huruf hiragana merupakan hal yang sulit
- ♥ Hampir setengah siswa (40%) setuju bahwa menulis huruf hiragana merupakan hal yang sulit.
- ♥ Sebagian kecil siswa (5%) tidak setuju bahwa menulis huruf hiragana merupakan hal yang sulit.

c. Pertanyaan Nomer 3 “Guru menguasai huruf hiragana yang diajarkan”.

**Grafik 4.4**  
**Presentase Pertanyaan 3**

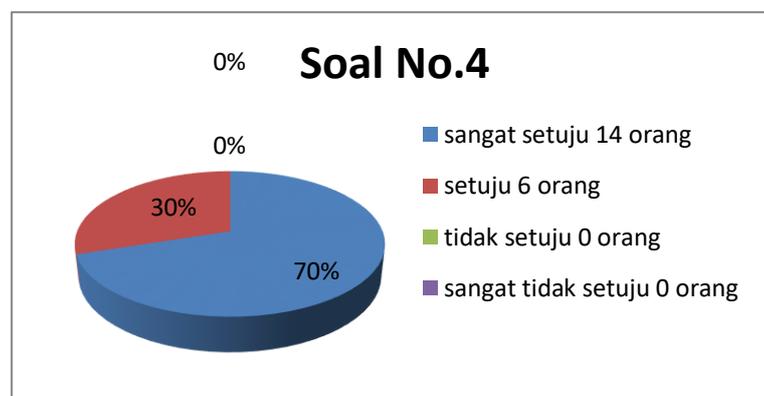


Penafsiran :

- ♥ Hampir seluruh siswa (84%) sangat setuju bahwa guru menguasai huruf hiragana yang diajarkan.
- ♥ Sebagian kecil siswa (16%) setuju bahwa guru menguasai huruf hiragana yang diajarkan.

d. Pertanyaan Nomor 4 “Guru menguasai penggunaan media *Macromedia Flash*”

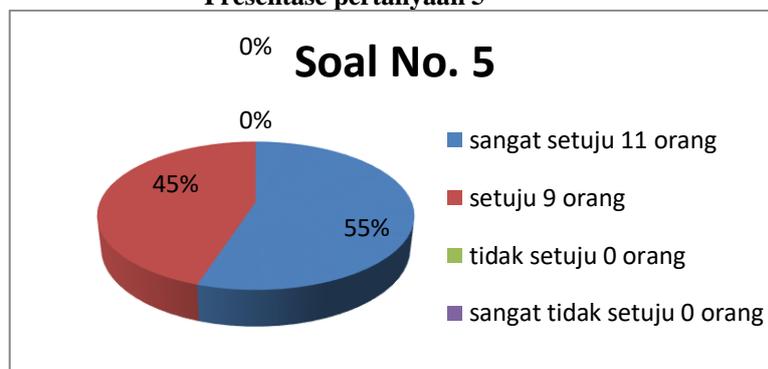
**Grafik 4.5**  
**Presentase pertanyaan 4**



Penafsiran :

- ♥ Sebagian besar siswa (70%) sangat setuju bahwa guru menguasai penggunaan media *Macromedia Flash*.
  - ♥ Hampir setengah siswa (30%) setuju bahwa guru menguasai penggunaan media *Macromedia Flash*.
- e. Pertanyaan Nomor 5 “Gambar dan huruf yang ditunjukkan pada program terlihat jelas dan mudah dimengerti”

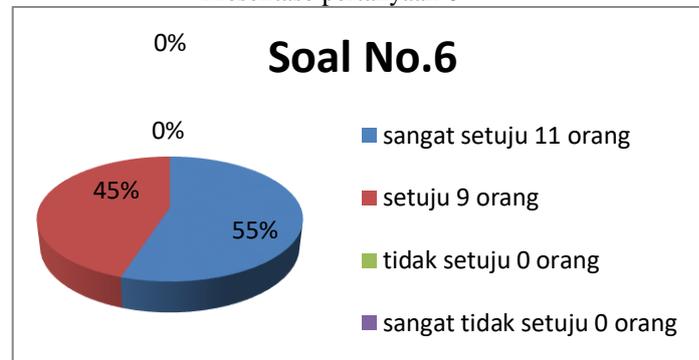
**Grafik 4.6**  
**Presentase pertanyaan 5**



