

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa merupakan alat penyampai pesan. Manusia saling berkomunikasi menggunakan bahasa baik lisan maupun tulisan untuk menyampaikan ide, pemikiran, pendapat dan lainnya agar dimengerti oleh orang lain. Di seluruh dunia bahasa yang digunakan sangat beraneka ragam, antar negara bahkan antar lingkungan di suatu wilayah menggunakan bahasa yang berbeda. Karakter satu bahasa dengan bahasa lainnya mempunyai ciri dan kekhasannya sendiri, begitu pula dengan bahasa Jepang. Karakter bahasa Jepang berbeda dengan bahasa Indonesia, seperti yang diungkapkan oleh Sudjianto dan Dahidi (2009 : 14) bahwa perbedaannya yaitu huruf yang dipakai, kosakata, sistem pengucapan, gramatika, dan ragam bahasanya.

Salah satu karakter bahasa Jepang adalah huruf yang dipakai mempunyai bentuk yang unik dan khas. Terdapat empat huruf yang dipakai dalam bahasa Jepang, yaitu *Kana (Hiragana dan Katakana)*, *Kanji* dan *Roomaji*. Keempat huruf tersebut wajib dipelajari dan dikuasai oleh pembelajar bahasa Jepang. Namun dari keempat huruf tersebut yang paling sulit dirasakan oleh pembelajar bahasa Jepang adalah huruf kanji. Seperti yang dikemukakan oleh Sudjianto dan Dahidi (2009 : 56) salah satu aspek yang sulit bagi para siswa adalah huruf kanji terutama oleh siswa yang tidak mempunyai latar belakang budaya kanji.

Hal itu dikarenakan jumlah kanji yang sangat banyak. Dalam Sudjianto dan Dahidi (2009 :57), Ishida menjabarkan terdapat kira-kira 50.000 huruf kanji dalam *Daikawa Jiten* yang merupakan kamus (*Kanwa Jiten*) terbesar yang disusun di Jepang. Terdapat kira-kira 2.300 kanji yang berbeda yang biasa digunakan di koran atau majalah (Habein : 12).

Kanji merupakan huruf yang berasal dari Cina dimana setiap huruf memiliki makna. Terdapat dua cara baca kanji yaitu *onyomi* dan *kunyomi*. Satu huruf kanji banyak memiliki cara baca dan ada pula kanji yang satu dengan yang lainnya memiliki cara baca yang sama. Pada saat membaca siswa terkadang tertukar antara *onyomi* dan *kunyomi*. Hal itu membuat siswa mengalami kesulitan jika tidak menguasainya secara sempurna. Selaras dengan pendapat Sudjianto dan Dahidi (2009 : 69) *onyomi* dan *kunyomi* kadang-kadang menjadi salah satu kesulitan yang sering dirasakan oleh para pembelajar karena jumlah *onyomi* dan *kunyomi* pada sebuah kanji sangat bervariasi dan banyak.

Dari segi bentuk huruf, ada huruf kanji yang memiliki kemiripan satu sama lain. Apabila siswa tidak teliti dalam melihatnya bisa saja tertukar dan akhirnya salah membaca atau menulis kanji. Sehingga seperti yang dikatakan Habein (2000 : 19) *accurate memorization of these basic kanji is extremely important for later learning of more complicated kanji* (mengingat kanji dasar ini dengan akurat sangatlah penting nantinya untuk mempelajari kanji yang lebih rumit lagi). Beberapa masalah yang muncul dalam pembelajaran kanji tersebut membuat pengajar harus berpikir untuk menemukan solusi pemecahannya.

Untuk mengatasi hal tersebut, penulis merasa perlu ada variasi media yang dapat membantu pembelajaran kanji. Media tersebut harus lebih menarik dari media yang telah ada seperti *flashcard* atau kartu kanji. Hal itu diharapkan agar siswa lebih terdorong untuk meningkatkan kemampuan kanji. Di era *modern* seperti ini, sebenarnya banyak sekali variasi media yang dapat dijadikan media pembelajaran. Ada yang sudah terkonsep dan dibuat secara khusus oleh ahlinya untuk digunakan langsung oleh pengajar, tetapi ada pengajar yang dapat membuatnya sendiri sesuai kebutuhan pengajarannya.

Dengan kemajuan teknologi informasi, media berbasis multimedia dapat menjadi salah satu variasi media pembelajaran. Salah satu kategori multimedia adalah multimedia interaktif. Dengan multimedia interaktif diharapkan siswa dapat melatih dan belajar kanji dengan lebih efisien, menyenangkan dan menarik. Menurut Siswo Saroso dalam Ariani dan Haryanto (2010 : 6) menyatakan bahwa tidak bisa dipungkiri bahwa teknologi multimedia mampu memberi dampak besar dalam komunikasi dan pendidikan karena bisa mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio dan video dan mengembangkan proses belajar ke arah yang lebih dinamis.

Salah satu teori yang menjadi dasar dari pemikiran ini adalah *Dual Coding Theory* yang dikemukakan oleh pakar edukasi multimedia asal Italia, Paivio (1971). Menurut teori tersebut semua informasi diproses melalui dua channel independen, yaitu *channel* verbal seperti teks dan suara dan *channel* visual seperti diagram, animasi, dan gambar. Sebagai contoh, informasi yang menggunakan kata-kata (verbal) dan ilustrasi visual yang relevan memiliki

kecenderungan lebih mudah dipelajari dan dipahami daripada informasi yang menggunakan teks saja, suara saja, perpaduan teks dan suara, atau ilustrasi saja (Ariani dan Haryanto, 2010 : 55-56).

Salah satu perangkat lunak untuk membuat multimedia interaktif adalah Adobe Captivate versi 5.5 yang dirilis tahun 2011. Adobe Captivate adalah alat pembelajaran elektronik dari *Microsoft Windows* dan dari v.5 Mac OS X yang dapat digunakan untuk membuat demonstrasi perangkat lunak, simulasi perangkat lunak, skenario bercabang dan kuis acak dalam format SWF. Perangkat lunak ini juga dapat mengkonversi file SWF ke AVI sehingga dapat diunggah ke situs video hosting.

(http://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Captivate)

“Using Adobe Captivate, you can create eLearning lessons from just about anything you can access from your computer. The lessons you create can be interactive –you can add captions, rollovers, slidelets, clickable areas, typing areas, animation, Flash Video, widgets, variables, sound effects and more.

Captivate projects can be published as Small Web Format (SWF) file, executable files, Word documents and PDFs. The published SWFs will be cross-platform, meaning they can be viewed on just about any computer platform via a web browser (such as Firefox, Internet Explore, Safari or Chrome).” (Siegel, 2010 : 1).

Dalam Bahasa Indonesia diterjemahkan sebagai berikut :

“Dengan menggunakan Adobe Captivate, anda dapat menciptakan pembelajaran eLearning darimana pun yang dapat anda akses dari komputer. Pembelajaran yang anda ciptakan bisa menjadi interaktif. Anda dapat menambahkan keterangan, *rollovers, slide, clickable area*, animasi, video flash, *widgets*, variabel, efek suara dan lainnya. Proyek (file) captivate dapat dipublikasikan sebagai format file SWF, ext, word dan pdf. SWF yang telah dipublikasikan bisa menjadi file lintas platform, artinya file ini dapat dilihat di berbagai komputer melalui situs internet (seperti , Internet Explore, Safari atau Chrome).”

Di dalam multimedia interaktif terdapat tata cara penulisan kanji, contoh kanji beserta artinya, latihan interaktif berbagai tipe yang disusun sedemikian rupa. Dengan multimedia interaktif tersebut diharapkan siswa lebih praktis dan tertarik untuk terus belajar kanji. Diharapkan pula timbul rasa kemandirian siswa untuk terus belajar dengan media baru sehingga dengan belajar dan berlatih secara intensif akan meningkatkan kemampuan siswa. Berdasarkan penjelasan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif dengan Adobe Captivate Terhadap Hasil Belajar Kanji*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Jumlah kanji yang sangat banyak membuat siswa kesulitan untuk mempelajari kanji
2. Cara baca *onyomi* dan *kunyomi* pada sebuah kanji dapat sangat beragam dan banyak membuat siswa kesulitan untuk mempelajari kanji
3. Bentuk sebuah kanji dengan kanji lainnya ada yang memiliki kemiripan membuat siswa sering salah membaca atau menulis kanji.
4. Kurangnya variasi media yang interaktif dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya huruf kanji.
5. Perlunya variasi media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya huruf kanji.

C. Pembatasan Masalah

Agar ruang lingkup penelitian yang digarap tidak terlalu luas, maka peneliti membatasinya, sebagai berikut :

- a. Peneliti membuat multimedia interaktif menggunakan Adobe Captivate versi 5.5 produksi *Microsoft Windows* dirilis pada tahun 2011 sebagai media pembelajaran untuk melihat pengaruh media tersebut terhadap hasil belajar kanji.
- b. Peneliti menggunakan kanji yang sesuai dengan materi pada mata kuliah kanji yang terdapat dalam "*Basic Kanji Book Volume 2*" terbitan Bojinsha.
- c. Penggunaan multimedia interaktif untuk pembelajaran kanji ini untuk kemampuan membaca dan menghafal kanji.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimanakah proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dengan Adobe Captivate terhadap hasil belajar kanji?
- b. Bagaimanakah hasil belajar kanji sebelum menggunakan multimedia interaktif dengan Adobe Captivate?
- c. Bagaimanakah hasil belajar kanji setelah menggunakan multimedia interaktif dengan Adobe Captivate?

- d. Adakah pengaruh penggunaan multimedia interaktif dengan Adobe Captivate terhadap hasil belajar kanji?
- e. Bagaimanakah tanggapan siswa terhadap penggunaan multimedia interaktif dengan Adobe Captivate sebagai media pembelajaran kanji?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dengan Adobe Captivate terhadap hasil belajar kanji.
- b. Untuk mengetahui hasil belajar kanji sebelum menggunakan multimedia interaktif dengan Adobe Captivate.
- c. Untuk mengetahui hasil belajar kanji sebelum menggunakan multimedia interaktif dengan Adobe Captivate.
- d. Untuk mengetahui pengaruh multimedia interaktif dengan Adobe Captivate terhadap hasil belajar kanji.
- e. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan multimedia interaktif dengan Adobe Captivate sebagai media pembelajaran kanji.

F. Lingkup Penelitian

Lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Lingkup materi

Materi yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan pada buku yang dipelajari di tempat penelitian yaitu buku “*Basic Kanji Book Volume 2*” yang diterbitkan oleh Bonjinsha.

b. Lingkup subyek penelitian

Subyek yang diteliti adalah mahasiswa tingkat II Jurusan Bahasa Jepang STBA JIA Bekasi tahun ajaran 2012/2013.

G. Waktu dan Tempat

a. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan April sampai dengan Mei 2013.

b. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Jurusan Bahasa Jepang STBA JIA Bekasi.

H. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian adalah sebagai berikut :

a. Kegunaan Teoritis :

Dapat menambah atau memperluas teori tentang pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia terutama menggunakan Adobe Captivate pada pembelajaran bahasa Jepang salah satunya kanji.

b. Kegunaan Praktis :

a.) Bagi pengajar

Dapat mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif dengan Adobe Captivate terhadap hasil belajar kanji. Selain itu menambah ilmu tentang media berbasis multimedia sebagai media pembelajaran bahasa Jepang.

b.) Bagi pembelajar

Dapat menemukan media yang membantu mengurangi kesulitan siswa dalam mempelajari bahasa Jepang khususnya kanji. Hasil penelitian ini pula dapat dijadikan salah satu media guna meningkatkan kemampuan kanji.

c.) Bagi pengajar

Dapat dijadikan motivasi untuk terus menemukan variasi media pembelajaran guna meningkatkan prestasi siswa. Dapat menambah pengetahuan tentang media interaktif multimedia sebagai media pembelajaran yang menarik. Selain itu hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran bahasa Jepang.

d.) Bagi lembaga pendidikan

Dapat dijadikan sebagai referensi media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Dapat meningkatkan kualitas pengajaran di lembaga pendidikan dengan menerapkan media berbasis multimedia.

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Deskripsi Teoretis

1. Media Pembelajaran

Seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, membuat perkembangan pendidikan pun mengalami perubahan. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Perkembangan variasi media pembelajaran dibutuhkan untuk menyesuaikan kebutuhan pendidikan. Sejalan dengan pemikiran Sanaky (2011 : 2) bahwa kemajuan dan peranan teknologi sudah sedemikian menonjol, sehingga penggunaan alat-alat, perlengkapan pendidikan, media pendidikan dan pengajaran-pengajaran di sekolah-sekolah mulai disesuaikan dengan kemajuan.

Dengan munculnya teknologi-teknologi baru mendorong pembuatan media yang lebih variatif guna membantu guru dan siswa dalam proses belajar. Hal itu akan membuat sebuah kondisi belajar yang tidak membosankan. Guru pun dituntut untuk menjadi lebih kreatif dan inovasi. Seperti yang dikemukakan oleh Arsyad (2011 : 2) bahwa para guru dituntut mampu menggunakan alat yang dipersiapkan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan alat tersebut sesuai dengan perkembangan zaman. Sedangkan apabila media tersebut belum tersedia maka guru

dituntut untuk mengembangkan keterampilan untuk membuat media pembelajaran yang akan digunakannya.

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Terdapat berbagai macam pengertian media menurut para ahli. Gagne dalam Sanaky (2011 : 3) mendefinisikan bahwa media adalah berbagai jenis komponen atau sumber belajar dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar. Sedangkan menurut Briggs (1970) dalam Sadiman, dkk (2007 : 6) menyatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Berdasarkan Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Association of Education and Communication Technology /AECT) yang berada di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk yang diprogramkan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) berpendapat lain, yaitu media merupakan benda yang dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional (Musfiqon, 2012 : 27).

Di dalam buku “Konsep dan Makna Pembelajaran” Sagala mendefinisikan pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan

oleh peserta didik atau murid. Menurut Corey konsep pembelajaran merupakan suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan (Sagala, 2010 : 61).

Untuk definisi media pembelajaran menurut Hamalik (1989 : 12) adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Dalam pengertian yang lebih luas media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat pengantar informasi yang dirancang khusus untuk dipergunakan dalam pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan siswa tertarik untuk belajar.

1.1 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Walter Mc Kenzie dalam Musfion (2012 : 32) mengatakan media memiliki peran penting dalam pembelajaran di kelas yang mempengaruhi kualitas dan keberhasilan pembelajaran. Selain itu menurut Angkowo dan Kosasih, salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembelajaran, yang ikut

mempengaruhi situasi, kondisi dan lingkungan belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah diciptakan dan didesain oleh guru. Selain itu media dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu bersifat verbal (dalam bentuk kata tertulis dan kata lisan belaka). Memanfaatkan media secara tepat dan bervariasi akan dapat mengurangi sikap pasif siswa.

Dalam bukunya “Media Pembelajaran” Sanaky (2011 : 6) menguraikan fungsi media pembelajaran yaitu :

1. menghadirkan obyek sebenarnya dan obyek yang langka,
2. membuat duplikasi dari obyek yang sebenarnya,
3. membuat konsep abstrak ke konsep konkret,
4. memberi kesamaan persepsi,
5. mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak,
6. menyajikan ulang informasi secara konsisten, dan
7. memberi suasana belajar yang tidak tertekan, santai, dan menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

2. Multimedia

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran, salah satunya multimedia. Multimedia kini makin berkembang dengan munculnya berbagai *software* pembuat multimedia yang dapat digunakan untuk berbagai bidang. Pendidikan merupakan salah satu bidang yang tepat untuk menggunakan multimedia. Multimedia dapat dibuat sendiri sesuai keinginan guru ataupun memakai produk yang sudah jadi. Dengan bantuan multimedia merupakan salah satu inovasi media pembelajaran.

Berbagai definisi multimedia menurut para ahli (Arian dan Haryanto, 2010 : 10-11) adalah sebagai berikut

1. Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dan kawan-kawan, 2002)
2. Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video (Robin dan Linda, 2001)
3. Multimedia dalam konteks komputer menurut Hofstetter 2001 adalah: pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video dengan menggunakan alat yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.
4. Multimedia sebagai perpaduan antara teks, grafik, sound, animasi, dan video untuk menyampaikan pesan kepada publik (Wahono, 2007)
5. Multimedia merupakan kombinasi dari data teks, audio, gambar, animasi, video, dan interaksi (Zeembry, 2008)
6. Multimedia (sebagai kata sifat) adalah media elektronik untuk menyimpan dan menampilkan data-data multimedia (Zeembry, 2008)

2.1 Karakteristik Multimedia Interkatif

Berdasarkan buku “Media Pembelajaran” yang ditulis oleh Susilana dan Riyana (2008 : 126-128) untuk menggunakan multimedia interaktif perlu mengetahui beberapa karakteristik yang diterangkan sebagai berikut :

1. *Self instructional*, peserta didik mampu membelajarkan diri sendiri, tidak tergantung pada pihak lain.
2. *Self Contained*, seluruh materi pembelajaran dari satu kompetensi atau subkompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu modul secara utuh.
3. Visualisasi dengan Multimedia (Video, Animasi, Suara, Teks, Gambar), materi dikemas secara multimedia terdapat di dalamnya teks, animasi, sound dan video sesuai tuntutan materi.
4. Menggunakan Variasi yang Menarik dan Kualitas Resolusi yang Tinggi, tampilan yang menarik dengan memperbanyak image dan objek sesuai tuntutan materi akan meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pengajaran, tidak membuat jenuh, bahkan menyenangkan.

2.2 Format Multimedia

Ada lima kategori untuk penyajian format multimedia yang dikemukakan dalam Ariani dan Haryanto (2010 : 28-30) :

1. Tutorial

Format sajian ini dilakukan secara tutorial, dimana informasi yang diberikan dalam bentuk teks, gambar, baik gambar diam atau bergerak dan grafik. Setelah siswa dianggap telah paham tentang konsep atau suatu materi, diajukan serangkaian pertanyaan atau tugas. Jika siswa benar maka dapat dilanjutkan ke materi berikutnya. Jika salah, maka siswa mengulang konsep atau materi itu lagi. Kemudian pada bagian akhir diberikan pertanyaan yang dapat menguji kemampuan dan pemahaman konsep atau materi yang tadi sudah diberikan.

2. *Drill and Practise*

Format ini disajikan dalam bentuk serangkaian soal atau pertanyaan yang biasa ditampilkan secara acak maka ketika digunakan soal atau pertanyaan yang tampil selalu berbeda atau dengan kombinasi beda. Program ini disajikan untuk melatih siswa agar memiliki kemahiran atau memperkuat penguasaan suatu konsep sehingga dilengkapi dengan jawaban yang benar agar siswa dapat memahami konsep tertentu. Pada bagian akhir diberikan skor, untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam memecahkan soal-soal.

3. Simulasi

Format ini mencoba memberikan pengalaman masalah dunia nyata yang biasanya berhubungan dengan suatu resiko, seperti mensimulasikan pesawat terbang, dimana seolah-olah menerbangkan pesawat, selain itu misalnya pesawat yang akan jatuh atau menabrak atau terjadi malapetaka nuklir.

4. Percobaan atau eksperimen

Format ini mirip dengan simulasi akan tetapi lebih ditujukan untuk kegiatan bersifat eksperimen, seperti praktikum di laboratorium IPA, Biologi atau Kimia. Pengguna secara maya melakukan percobaan sesuai petunjuk dengan alat dan bahan yang telah disediakan. Pengguna dapat pula mengembangkan suatu percobaan lain berdasarkan petunjuk tersebut.

5. Permainan

Format yang disajikan tetap mengacu pada pembelajaran, diharapkan terjadi aktifitas belajar sambil bermain. Dengan metode bermain, siswa akan lebih mudah belajar dengan suasana menyenangkan, tidak tegang, nyaman dan bersemangat. Ini menjadi “nilai tambah” untuk lebih meningkatkan gairah atau motivasi belajar siswa.

2.3 Manfaat Multimedia

Ada beberapa manfaat yang dapat diambil dalam pembelajaran multimedia (Ariyani dan Haryanto, 2010 : 12) yaitu :

- 1). Pengenalan perangkat teknologi informasi dan komunikasi kepada siswa.
- 2). Memberikan pengalaman baru dan menyenangkan baik bagi guru itu sendiri maupun siswa
- 3). Pemanfaatan multimedia dapat membangkitkan motivasi para pembelajar, karena adanya multimedia membuat presentasi pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 4). Multimedia dapat digunakan membantu pembelajar membentuk model mental yang akan memudahkannya memahami suatu konsep.