Penafsiran:

- ♥ Sebagian besar siswa (55%) sangat setuju bahwa gambar dan huruf yang ditunjukkan pada program terlihat jelas dan mudah dimengerti.
  - ♥ Hampir setengah siswa (45%) setuju bahwa gambar dan huruf yang ditunjukkan pada program terlihat jelas dan mudah dimengerti.
- f. Pertanyaan Nomor 6 “Gerakan menulis huruf dengan *Macromedia Flash* yang diperagakan guru terlihat jelas”.

Grafik 5.7  
Presentase pertanyaan 6

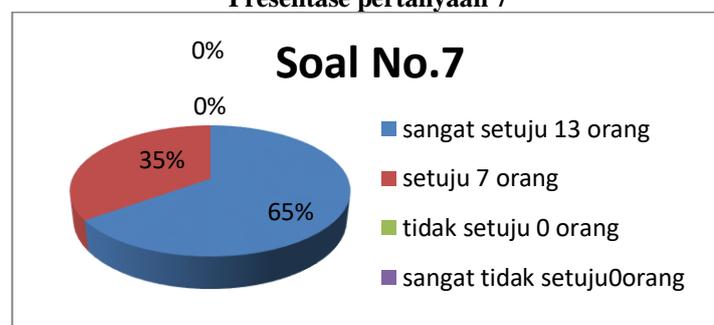


Penafsiran:

- ♥ Sebagian besar siswa (55%) sangat setuju bahwa gerakan menulis huruf dengan *Macromedia Flash* yang diperagakan guru terlihat jelas.
- ♥ Hampir setengah siswa (45%) setuju bahwa Gerakan menulis huruf dengan *Macromedia Flash* yang diperagakan guru terlihat jelas

- g. Pertanyaan Nomor 7 “Suara guru saat mengucapkan bunyi huruf dalam latihan menulis dengan Macromedia flash 8.0 jelas”.

Grafik 4.8  
Presentase pertanyaan 7

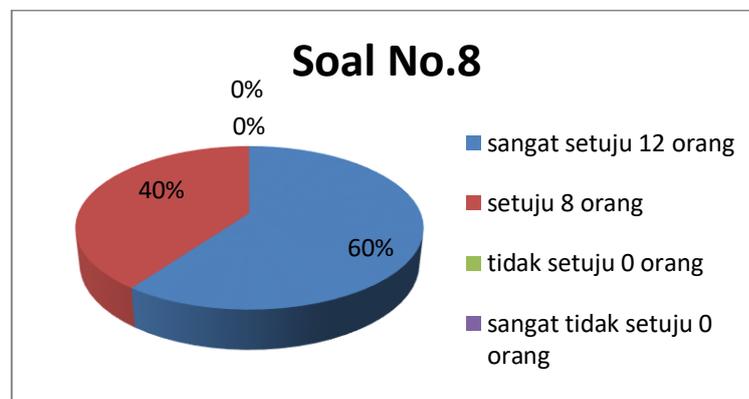


Penafsiran:

- ♥ Sebagian besar siswa (65%) sangat setuju bahwa suara guru saat mengucapkan bunyi huruf dalam latihan menulis dengan Macromedia flash 8.0 jelas.
- ♥ Hampir setengah siswa (35%) setuju bahwa suara guru saat mengucapkan bunyi huruf dalam latihan menulis dengan Macromedia flash 8.0 jelas jelas.

h. Pertanyaan Nomor 8 “Penggunaan media *Macromedia Flash* penting untuk mengenal bentuk huruf hiragana”.