Selain itu dalam Ariyani dan Haryanto (2010 : 27) dijelaskan bahwa apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan praktik belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Hal tersebut serupa dengan penjelasan Suyanto (2003 : 23) yaitu kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Dijelaskan pula bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar, tetapi mampu mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 30% dari yang

dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus, hal ini berdasarkan Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu Computer Technology Reseach (CTR). Menurutnya multimedia sangatlah efektif karena menjadi *tool* yang ampuh untuk pengajaran dan pendidikan.

2.4 Kelebihan dan Kelemahan Multimedia

Berikut ini beberapa kelebihan yang dipaparkan oleh Indriana dalam buku Ragam Alat Bantu Media Pengajaran (2011 : 97) :

1. Berdasarkan hasil penelitian tentang pemanfaatan multimedia, informasi, atau materi pengajaran melalui teks dapat diingat dengan baik jika disertai dengan gambar. Hal ini sebagaimana dijelaskan dalam *dual coding theory*. Menurut teori ini, sistem kognitif manusia terdiri atas dua subsistem, yaitu sistem verbal dan sistem gambar (visual). Jadi, adanya gambar dalam teks dapat meningkatkan memori karena adanya *dual decoding* dalam memori (bandingkan dengan *single coding*).
2. Menurut Reiber, bagian penting lainnya dari multimedia adalah animasi. Animasi dapat digunakan untuk menarik perhatian anak didik jika digunakan secara tepat. Animasi dapat membantu proses pelajaran jika anak didik hanya akan dapat melakukan proses kognitif dengan bantuan animasi, sedangkan tanpa animasi proses kognitif tidak dapat dilakukan.
3. Menurut teori *quantum learning*, anak didik memiliki modalitas belajar yang dibedakan menjadi tiga tipe, yaitu *visual*, *auditif*, dan kinestetik. Keberagaman modalitas belajar ini dapat diatasi dengan menggunakan perangkat media dengan sistem multimedia. Sebab, masing-masing anak didik yang berbeda tipe belajarnya tersebut dapat diwakili oleh multimedia.

Dalam bukunya pun Indriana (2011 : 98) menerangkan bahwa kekurangan yang paling mencolok adalah penyiapan media ini membutuhkan biaya cukup mahal. Selain itu memerlukan perencanaan yang matang dan tenaga operasional yang profesional di bidangnya.

2.5 Multimedia Pembelajaran Interaktif

Berdasarkan buku “Pembelajaran Multimedia di Sekolah” yang ditulis oleh Ariani dan Haryanto (2010 : 25) multimedia dibagi menjadi dua kategori yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier diartikan sebagai multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Contohnya TV dan film. Sedangkan multimedia interaktif merupakan multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contohnya : multimedia pembelajaran interaktif , aplikasi game, dan lain-lain.

Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, pembelajaran yang biasanya hanya datar saja pasti akan berbeda apabila diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Musfiqon (2012 : 186) menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi kelengkapan sarana atau media yang digunakan karena semakin bervariasi medianya akan semakin optimal diterima peserta didik dikarenakan modalitas belajar siswa dapat terakomodasi dari media yang variatif.

Dalam bukunya Darmawan (2012 : 32) menyatakan karakteristik penggunaan multimedia pembelajaran, yaitu : (a) *Content Representation*, (b) *Full Colour and High Resolution*, (c)

Melalui media elektronik, (d) Tipe-tipe pembelajaran yang bervariasi, (e) Respons pembelajaran dan penguatan, (f) Mengembangkan prinsip *self Evaluation*, (g) Dapat digunakan secara klasikal atau individual. Dari karakteristik tersebut, seorang pendidik dapat memandang bahwa multimedia harus kaya akan proses interaktif, dengan begitu makna dari multimedia harus bercirikan :

- Komunikasi dua arah (*Two way communication*)
- Aktivitas fisik dan mental
- *Feedback* langsung
- *Drag and drop*
- Input data
- *Mouse klik* dan *mouse enter*
- *Selection, drawing, masking*

Begitu pula menurut Susilana dan Riyana (2008 : 22-23) karakteristik media interaktif adalah siswa tidak hanya memperhatikan media atau obyek saja, tetapi dituntut untuk berinteraksi selama pembelajaran. Ada tiga macam interaksi, yaitu : (1) siswa berinteraksi dengan sebuah program, misalnya siswa diminta mengisi blanko pada bahan ajar terprogram; (2) siswa berinteraksi dengan mesin, misalnya mesin pembelajaran, simulator, laboratorium bahasa, komputer, atau kombinasi yang di antaranya berbentuk video interaktif; (3) mengatur interaksi antara siswa

secara teratur tetapi tidak terprogram, sebagai contoh dapat dilihat pada berbagai permainan pendidikan atau simulasi yang melibatkan siswa dalam kegiatan atau masalah, yang mengharuskan mereka untuk membalas serangan lawan atau kerjasama dengan teman satu kelompok dalam memecahkan masalah.

3. Adobe Captivate

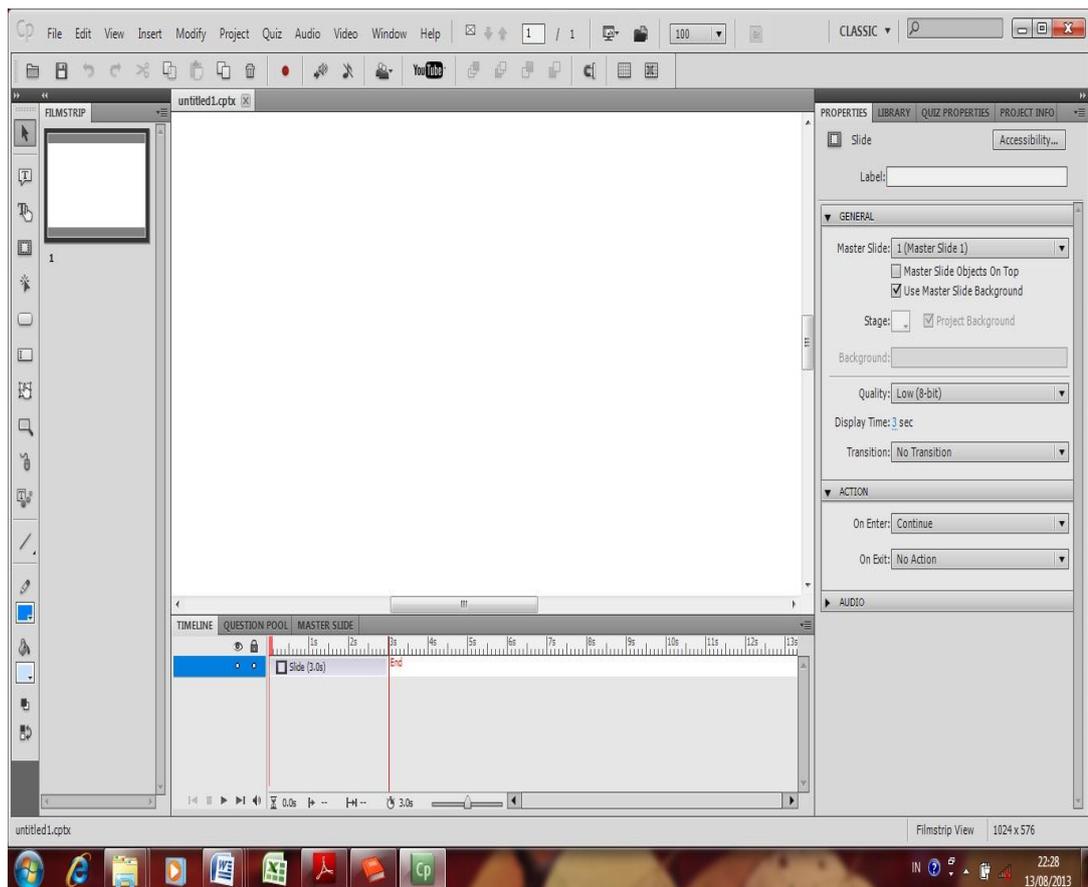
Adobe Captivate adalah alat pembelajaran elektronik dari Microsoft Windows dan dari v.5 Mac OS X yang dapat digunakan untuk membuat demonstrasi perangkat lunak, simulasi perangkat lunak, skenario bercabang dan kuis acak dalam format SWF. Perangkat lunak ini juga dapat mengkonversi file SWF ke AVI sehingga dapat diunggah ke situs video hosting. (http://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Captivate).

Bryndonckx (2012: 1) menjelaskan bahwa sejak tahun 2004 Adobe Captivate dikenal sebagai *software* pembuat *eLearning*. Adobe Captivate memiliki banyak versi pengembangan dari yang awalnya merupakan alat penangkap layar sangat sederhana bernama FlashCam, di tahun 2002 perusahaan eHelp mengakuisisi Flashcam dan mengubahnya namanya menjadi RoboDemo. Kemudian di tahun 2004, Macromedia mengakuisisi eHelp dan mengubah namanya menjadi Macromedia Captivate. Setelah itu, Macromedia diakuisisi oleh Adobe, hingga berubah menjadi Adobe Captivate sampai sekarang.

Berikut adalah daftar versi dari Adobe Captivate : Robodemo 2, Robodemo 3, Robodemo 4 and elearning edition, Robodemo 5 and learning edition, Macromedia Captivate, Adobe Captivate 2, Adobe Captivate 3, Adobe Captivate 4, Adobe Captivate 5, Adobe Captivate 5.5, Adobe Captivate 6. Versi dari Adobe Captivate dapat terus berkembang sehingga dengan adanya versi terbaru dapat menyempurnakan versi sebelumnya.