**Grafik 4.9**  
Presentase pertanyaan 8



Penafsiran:

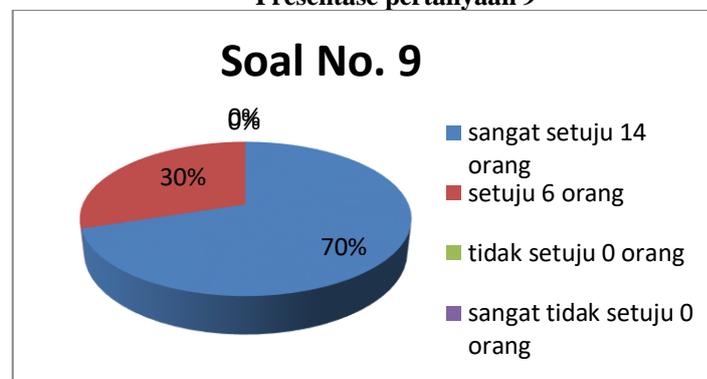
- ♥ Sebagian besar siswa (60%) sangat setuju bahwa penggunaan media *Macromedia Flash* penting untuk mengenal bentuk huruf hiragana.

- ♥ Hampir setengah siswa (40%) setuju bahwa penggunaan media *Macromedia Flash* penting untuk mengenal bentuk huruf hiragana.

Dalam hal ini dengan media ini diharapkan siswa memiliki rangsangan untuk belajar. Seperti yang dikemukakan oleh Briggs (1970) dalam Afief S Sadiman (2005:6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar

- Pertanyaan Nomor 9 “Media pembelajaran *Macromedia Flash 8.0* sangat menarik”.

**Grafik 4.10**  
**Presentase pertanyaan 9**



Penafsiran:

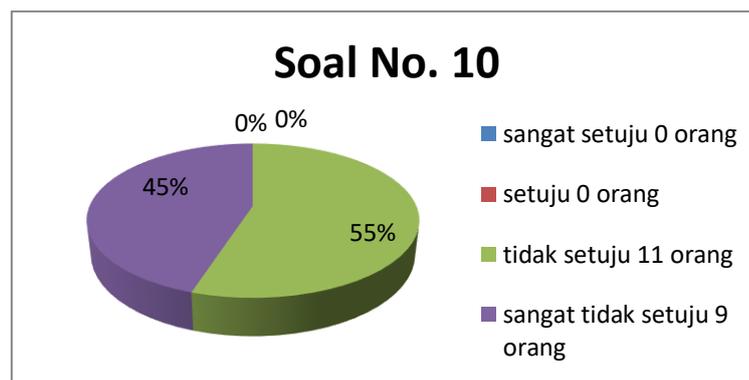
- ♥ Sebagian besar siswa (70%) sangat setuju bahwa media pembelajaran *Macromedia Flash 8.0* sangat menarik. Dalam hal ini sesuai dengan salah satu poin tentang tujuan pemanfaatan media yang dikemukakan Sudjana, dkk.

(2002:2) bahwa pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi

♥ Hampir setengah siswa (30%) setuju bahwa media pembelajaran *Macromedia Flash 8.0* sangat menarik.

j. Pertanyaan Nomor 10 “Penggunaan media pembelajaran *Macromedia Flash 8.0* pada pelajaran huruf *Hiragana* menjadi membosankan”.

**Grafik 4.11**  
Presentase pertanyaan 10



Penafsiran:

♥ Hampir setengah siswa (55%) tidak setuju bahwa penggunaan media pembelajaran *Macromedia Flash 8.0* pada pelajaran huruf *Hiragana* menjadi membosankan.

♥ Hampir setengah siswa (45%) sangat tidak setuju bahwa penggunaan media pembelajaran *Macromedia Flash 8.0* pada pelajaran huruf *Hiragana* menjadi membosankan.

- k. Pertanyaan Nomor 11 “Anda mampu mengikuti gerakan menulis huruf pada media yang diperagakan guru”.

**Grafik 4.12**  
**Presentase Pertanyaan 11**



Penafsiran:

- ♥ Hampir setengah siswa (40%) sangat setuju bahwa siswa mampu mengikuti gerakan menulis huruf pada media yang diperagakan guru.
- ♥ Sebagian besar siswa (60%) setuju bahwa siswa mampu mengikuti gerakan menulis huruf pada media yang diperagakan guru.

- l. Pertanyaan Nomor 12 “Anda mampu mengikuti cara membaca huruf pada media yang diperagakan guru”.

**Grafik 4.13**  
Presentase pertanyaan 12



Penafsiran:

- ♥ Setengah dari siswa (50%) sangat setuju bahwa siswa mampu mengikuti cara membaca huruf pada media yang diperagakan guru.
- ♥ Setengah dari siswa (50%) setuju bahwa siswa mampu mengikuti cara membaca huruf pada media yang diperagakan guru.

m. Pertanyaan Nomor 13 “Media *Macromedia Flash 8.0* lebih menarik dan mudah untuk menghafal cara menulis huruf *Hiragana* dibandingkan media kartu *Flash*”.

**Grafik 4.14**  
Presentase pertanyaan 13



Penafsiran:

- ♥ Hampir setengah siswa (40%) sangat setuju bahwa media *Macromedia Flash 8.0* lebih menarik dan mudah untuk menghafal cara menulis huruf *Hiragana* dibandingkan media kartu *Flash*.
- ♥ Sebagian besar siswa (55%) setuju bahwa media *Macromedia Flash 8.0* lebih menarik dan mudah untuk menghafal cara menulis huruf *Hiragana* dibandingkan media kartu *Flash*. Ini dikarenakan tampilan yang berbeda antara kartu *flash* dengan program animasi yang ditampilkan oleh penulis. Seperti yang dikemukakan Irwansyah pada tanggal 10 februari dalam blognya (<http://blogi-one.blogspot.com/2012/02/download-macromedia-flash-profesional-8.html>) bahwa animasi merupakan salah satu bentuk objek visual yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi pelajaran yang sulit disampaikan secara konvensional. Dengan diintegrasikan ke media lain seperti video, presentasi, atau sebagai bahan ajar sendiri animasi cocok untuk menjelaskan materi-materi pelajaran yang secara langsung sulit dihadirkan di kelas atau disampaikan dalam bentuk buku.
- ♥ Sebagian kecil siswa (5%) tidak setuju bahwa media *Macromedia Flash 8.0* lebih menarik dan mudah untuk

menghafal cara menulis huruf *Hiragana* dibandingkan media kartu *Flash*.

- n. Pertanyaan Nomor 14 “Media *Macromedia Flash 8.0* lebih menarik dan mudah untuk menghafal cara membaca huruf *Hiragana* dibandingkan media kartu *Flash*”.

**Grafik 4.15**  
**Presentase Pertanyaan 14**



Penafsiran:

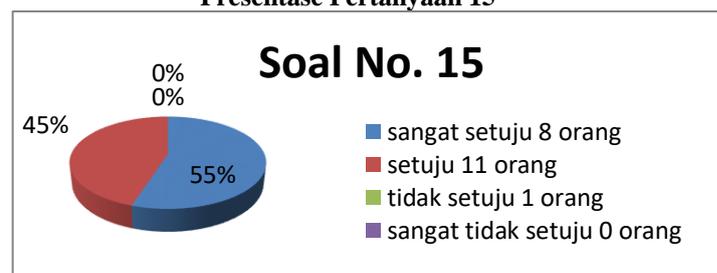
- ♥ Hampir setengah siswa (30%) sangat setuju bahwa media *Macromedia Flash 8.0* lebih menarik dan mudah untuk menghafal cara membaca huruf *Hiragana* dibandingkan media kartu *Flash*.
- ♥ Sebagian besar siswa (60%) setuju bahwa media *Macromedia Flash 8.0* lebih menarik dan mudah untuk menghafal cara membaca huruf *Hiragana* dibandingkan media kartu *Flash*. Ini dikarenakan tampilan yang berbeda antara kartu *flash* dengan program animasi yang ditampilkan oleh penulis. Seperti yang dikemukakan

Irwansyah pada tanggal 10 februari dalam blognya (<http://blogi-one.blogspot.com/2012/02/download-macromedia-flash-profesional-8.html>) bahwa animasi merupakan salah satu bentuk objek visual yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi pelajaran yang sulit disampaikan secara konvensional. dengan di integrasikan ke Media lain seperti video, presentasi, atau sebagai bahan ajar sendiri animasi cocok untuk menjelaskan materi-materi pelajaran yang secara langsung sulit dihadirkan dikelas atau disampaikan dalam bentuk buku.