Gambar II.1

Lembar Kerja Adobe Captivate



Dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Captivate, memungkinkan setiap orang secara cepat membuat tutorial, simulasi dan lain-lain. Selain itu, tidak harus seorang ahli atau profesional yang dapat menggunakan Adobe Captivate untuk membuat multimedia interaktif, setiap orang dapat dengan mudah membuatnya asalkan mengikuti petunjuk yang sudah diberikan misalnya dalam buku maupun modul. Seperti yang dikemukakan oleh Elkins dan Pinder (2012 :1) :

You can use captivate to :

- *Record your dekstop while you are performing the steps so that your students can sit back and watch the procedure being performed.*
- *Record your dekstop while you are performing the steps and convert it to an interactive practice where the students get to perform the steps and get feedback*
- *Create several screens of content with text, images, and media that cover business rules such as the leave-request policies, the approval workflow, and important deadlines.*
- *Build a quiz that tests the students on the key business rules.*

Bila diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia, menjadi :

Anda dapat menggunakan captivate untuk :

- Merekam komputermu ketika kamu sedang menunjukkan suatu tindakan atau kegiatan dimana murid-muridmu dapat duduk membelakangi dan tetap menyaksikan proses pertunjukkan.
- Merekam komputermu ketika kamu sedang menunjukkan suatu tindakan atau kegiatan dan mengubahnya menjadi kegiatan praktek yang interaktif dimana murid-muridmu bisa mempraktakkannya dan merespon atau memberikan timbal baliknya
- Menciptakan beberapa bagian layar dengan teks, gambar dan media yang mencakup peraturan-peraturan bisnis seperti permintaan cuti, perizinan alur kerja, batas waktu penting
- Membangun sebuah kuis yang menguji murid-murid untuk memecahkan kunci aturan suatu usaha

Adobe Captivate dapat membuat konten yang interaktif, selain itu kompatibel dengan Flash Player sehingga mudah didistribusikan secara stand-alone (EXE) dan dapat pula melalui online ataupun CD. Banyak

menu dan fasilitas yang bisa digunakan, diantaranya dapat menambahkan animasi Flash, animasi teks, rollover caption, audio, teks, gambar dan lain-lain. Kemudahan lain yang ditawarkan oleh Adobe Captivate adalah menu pembuatan kuis yang cukup lengkap dan mudah. Pilihan kuis yang disediakan berupa *Multiple Choice*, *Fill in The Blank*, *Hotspot*, *Matching*, *Short Answer*, dan *Sequence*. Dengan Adobe Captivate pembuatan multimedia interaktif akan lebih bervariasi, mudah dan cepat.

3.1 Kelebihan dan Kelemahan Adobe Captivate

A. Kelebihan

Menurut Luis Olortegui :

a. Sederhana, kontrol intuitif

Adobe Captivate memiliki desain yang elegan sehingga pengguna dapat mengakses ke berbagai macam kontrol. Pengguna mudah mengakses dan menggunakan ikon dan menu utama dalam Captivate. *Timeline* untuk mengedit dan memodifikasi slide pun sangat intuitif misalnya manipulasi *drag and drop* dengan sederhana.

b. Perekam dan pengedit audio

Adobe Captivate memungkinkan untuk kalibrasi mikrofon (auto dan manual) dan normalisasi yaitu pengaturan volume untuk audio agar sama pada semua slide. Selain itu, Captivate menyediakan alat perekam dan pengedit audio dimana alat audio ini memiliki kelebihan yaitu dapat secara otomatis

mengompres audio yang telah direkam dalam presentasi sehingga ukuran file presentasi menjadi lebih kecil dan portabel.

c. Pengelolaan objek mudah

Dalam pembuatan slide presentasi, Captivate memerlukan objek yang dimasukkan pada *timeline*. Objek pada timeline mudah untuk dikontrol sehingga dapat diatur sesuai keinginan pengguna. Objek ini dapat berupa gambar, teks, video dan media lainnya.

d. Kemungkinan kustomisasi tanpa batas

Captivate juga menyediakan *widget* tambahan dimana pengguna dapat menambahkannya pada slide presentasi. *Widget* merupakan program tambahan kecil untuk melengkapi slide presentasi. Pengguna dapat bebas memilih *widget* yang telah disediakan dan menambahkannya pada presentasi. *Widget* tersebut berupa kalender, twitter, lokasi peta dan lain-lain. *Widget* lainnya pun dapat resmi di unduh secara gratis pada web resmi Adobe Captivate.

(http://www.ehow.com/info_8209361_advantages-using-captivate-training.html)

Selain itu beberapa kelebihan Adobe Captivate adalah :

1. Dapat menggabungkan slide dari *microsoft office power point* ke dalam Adobe Captivate dengan cepat dan mudah. Anda dapat memasukkan semua slide *power point* atau memilih slide

yang diperlukan saja ke dalam Adobe Captivate kemudian mendesainnya.

2. Adobe Captivate mudah untuk diedit sehingga tidak memakan waktu yang lama.
3. Selain membuat slide presentasi yang menarik, Adobe Captivate dapat membuat simulasi yang mudah dan cepat.
4. Pilihan penyimpanan yang beragam, dapat dalam bentuk PDF, Words, SWF, EXE, juga HTML.
5. Banyak pilihan tool sehingga dapat dengan mudah dipilih tanpa harus menggunakan bahasa pemrograman.
6. Dapat mengatur secara manual waktu untuk keluarnya slide atau efek, suara, dan lain-lain.
7. Dapat membuat kuis interaktif yang beraneka ragam dengan mudah dan cepat.
8. Banyak efek elegan yang dapat memperbagus tampilan slide.

Ditambahkan pula kelebihan Captivate menurut Tony Tao :

Animation

Captivate creates all types of animations with the “effect” function on the Flash-like timeline. In the earlier version of Captivate, the animation types were limited to fade in/out and animated text. Starting from CS5, more animation can be applied to any object, such as a caption box, a graphic, and/or a drawing. The functions also offer precise control on the timing of an animation—for example, having a box fly in from the left of the screen at exactly 14.5 seconds.

(http://fredcomm.com/articles/detail/articulate_vs_captivate_comparing_popular_rapid_elearning_development_tools)

Dalam bahasa Indonesia diterjemahkan menjadi :

Animasi

Captivate membuat semua tipe animasi dengan fungsi “efek” dalam timeline yang mirip dengan Flash. Pada versi Captivate sebelumnya, tipe animasinya terbatas pada muncul kedalam atau keluar dan animasi teks saja. Mulai dari CS5, lebih banyak animasi yang dapat diaplikasikan kedalam objek manapun, seperti caption box, grafik, dan atau gambar. Fungsi ini juga menawarkan control yang tepat pada pengaturan waktu dari animasi—contohnya, membuat sebuah kotak terbang masuk dari kiri layar dalam waktu tepat 14.5 detik.

B. Kelemahan

Beberapa kelemahan Adobe Captivate :

1. Tidak bisa untuk melatih kemampuan menulis khususnya huruf kanji. Hal ini karena media ini ditujukan untuk pembelajaran kanji.
2. Semakin berkembangnya versi terbaru dari program Adobe Captivate ini maka spesifikasi komputer yang digunakan untuk menjalankan program Adobe Captivate harus tinggi pula. Hal itu karena untuk komputer yang tidak mempunyai spesifikasi yang sesuai maka program ini tidak bisa digunakan.
3. Harga *software* asli program ini cukup mahal.
4. Beberapa objek seperti diagram, tabel dan bagan harus dibuat secara manual, belum tersedia pilihan tersebut.

4. Kanji

4.1 Pengertian dan Sejarah Kanji

Kanji adalah salah satu dari empat huruf yang dipakai dalam bahasa Jepang selain huruf kana (hiragana dan katakana) dan romaji (huruf latin). Kanji adalah huruf yang berasal dari Cina yang digunakan dalam bahasa Jepang. Menurut Iwabuchi dalam Sudjianto dan Dahidi (2009: 56) bahwa huruf kanji disampaikan ke Jepang kira-kira pada abad 4 pada waktu negeri Cina merupakan zaman Kan. Oleh sebab itu maka huruf tersebut dinamakan kanji yang berarti huruf negeri Kan.

Pada abad 8 dan 9 negara Jepang rajin mengirimkan utusannya ke negara Cina untuk membawa kebudayaan Cina. Banyak kebudayaan yang ditiru dari Cina salah satunya huruf kanji. Huruf kanji merupakan pengaruh yang sangat penting bagi Jepang karena titik awal mengenal tulisan.

Pada mulanya kanji itu berasal dari gambar-gambar benda yang ada di sekitar mereka. Kemudian berkembang hingga sekarang. Namun, ada beberapa pihak yang menganggap jumlah kanji terlalu banyak. Maka pada tanggal 1 Oktober 1981 ditetapkan Daftar Jooyoo Kanji yang berisi kanji yang resmi digunakan. Jumlah Kanji ini berasal dari 1850 tooyoo kanji ditambah 95 huruf kanji sehingga

seluruhnya berjumlah 1945 huruf kanji menurut Nihongo Kyooshi Tokuhon Henshuubu dalam Sudjianto dan Dahidi (2009 : 58).

Meskipun kanji berasal dari Cina, kanji yang digunakan di Jepang tidak sama seluruhnya. Kanji yang digunakan di Jepang telah mengalami beberapa proses perubahan. Di Jepang, ada dua cara membaca kanji yaitu cara baca Cina disebut *Onyomi* dan cara baca Jepang disebut *Kunyomi*.

4.2 Cara baca *Kunyomi* dan *Onyomi*

Dalam Sudjianto dan Dahidi (2009 : 69) dijelaskan bahwa cara baca *kunyomi* yaitu pembacaan kanji dengan cara menetapkan bahasa Jepang sebagai cara membaca kanji berkenaan dengan arti kanji tersebut. Sedangkan *onyomi* yaitu pembacaan kanji dengan meniru pengucapannya dalam bahasa Cina dahulu. Pada setiap kanji memiliki *kunyomi* dan *onyomi* yang berbeda-beda. Ada yang mempunyai salah satu cara baca saja namun ada yang memiliki cara baca keduanya. Selain itu pula di setiap huruf kanji terkadang cara baca *kunyomi* dan *onyomi* mempunyai jumlah yang banyak sehingga tidak selalu sama jumlah *kunyomi* dan *onyomi* yang dipakai pada sebuah kanji. Sehingga hal itu menjadi kesulitan tersendiri bagi siswa dalam mempelajari kanji.

Untuk mengetahui jumlahnya maka kita dapat melihat daftar *Joyoo Kanji* yang mencakup 1945 huruf kanji. Di dalam *Joyoo Kanji* terdapat 2187 *onyomi* dan 1900 *kunyomi* sehingga jumlah keduanya

mencapai 4087. Hal ini dijelaskan oleh Katoo dalam Sudjianto dan Dahidi (2009 : 69) bahwa keadaan seperti ini dapat menunjukkan rata-rata setiap satu huruf kanji masing-masing memiliki 2,1 *onyomi* dan *kunyomi*. Cara baca *kunyomi* biasanya ditulis dalam huruf hiragana sedangkan *onyomi* ditulis dalam huruf katakana.