- ♥ Sebagian kecil siswa (5%) tidak setuju bahwa media *Macromedia Flash 8.0* lebih menarik dan mudah untuk menghafal cara membaca huruf *Hiragana* dibandingkan media kartu *Flash*.

- o. Pertanyaan Nomor 15 “Penggunaan media pembelajaran *Macromedia Flash 8.0* dapat membantu anda dalam memahami cara penulisan huruf *Hiragana*”.

**Grafik 4.16**  
**Presentase Pertanyaan 15**



Penafsiran:

- ♥ Sebagian besar siswa (55%) sangat setuju bahwa penggunaan media pembelajaran *Macromedia Flash 8.0* dapat membantu siswa dalam memahami cara penulisan huruf *Hiragana*.
- ♥ Hampir setengah siswa (45%) setuju bahwa penggunaan media pembelajaran *Macromedia Flash 8.0* dapat membantu siswa dalam memahami cara penulisan huruf *Hiragana*.

p. Pertanyaan Nomor 16 “Penggunaan media pembelajaran *Macromedia Flash 8.0* dapat membantu anda dalam memahami dan menghafal cara membaca huruf *Hiragana*”.

**Grafik 4.17**  
**Presentase Pertanyaan 16**



Penafsiran:

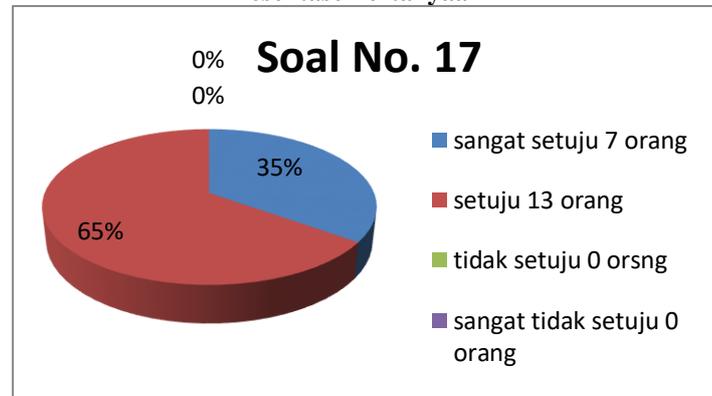
- ♥ Sebagian besar siswa (55%) sangat setuju bahwa penggunaan media pembelajaran *Macromedia Flash 8.0*

dapat membantu siswa dalam memahami dan menghafal cara membaca huruf *Hiragana*.

- ♥ Hampir setengah siswa (45%) setuju bahwa Penggunaan media pembelajaran *Macromedia Flash 8.0* dapat membantu siswa dalam memahami dan menghafal cara membaca huruf *Hiragana*.

- q. Nomor 17 “Mempelajari huruf *Hiragana* melalui media *Macromedia Flash 8.0* membuat anda menjadi termotivasi untuk mempelajari huruf *Hiragana*”.

Grafik 4.18  
Presentase Pertanyaan 17



Penafsiran:

- ♥ Hampir setengah siswa (35%) sangat setuju bahwa mempelajari huruf *Hiragana* melalui media *Macromedia Flash 8.0* membuat siswa menjadi termotivasi untuk mempelajari huruf *Hiragana*.

- ♥ Sebagian besar siswa (65%) setuju bahwa mempelajari huruf *Hiragana* melalui media *Macromedia Flash 8.0* membuat siswa menjadi termotivasi untuk mempelajari huruf *Hiragana*.

Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Sharan (1990) bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif akan memiliki motivasi yang tinggi dalam bidang akademik karena didorong dan didukung oleh teman sebaya.

- r. Pertanyaan Nomor 18 “Media *Macromedia Flash 8.0* sangat cocok untuk pembelajaran huruf *Hiragana*”.

**Grafik 4.19**  
**Presentase soal 18**



Penafsiran:

- ♥ Sebagian besar siswa (70%) sangat setuju bahwa media *Macromedia Flash 8.0* sangat cocok untuk pembelajaran huruf *Hiragana*.

- ♥ Hampir setengah siswa (30%) setuju bahwa media *Macromedia Flash 8.0* sangat cocok untuk pembelajaran huruf *Hiragana*.