4.3 Bushu

Bushu adalah bagian-bagian yang ada pada sebuah kanji yang dapat dijadikan suatu dasar pengklasifikasikan huruf kanji sehingga mempermudah proses pencarian arti suatu kanji.

Menurut Katoo dalam Sudjianto dan Dahidi (2009 : 59) terdapat tujuh macam bushu sesuai dengan letaknya pada suatu kanji yaitu :

- a. Hen, yaitu bushu yang berada pada bagian kiri pada sebuah kanji. Contoh : 口 = 呼ぶ
- b. Tsukuri, yaitu bushu yang berada pada bagian kanan pada sebuah kanji. Contoh : 力 = 助
- c. Kanmuri, yaitu bushu yang berada pada bagian atas pada sebuah kanji. Contoh : 雨 = 雪
- d. Ashi, yaitu bushu yang berada pada bagian bawah pada sebuah kanji. Contoh : 心 = 急
- e. Tare, yaitu bushu yang membentuk seperti siku-siku dari bagian atas ke bagian kiri. Contoh : 厂 = 広
- f. Nyoo, yaitu bushu yang membentuk seperti siku-siku dari bagian kiri ke bagian bawah sebelah kanan.

Contoh : 近 = 近

- g. Kamae, yaitu bushu yang tampak seolah-olah mengelilingi bagian kanji lainnya. Contoh : 円 = 円

5. Hasil Belajar

5.1 Definisi Hasil Belajar

Pada kegiatan belajar mengajar seringkali untuk mengetahui kemampuan siswa maka diadakan sebuah tes untuk mengujinya. Hasil penilaian tes itu dinilai sebagai hasil belajar mereka. Oleh karena itu, hasil belajar sering menjadi sebagai alat ukur mengetahui kemampuan dan pemahaman siswa tentang suatu konsep. Seperti yang dikemukakan oleh Sudjana (1990 : 22) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Dalam Abdurrahman (1999 : 38) A.J. Romiszowski (1981) mendefinisikan hasil belajar merupakan keluaran (*outputs*) dari suatu sistem pemrosesan masukan (*inputs*). Masukannya berupa bermacam-macam informasi sedangkan keluarannya adalah perbuatan atau kinerja (*performance*). Ditambahkan pula menurut John M. Keller (1983) dalam Abdurrahman (1999 : 38) yang menerangkan hasil belajar sebagai keluaran dari suatu sistem pemrosesan berbagai masukan yang berupa informasi. Keller menambahkan pula bahwa hasil belajar merupakan fungsi dari

masukan pribadi (*personal inputs*) dan masukan yang berasal dari lingkungan (*environmental inputs*).

Belajar merupakan proses dimana seseorang yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu. Belajar membawa seseorang mengalami sebuah perubahan. Hasil belajar itulah yang merupakan perubahan. Sejalan dengan pendapat Winkel (1996) dalam Purwanto (2011 : 45) menerangkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, terdapat tujuan pengajaran yang harus dicapai. Dengan melihat hasil belajar siswa, maka dapat diketahui apakah siswa sudah mencapai kemampuan yang memang menjadi tujuan pengajaran. Sejalan dengan pendapat Gronlund (1985) dalam Purwanto (2011 : 45) bahwa hasil belajar yang diukur merefleksikan tujuan pengajaran.

Selain itu menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006 : 20) menerangkan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar yang merupakan suatu puncak proses belajar. Berdasarkan kesimpulan yang dibuat oleh Purwanto (2011 : 54) hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari proses belajar mengajar atau perilaku yang terjadi setelah belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Oleh karena itu dari beberapa pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang dapat mengukur kemampuan siswa

setelah mengalami proses belajar dimana siswa tersebut telah mengalami perubahan sikap dan tingkah laku sesuai tujuan pengajaran.

Dalam Sudjana (1995 : 50), Bloom membagi tiga ranah hasil belajar, sebagai berikut :

- a. Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu, pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.
- b. Ranah efektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu, penerimaan, jawaban atau reaksi penilaian, organisasi dan internalisasi.
- c. Ranah psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemauan bertindak, ada enam aspek yaitu gerakan refleks, keterampilan gerak dasar, keterampilan membedakan secara visual, keterampilan di bidang fisik, keterampilan kompleks dan komunikasi.

Sebagai objek penilaian hasil belajar, dari ketiga ranah tersebut, hasil kognitif diukur pada awal dan akhir pembelajaran, sedangkan hasil efektif dan psikomotorik diukur pada proses pembelajaran untuk pengetahuan sikap dan keterampilan siswa.

Ketika proses belajar berlangsung terdapat faktor-faktor yang mempengaruhinya. Nantinya faktor-faktor tersebut akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Dalam bukunya Dimiyati dan

Mudjiono (2006 : 239-253) menerangkan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar digolongkan menjadi dua yaitu faktor *intern* dan *ekstern*.

1. Faktor *Intern*

Sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, mengolah bahan belajar, menyimpan perolehan hasil belajar, menggali hasil belajar yang tersimpan, kemampuan berprestasi atau unjuk hasil belajar, rasa percaya diri siswa, intelegensi dan keberhasilan belajar, kebiasaan belajar, cita-cita siswa.

2. Faktor *Ekstern*

Guru sebagai pembina siswa belajar, prasarana dan sarana pembelajaran, kebijakan penilaian, lingkungan sosial siswa di sekolah, kurikulum sekolah.

5.2 Hasil Belajar Kanji

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar kanji merupakan tingkat kemampuan siswa yang dapat diukur sejauh mana pemahamannya tentang kanji. Siswa dapat dinilai dengan menggunakan tes hasil belajar. Tes tersebut dikerjakan setelah siswa menerima pelajaran kanji. Setelah itu guru dapat menilai apakah siswa tersebut telah memahami materi atau belum memahaminya dengan melihat nilai dari tes tersebut. Siswa dapat dinilai memahami materi kanji apabila siswa tersebut sudah

memahami arti, mengetahui cara penulisan yang benar, dan dapat membaca kanji dengan benar.

Bila terdapat siswa yang belum sepenuhnya mempelajari kanji, siswa tersebut harus mengulang kembali materi yang tidak dipahami agar mendapatkan hasil yang sempurna. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kanji adalah tingkat kemampuan siswa dalam mempelajari dan memahami materi kanji dimana tingkat keberhasilannya diukur melalui hasil tes dengan nilai yang baik.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah :

1. Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Huruf Hiragana pada Siswa SMA (Eksperimen terhadap siswa kelas X-9 SMAN 15 Bandung Tahun Ajaran 2009/2010) oleh Dewi Ramdhani (2010), Skripsi Jurusan Bahasa Jepang Fakultas Ilmu Bahasa Universitas Pendidikan Indonesia. Hasil penelitian yang didapat $t_{hitung} = 11,73$ dan $t_{tabel} = 2,09$ dan $2,86$ maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_a diterima. Sedangkan hasil angket siswa menilai dengan menggunakan multimedia interaktif pembelajaran hiragana menjadi lebih mudah.
2. Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Kata Tunjuk (Shinjishi) (Penelitian eksperimen terhadap siswa kelas XI Bahasa SMA Pasundan 2 Bandung tahun ajaran 2009/2010) oleh Syafitri

Nurdhani Meida, Skripsi Jurusan Bahasa Jepang Fakultas Ilmu Bahasa Universitas Pendidikan Indonesia. Hasil penelitian yang didapat $t_{hitung} = 11,02$ dan t_{tabel} pada taraf 5% = 2,06 lalu taraf signifikan = 2,80 maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia interaktif. Sedangkan hasil angket menunjukkan tanggapan siswa bahwa dengan menggunakan multimedia interaktif pembelajaran kata tunjuk lebih mudah diingat.

C. Konsep

Dalam kegiatan belajar mengajar, diperlukan adanya interaksi antara guru dan siswa guna mewujudkan tujuan pengajaran. Sekarang ini interaksi antara guru dan siswa sudah banyak menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki jenis yang beragam. Penggunaan media pembelajaran pun harus sejalan dengan tujuan pengajaran sehingga dapat memberikan pengaruh yang efektif pada siswa. Penggunaan media pun banyak membantu siswa maupun guru sehingga tidak dipungkiri membawa pengaruh positif pada bidang pendidikan.

Sejalan dengan berkembangnya teknologi informasi pembelajaran interaksi menggunakan media pun semakin berkembang, salah satunya adalah munculnya multimedia. Multimedia merupakan media yang menggabungkan teks, gambar, audio dan lain sebagainya. Penggunaan multimedia ini sudah banyak dipakai oleh sekolah dan universitas yang sadar akan perkembangan zaman yang semakin mengarah pada teknologi. Multimedia digunakan untuk

memecahkan masalah pada gaya belajar setiap anak yang memiliki perbedaan. Dikarenakan multimedia dibuat dengan menggabungkan berbagai media dalam satu wadah, dianggap dapat menjadi solusi yang membantu guru untuk mengajar di dalam kelas yang memiliki banyak siswa dengan beragam gaya belajar.

Multimedia interaktif dapat dibuat dengan menggunakan beberapa *software* (peranti lunak). Salah satunya *software* yang bernama Adobe Captivate. Adobe Captivate merupakan *software* yang dikenal untuk pembuatan bahan *eLearning*. Penggunaan *software* ini cukup mudah sehingga orang yang bukan ahli dalam bidang komputer pun bisa membuatnya. Hasil multimedia interaktif dengan menggunakan Adobe Captivate pun dapat dipakai di berbagai komputer sehingga mempermudah para pengguna. *Software* ini dianggap cocok untuk membuat bahan ajar inovatif.

Dalam pembelajaran bahasa asing media memegang peran yang cukup penting sehingga banyak guru memanfaatkannya. Kemudian dengan munculnya multimedia diharapkan guru lebih mengembangkan variasi media yang membuat siswa lebih bersemangat dan termotivasi untuk belajar. Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran kanji diharapkan membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan menantang. Sehingga hasil belajar yang didapat menggunakan multimedia interaktif dengan Adobe Captivate lebih baik.

D. Rumusan Hipotesis

Menurut Arikunto (2006 : 71) hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Hipotesis kerja (H_k): Ada pengaruh penggunaan multimedia interaktif dengan Adobe Captivate terhadap hasil belajar kanji

Hipotesis nol (H_0): Tidak ada pengaruh penggunaan multimedia interaktif dengan Adobe Captivate terhadap hasil belajar kanji

E. Definisi Istilah

1. Perangkat Lunak

Perangkat lunak (*software*) adalah istilah umum untuk data yang diformat dan disimpan secara digital, termasuk program komputer, dokumentasinya, dan berbagai informasi yang bisa dibaca dan ditulis oleh komputer. (http://id.wikipedia.org/wiki/Perangkat_lunak)

2. *Stand alone*

Stand alone atau berdiri sendiri yaitu modul yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain. (Susilana dan Riyana, 2008, 127)

3. Huruf Kana

Huruf kana mencakup hiragana dan katakana, kedua-duanya termasuk onsetsu moji yaitu huruf-huruf yang menyatakan sebuah silabel yang tidak memiliki arti tertentu (Sudjianto dan Ahmad Dahidi, 2009 : 71).

4. Huruf Roomaji

Huruf roomaji (huruf latin) yaitu huruf yang melambangkan bunyi, tidak melambangkan arti seperti huruf kanji. Selain itu huruf roomaji juga huruf yang melambangkan sebuah fonem. (Sudjianto dan Ahmad Dahidi, 2009 : 93).

F. Definisi Operasional

1. Pengaruh

Pengaruh merupakan daya yang ada atau yang timbul dari sesuatu (orang, benda dan sebagainya) yang berkuasa atau yang berkekuatan (gaib dan sebagainya) (Widodo, dkk. Kamus Ilmiah Populer, 2001).

2. Multimedia

Menurut Hofstetter (2001) Pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. (Suyanto, 2003 : 21)

3. Interaktif

Sedikitnya terdapat tiga interaktif, interaksi pertama ialah menunjukkan siswa berinteraksi dengan sebuah program, interaksi kedua ialah siswa berinteraksi dengan mesin, dan interaksi ketiga adalah mengatur interaksi antara siswa secara teratur tapi tidak terprogram. (Susilana dan Riyana, 2008 : 22-23)

4. Adobe Captivate

Adobe Captivate is e-learning development tool with two main purposes : simulating computer procedures and creating non simulation computer content. (Adobe Captivate adalah sebuah alat pengembangan e-learning dengan dua tujuan yaitu untuk prosedur simulasi komputer dan membuat konten tanpa simulasi). (Elkins dan Pinder, 2012 :1)

5. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. (Menurut Winkel dalam Purwanto, 2011 : 45)

6. Kanji

Kanji adalah huruf yang berasal dari Cina yang digunakan dalam bahasa Jepang. Huruf kanji disampaikan ke Jepang kira-kira pada abad 4 pada waktu negeri Cina merupakan zaman kan. Oleh sebab itu maka huruf tersebut dinamakan kanji yang berarti huruf negeri Kan. (Menurut Iwabuchi dalam Sudjianto dan Dahidi, 2009: 56)

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode dan Desain

Menurut Sugiyono (2009 : 2) metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Hal itu karena analisis data yang digunakan bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan dan digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu.

Untuk desain penelitian seperti yang dikemukakan oleh John W. Best dalam Riyanto (2001 : 41) bahwa terbagi menjadi tiga kategori, yaitu (1) Pra Eksperimen (2) Eksperimen Semu dan (3) Eksperimen Murni. Pada penelitian ini desain yang dipakai adalah model Eksperimen Murni atau *True Experimental* dengan *Pretest-Posttest Control Group Design* yaitu dengan memberi test di awal sebelum perlakuan dan di akhir setelah perlakuan.

Tabel III.I

Desain Penelitian

R	O₁	X	O₂
R	O₃		O₄

Pada penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok pertama adalah kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok kedua adalah kelompok yang tidak mendapat perlakuan disebut kelompok kontrol.

B. Populasi dan Sampel

Populasi menurut Fraenkel dan Wallen dalam Riyanto (2001 : 63) adalah kelompok yang menarik peneliti, dimana kelompok tersebut oleh peneliti dijadikan sebagai obyek untuk mengeneralisasikan hasil penelitian. Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa Jurusan Bahasa Jepang STBA JIA tahun ajaran 2012/2013. Sedangkan definisi sampel menurut Bailey (Prasetyo dan Jannah : 119) merupakan bagian dari populasi yang ingin diteliti. Sampel pada penelitian ini adalah mahasiswa kelas pagi tingkat II Jurusan Bahasa Jepang STBA JIA tahun ajaran 2012/2013 berjumlah 23 orang. Dalam kelas eksperimen dipilih kelas pagi 4B yang berjumlah 14 orang dan kelas kontrol dipilih kelas pagi 4A yang berjumlah 9 orang.

Dalam bukunya Riyanto menerangkan bahwa teknik pengambilan sampel dibagi menjadi dua kategori, yaitu *random sampling* dan *non random sampling*. Random sampling terdiri dari : (1) *Simple Random sampling* (2) *Stratified random sampling* (3) *Proporsional stratified random sampling* (4) *Cluster random sampling* (5) *Quota sampling* (6) *Area random sampling* dan (7) *Two-stage random sampling*. Sedangkankan *non random sampling* menurut Jack R.

Fraenkel dan Norman E. Wallen, terdiri dari : (1) *systematic sampling* (2) *convenience sampling* dan (3) *purposive sampling*.

Pada penelitian ini teknik pengambilan sampel yang dipilih adalah *purposive sampling*. Riyanto menerangkan bahwa *purposive sampling* dipilih dengan populasi dan tujuan yang spesifik dari penelitian dimana diketahui oleh peneliti sejak awal.

C. Variabel – Variabel

Variabel merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dicari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010 : 61). Dalam penelitian ini terdapat satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu penggunaan multimedia interaktif dengan Adobe Captivate sedangkan variabel terikat yaitu hasil belajar kanji.

D. Instrumen

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah :

1. Tes

Dalam penelitian ini menggunakan berbagai tipe soal, yaitu pilihan ganda (kanji – hiragana atau hiragana – kanji), mengubah hiragana menjadi kanji, menjodohkan arti. Pada awal penelitian sebelum diberi perlakuan, terlebih dahulu diadakan *pretest* dengan soal, jumlah dan waktu yang sama baik untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Kemudian pada akhir

penelitian, kelas eksperimen dan kontrol diberikan *posttest* dengan soal, jumlah dan waktu yang sama. Kemudian hasil *pretest* dan *posttest* dimasing-masing kelas akan dibandingkan dan dilihat apakah ada tidaknya pengaruh penggunaan multimedia interkatif dengan Adobe Captivate pada pembelajaran kanji.

2. Skala Sikap atau *Opinier*

Menurut Best dalam Taniredja dan Mustafidah (2011 : 136) skala pendapat (*opinier*) atau skala sikap merupakan teknik menggali informasi yang berusaha mengukur sikap atau keyakinan individu. Skala sikap ini diberikan diakhir seluruh kegiatan untuk mengetahui tanggapan siswa dalam pembelajaran kanji menggunakan multimedia interaktif dengan Adobe Captivate. Skala sikap ini menggunakan Skala Likert, berupa kata-kata yaitu :

- a. Sangat Setuju (SS)
- b. Setuju (S)
- c. Tidak Setuju (TS)
- d. Sangat Tidak Setuju (STS)

E. Teknik Analisis

1. Uji t-hitung

Untuk menghitung uji t-hitung menggunakan rumus pooled varians dengan persyaratan menurut Sugiyono (2009 : 196) adalah $n_1 \neq n_2$ dan varian homogen ($\sigma_1^2 = \sigma_2^2$) dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Rumus *pooled varians*

Setelah didapatkan hasil t_{hitung} kemudian dibandingkan dengan t_{tabel} . T_{tabel} didapat dengan nilai persentil untuk distribusi t, disesuaikan dengan dk dan taraf kesalahan. Dalam hal ini berlaku ketentuan bahwa, bila t_{hitung} lebih kecil atau sama dengan t_{tabel} maka H_0 diterima, kesimpulannya tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Jika t_{hitung} lebih besar t_{tabel} maka H_k diterima, kesimpulannya terdapat perbedaan antara yang menggunakan multimedia interaktif dengan yang tidak.

3. Uji Regresi

Pengujian regresi dilakukan untuk mencari pengaruh penggunaan multimedia interaktif dengan Adobe Captivate terhadap hasil belajar kanji. Rumus yang dipakai adalah rumus regresi linier sederhana. Berikut adalah langkah mencari regresi :

a. Persamaan Regresi (Sudjana, 2002 : 312-315)

$$\hat{Y} = a + bx$$

$$a = \frac{(\Sigma Y)(\Sigma X^2) - (\Sigma X)(\Sigma XY)}{n\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}$$

$$b = \frac{n\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{n\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}$$

Keterangan :

ΣX = Jumlah skor X

ΣY = Jumlah skor Y

n = banyaknya sampel

a = Konstanta

b = Angka arah atau koefisien regresi variabel bebas

b. Uji Koefisien Korelasi

Uji koefisien korelasi digunakan untuk mengetahui besar kecilnya hubungan antara dua variabel yang diteliti. (Sudjana, 2002 : 377)

Korelasi Product Moment

$$r_{xy} = \frac{n \cdot \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{n \cdot (\Sigma X^2) - (\Sigma X)^2\} \{n \cdot (\Sigma Y^2) - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan :

ΣX = Jumlah skor variable X

ΣY = Jumlah skor variable Y

Besarnya intepretasi koefisien korelasi (Sugiyono, 2009 : 184) adalah sebagai berikut :

0,00 - 0,199 = sangat rendah

0,20 - 0,399 = rendah

0,40 - 0,599 = sedang

0,60 - 0,799 = kuat

0,80 - 1,000 = sangat kuat

c. Uji Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui besarnya variasi Y yang ditentukan X. (Sudjana, 2002 : 369)

$$KD = r_{xy}^2 \times 100\%$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi product moment

4. Uji skala sikap

Skala sikap ini diberikan untuk mengetahui tanggapan siswa setelah menggunakan multimedia interaktif saat pembelajaran kanji. Dengan menggunakan Skala Likert maka didapat pernyataan Sangat Setuju (SS), Setuju(S), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Menurut Best (1997 : 197) dalam Taniredja dan Mustafidah (2011 : 46) data yang sudah diperoleh, dianalisa dengan mentransfer skala kualitatif dengan skala kuantitatif yaitu dengan cara sebagai berikut :

Tabel III.2
Skor Pernyataan Positif

Pernyataan	Skor
SS	5
S	4
TS	2
STS	1

Tabel III.3
Skor Pernyataan Negatif

Pernyataan	Skor
SS	1
S	2
TS	4
STS	5

Kemudian setelah diperoleh skoring, dilanjutkan dengan menghitung interpretasi skor dengan cara :

$$\text{Intepretasi skor} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maximum}} \times 100\%$$

Dalam Arikunto dan Jabar (2007 : 18-19) diterangkan pedoman untuk intepretasi data yang berupa persentase sebagai berikut :

81 – 100 % = Sangat Setuju

61 – 80 % = Setuju

41 – 60 % = Cukup

21 – 40 % = Tidak Setuju

< 21 % = Sangat Tidak Setuju

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi data

Penelitian ini dilakukan di STBA JIA Bekasi yang terletak di Jalan Cut Muthia No.30 Bekasi. Penelitian berlangsung dari tanggal 29 April – 27 Mei 2013. Dalam penelitian ini terdapat 2 kelas yang dijadikan sampel, yaitu kelas eksperimen berjumlah 14 siswa kelas 4A pagi dan kelas kontrol berjumlah 9 siswa kelas 4B pagi. Pada kelas eksperimen, siswa diberi perlakuan menggunakan multimedia interaktif dengan Adobe Captivate sedangkan kelas kontrol menggunakan media *flash card Kanji*. Data pada penelitian ini diperoleh dari hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Hasil perolehan skor *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen adalah sebagai berikut :

Tabel IV.1

Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen (X)

No.	Responden	Pretest	Posttest
1	Responden 1	21	78
2	Responden 2	30	84
3	Responden 3	15	80
4	Responden 4	29	97
5	Responden 5	15	81

6	Responden 6	15	84
7	Responden 7	29	87
8	Responden 8	33	86
9	Responden 9	36	86
10	Responden 10	40	88
11	Responden 11	25	81
12	Responden 12	54	100
13	Responden 13	33	94
14	Responden 14	28	85
	Jumlah	403	1211
	Rata-rata	28,79	86,5

Berdasarkan tabel di atas diketahui jumlah skor *pretest* yaitu 403 dengan rata-rata 28,79 sedangkan untuk skor *posttest* yaitu 1211 dengan rata-rata skor 86,5. Untuk skor tertinggi pada *pretest* diperoleh skor 54 dan terendah yaitu 15. Untuk skor tertinggi pada *posttest* 100 dan skor terendah yaitu 78.

Hasil perolehan skor *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol adalah sebagai berikut :

Tabel IV.2

Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol (Y)

No.	Responden	Pretest	Post test
1	Responden 1	23	60
2	Responden 2	19	45
3	Responden 3	16	85
4	Responden 4	32	84
5	Responden 5	24	56
6	Responden 6	19	83
7	Responden 7	34	76
8	Responden 8	32	83
9	Responden 9	19	60
	Jumlah	218	632
	Rata-rata	24,22	70,22

Berdasarkan tabel di atas diketahui jumlah skor *pretest* yaitu 218 dengan rata-rata 24,22 sedangkan untuk skor *posttest* yaitu 632 dengan rata-rata skor 70,22. Untuk skor tertinggi pada *pretest* diperoleh skor 34 dan terendah yaitu 16. Untuk skor tertinggi pada *posttest* 85 dan skor terendah yaitu 45.

B. Hasil Pengujian

Pada penelitian ini, sebelum data tes diolah telah dilakukan uji homogenitas. Data yang digunakan adalah data hasil *Pretest* kelas eksperimen maupun kontrol.

1. Uji homogenitas

Tabel IV.3

Rekapitulasi Nilai *Pretest*

Kelas	Eksperimen	Kontrol
Jumlah	403	218
Rata-rata	28,79	24,22

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

$$F_{hitung} = \frac{115,1}{45,94}$$

$$= 2,51$$

Kemudian dengan dk pembilang = $(n_1 - 1) = (14 - 1 = 13)$ dan dk penyebut = $(n_2 - 1) = (9 - 1 = 8)$ maka diperoleh F_{tabel} adalah 3,52. Sehingga dapat disimpulkan $F_{hitung} < F_{tabel} = 2,51 < 3,52$, sehingga H_0 diterima dan dikatakan homogen.

2. Uji t-hitung

Berikut adalah rekapitulasi nilai dari *Posttest* kelas eksperimen dan kontrol :

Tabel IV.4

Rekapitulasi Hasil *Posttest*

Kelas	Eksperimen	Kontrol
Jumlah	1211	632
Rata-rata	86,5	70,22

Berikut adalah pengolahan data tes untuk uji t :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

$$t = \frac{86,5 - 70,22}{\sqrt{\frac{(14 - 1)41,65 + (9 - 1)226,94}{14 + 9 - 2} \left(\frac{1}{14} + \frac{1}{9} \right)}}$$

$$t = 3,63$$

Setelah didapat t_{hitung} sebesar 3,63. Langkah selanjutnya adalah menghitung $dk = n_1 + n_2 - 2 = 14 + 9 - 2 = 21$. Kemudian diperoleh t_{tabel} sebesar 2,08. Maka dapat disimpulkan $t_{hitung} > t_{tabel}$, $3,63 > 2,08$, maka H_k diterima dan H_0 ditolak, dimana terdapat perbedaan antara mahasiswa yang belajar kanji menggunakan multimedia interaktif dengan mahasiswa yang belajar kanji hanya menggunakan *flash card kanji*.

3. Uji Regresi

a. Persamaan Regresi

Dengan menggunakan rumus regresi linier sederhana, diketahui arah regresinya sebesar 0,21 dan konstanta sebesar 80,57 sehingga persamaan regresinya adalah $\hat{Y} = 80,57 + 0,21X$. Dapat dikatakan setiap peningkatan satu skor penggunaan Adobe Captivate akan menyebabkan peningkatan hasil belajar sebesar 0,21 pada konstanta 80,57.

b. Uji Koefisien Korelasi

Uji koefisien korelasi digunakan untuk mengetahui besar kecilnya hubungan antara dua variabel yang diteliti. Dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* dari Pearson diketahui r_{xy} sebesar 0,34. Kesimpulan yang didapat adalah terdapat hubungan yang positif antara variabel X terhadap Y karena $\rho > 0$. Selain itu interpretasi koefisien korelasinya masuk dalam kategori rendah.

c. Uji Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui besarnya variasi Y yang ditentukan oleh variabel X. Setelah melakukan perhitungan didapat $r_{xy}^2 = 11,56\%$ sehingga dapat disimpulkan bahwa 11,56% variasi hasil belajar kanji ditentukan oleh penggunaan multimedia interaktif dengan Adobe Captivate, sisa dari hasil tersebutlah yang menjadi faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar kanji. Faktor lain tersebut dapat

berasal dari *intern* atau *ekstern* pada diri mahasiswa. Faktor lainnya tidak diteliti dalam penelitian ini.

4. Pengolahan Skala Sikap

Instrumen skala sikap diberikan pada 14 responden kelas eksperimen. Berisi 20 soal pernyataan yang dijawab dengan skala sikap jenis *Likert*. Jawaban dipilih dengan memberi tanda (✓) pilihan jawaban yang tepat menurut responden. Setiap jawaban memiliki skor yang sudah ditentukan. Skor itu nantinya akan membantu menganalisa data skala.

Berikut analisis setiap butir soal :

1. Saya mengetahui tentang multimedia pembelajaran interaktif

Tabel IV.5

Skala sikap nomor 1

Pilihan Jawaban	F	Skor	%
SS	2	10	80
S	11	44	
TS	1	2	
STS	0	0	
Jumlah	14	56	

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai sebesar 80 % dimana sebanyak 11 responden menyatakan setuju telah mengetahui tentang multimedia interaktif. Hal ini karena telah

berkembangnya teknologi sehingga mahasiswa sudah tidak asing lagi dengan adanya media-media pembelajaran berbasis teknologi.

2. Saya menyukai belajar kanji menggunakan multimedia interaktif

Tabel IV.6

Skala sikap nomor 2

Pilihan Jawaban	F	Skor	%
SS	10	50	94,29
S	4	16	
TS	0	0	
STS	0	0	
Jumlah	14	66	94,29

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai sebesar 94,29 % dimana sebanyak 10 responden menyatakan sangat setuju menyukai belajar kanji menggunakan multimedia interaktif. Hal itu karena adanya kelebihan-kelebihan Adobe Captivate diantaranya yaitu membuat slide yang interaktif dengan pilihan *tools*, efek, dan animasi. Sejalan dengan pendapat Tony Tua ada *tools* yang membuat animasi lebih lagi yaitu *caption box* yang dapat muncul dan menghilang sehingga presentasi lebih disukai.

3. Menggunakan multimedia interaktif membuat saya lebih tertarik belajar kanji

Tabel IV.7
Skala sikap nomor 3

Pilihan Jawaban	F	Skor	%
SS	10	50	94,29
S	4	16	
TS	0	2	
STS	0	0	
Jumlah	14	66	94,29

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai sebesar 94,29 % dimana sebanyak 10 responden menyatakan sangat setuju bahwa menggunakan multimedia interaktif membuat lebih tertarik belajar kanji. Hal ini sejalan dengan penjelasan Suyanto (2003 : 23) karena multimedia memiliki kelebihan yaitu media yang menggabungkan pandangan, suara, dan gerakan yang membuat indera tertarik sehingga menarik minat mahasiswa untuk menggunakannya.

4. Menggunakan multimedia interaktif membuat saya termotivasi belajar kanji

Tabel IV.8
Skala sikap nomor 4

Pilihan Jawaban	F	Skor	%
SS	4	20	85,71
S	10	40	
TS	0	0	
STS	0	0	
Jumlah	14	60	85,71

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai sebesar 85,71 % dimana sebanyak 10 responden menyatakan setuju bahwa multimedia interaktif membuat pembelajar termotivasi belajar kanji. Hal ini sejalan dengan penjelasan Ariyani dan Haryanto (2010 : 12) bahwa salah satu manfaat multimedia adalah pemanfaatan multimedia dapat membangkitkan motivasi para pembelajar, karena multimedia membuat presentasi pembelajaran menjadi lebih interaktif, salah satunya terdapat kuis yang dapat memotivasi pembelajar untuk belajar agar dapat menyelesaikan kuis tersebut.

5. Menggunakan multimedia interaktif membuat saya lebih mudah menghafal kanji

Tabel IV.9

Skala sikap nomor 5

Pilihan Jawaban	F	Skor	%
SS	5	25	81,43
S	7	28	
TS	2	4	
STS	0	0	
Jumlah	14	57	81,43

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai sebesar 81,43 % dimana sebanyak 7 responden menyatakan setuju bahwa

multimedia interaktif membuat lebih mudah menghafal kanji. Hal ini sejalan dengan pendapat Paivio (1971) bahwa informasi yang menggunakan verbal dengan ilustrasi visual yang relevan lebih mudah dipelajari dan dipahami daripada yang hanya menggunakan salah satu jenis saja, misalnya teks, suara atau ilustrasi saja.

6. Multimedia interaktif mudah digunakan ketika belajar

Tabel IV.10

Skala sikap nomor 6

Pilihan Jawaban	F	Skor	%
SS	4	20	82,86
S	9	36	
TS	1	2	
STS	0	0	
Jumlah	14	58	82,86

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai sebesar 82,86 % dimana sebanyak 9 responden menyatakan setuju bahwa multimedia interaktif mudah digunakan ketika belajar. Hal ini seperti yang diungkapkan Luis Olortegui bahwa Captivate memiliki kontrol yang mudah diakses oleh pengguna. Selain itu, slide presentasi dilengkapi tombol-tombol perintah yang dapat diklik sehingga pengguna bebas menentukan aksi yang ingin dilakukan.

7. Menggunakan multimedia interaktif membuat belajar menyenangkan

Tabel IV.11

Skala sikap nomor 7

Pilihan Jawaban	F	Skor	%
SS	7	35	87,14
S	6	24	
TS	1	2	
STS	0	0	
Jumlah	14	61	87,14

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai sebesar 87,14 % dimana sebanyak 7 responden menyatakan sangat setuju bahwa menggunakan multimedia interaktif membuat belajar menyenangkan. Hal ini sejalan penjelasan Rudi dan Cepi (2008 : 126-128) bahwa multimedia interaktif mempunyai tampilan yang menarik dengan objek yang bervariasi sehingga menarik mahasiswa karena tidak membuat jenuh bahkan menyenangkan.

8. Materi kanji dalam multimedia interaktif mudah dimengerti

Tabel IV.12

Skala sikap nomor 8

Pilihan Jawaban	F	Skor	%
SS	2	10	82,86
S	12	48	
TS	0	0	

STS	0	0	
Jumlah	14	58	82,86

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai sebesar 82,86 % dimana sebanyak 12 siswa menyatakan setuju bahwa materi kanji dalam multimedia interaktif mudah dimengerti. Hal ini karena terdapat huruf kanji dan cara menulis kanji ditampilkan dalam animasi gif sehingga lebih menarik dan mudah dimengerti mahasiswa.

9. Menggunakan multimedia interaktif menumbuhkan rasa ingin tahu saya terhadap materi yang dipelajari

Tabel IV.13

Skala sikap nomor 9

Pilihan Jawaban	F	Skor	%
SS	2	10	77,14
S	10	40	
TS	2	4	
STS	0	0	
Jumlah	14	54	

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai sebesar 77,14 % dimana sebanyak 10 responden menyatakan setuju bahwa menggunakan multimedia interaktif menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap materi yang dipelajari. Hal ini karena multimedia

interaktif dapat dibuat sendiri oleh pengajar sehingga tampilan multimedia interaktif dapat berubah-ubah sesuai keinginan pengajar sehingga dapat menimbulkan rasa ingin tahu mahasiswa terhadap materi yang akan dipelajari.

10. Tampilan animasi dan gambar dalam multimedia interaktif menarik dan tidak mengganggu

Tabel IV.14

Skala sikap nomor 10

Pilihan Jawaban	F	Skor	%
SS	9	45	92,86
S	5	20	
TS	0	0	
STS	0	0	
Jumlah	14	65	92,86

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai sebesar 92,86 % sebanyak 9 responden menyatakan sangat setuju bahwa tampilan animasi dan gambar menarik dan tidak mengganggu. Hal ini karena animasi dan objek pada Captivate mudah untuk diatur dan diedit sehingga pengguna dapat mengaturnya agar menarik dan tidak mengganggu.

11. Ukuran huruf dalam multimedia interaktif tepat dan jelas untuk dibaca

Tabel IV.15

Skala sikap nomor 11

Pilihan Jawaban	F	Skor	%
SS	4	20	85,71
S	10	40	
TS	0	0	
STS	0	0	
Jumlah	14	60	85,71

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai sebesar 85,71 % dimana sebanyak 10 responden menyatakan setuju bahwa huruf dalam multimedia interaktif tepat dan jelas untuk dibaca. Hal ini karena Captivate menyediakan menu untu mengatur jenis dan ukuran huruf sehingga dapat diatur sesuai kebutuhan.

12. Format pertanyaan yang bervariasi (PG, menjodohkan, dll)
membuat saya tertantang

Tabel IV.16

Skala sikap nomor 12

Pilihan Jawaban	F	Skor	%
SS	5	25	84,29
S	8	32	
TS	1	2	
STS	0	0	
Jumlah	14	59	84,29

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai sebesar 84,29 % dimana sebanyak 8 responden menyatakan setuju bahwa format pertanyaan yang bervariasi membuat tertantang. Kelebihan Adobe Captivate adalah adanya menu pilihan membuat kuis interaktif yang beragam sehingga membuat siswa tidak bosan.

13. Multimedia interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran

Tabel IV.17

Skala sikap nomor 13

Pilihan Jawaban	F	Skor	%
SS	5	25	87,14
S	9	36	
TS	0	0	
STS	0	0	
Jumlah	14	61	87,14

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai sebesar 87,14 % dimana sebanyak 9 responden menyatakan setuju bahwa multimedia interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini karena pengajar dalam membuat multimedia interaktif menggunakan Adobe Captivate ini menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran, memperhatikan apa yang diperlukan dan tidak untuk mencapai tujuan pembelajaran.

14. Multimedia interaktif bisa menjadi salah satu variasi media belajar kanji

Tabel IV.18
Skala sikap nomor 14

Pilihan Jawaban	F	Skor	%
SS	7	35	90
S	7	28	
TS	0	2	
STS	0	0	
Jumlah	14	63	

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai sebesar 90 % dimana sebanyak 7 responden menyatakan sangat setuju bahwa multimedia interaktif bisa menjadi salah satu variasi media belajar kanji. Hal ini sejalan dengan pendapat Musfiqon (2012 : 186), dengan bervariasinya media pembelajaran dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran juga. Multimedia interaktif dapat menjadi salah satu variasi media belajar karena diharapkan dapat mengatasi masalah gaya belajar mahasiswa yang beragam.

15. Multimedia interaktif dapat membuat saya aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran

Tabel IV.19

Skala sikap nomor 15

Pilihan Jawaban	F	Skor	%
SS	2	10	62,86
S	10	40	
TS	2	4	
STS	0	0	
Jumlah	14	44	62,86

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai sebesar 62,86 % sebanyak 10 responden menyatakan setuju bahwa multimedia interaktif membuat siswa aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Angkowo dan Kosasih bahwa memanfaatkan media secara tepat dan bervariasi akan dapat mengurangi sikap pasif siswa.

16. Latihan yang diberikan dalam media ini cukup melatih kemampuan saya

Tabel IV.20

Skala sikap nomor 16

Pilihan Jawaban	F	Skor	%
SS	7	35	87,14
S	6	24	
TS	1	2	
STS	0	0	
Jumlah	14	61	87,14

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai sebesar 87,14 % dimana sebanyak 7 responden menyatakan bahwa latihan yang diberikan cukup melatih kemampuan mahasiswa. Hal ini karena Captivate menyediakan pilihan pembuatan kuis yang beragam dan mudah, sehingga pembuat dapat memberikan latihan yang beragam sehingga dapat melatih kemampuan mahasiswa.

17. Multimedia interaktif bermanfaat untuk pembelajaran kanji

Tabel IV.21

Skala sikap nomor 17

Pilihan Jawaban	F	Skor	%
SS	5	25	87,14
S	9	36	
TS	0	0	
STS	0	0	
Jumlah	14	61	

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai sebesar 87,14 % dimana sebanyak 9 responden menyatakan setuju bahwa multimedia interaktif bermanfaat untuk pembelajaran kanji. Hal itu karena sejalan dengan pendapat Ariyani dan Haryanto (2010 : 27) bahwa media apabila digunakan secara tepat dan baik maka akan memberi manfaat baik bagi pengajar dan pembelajar.

18. Menggunakan multimedia interaktif membuat saya bermain bukan belajar

Tabel IV.22
Skala sikap nomor 18

Pilihan Jawaban	F	Skor	%
SS	0	0	70
S	4	8	
TS	9	36	
STS	1	5	
Jumlah	14	49	

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai sebesar 70 % dimana sebanyak 9 responden menyatakan tidak setuju bahwa multimedia interaktif membuat mahasiswa bermain bukan belajar. Hal itu karena multimedia interaktif dalam pembelajaran kanji menggunakan format yang lebih banyak *drill and practise* sehingga melatih kemampuan siswa dalam menghafal kanji.

19. Petunjuk penggunaan multimedia tidak jelas dan sulit dipahami

Tabel IV.23
Skala sikap nomor 19

Pilihan Jawaban	F	Skor	%
SS	0	0	75,71
S	2	4	
TS	11	44	
STS	1	5	
Jumlah	14	53	

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai sebesar 75,71 % dimana 11 responden menyatakan tidak setuju bahwa petunjuk penggunaan multimedia tidak jelas dan sulit dipahami. Hal ini karena sebelum masuk ke dalam materi utama, pada menu awal terdapat petunjuk penggunaan agar pengguna tidak kesulitan dalam menggunakan multimedia interaktif.

20. Multimedia interaktif tidak baik sebagai media pembelajaran

Tabel IV.24

Skala sikap nomor 20

Pilihan Jawaban	F	Skor	%
SS	0	0	91,43
S	0	0	
TS	6	24	
STS	8	40	
Jumlah	14	64	

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai sebesar 91,43 % dimana sebanyak 8 responden menyatakan sangat tidak setuju bahwa multimedia interaktif tidak baik sebagai media pembelajaran. Hal ini karena banyak kelebihan multimedia interaktif dibandingkan satu jenis media saja.

C. Diskusi (berbagai kelemahan penelitian)

Pada saat penelitian, peneliti mengalami beberapa hambatan sehingga menjadi kelemahan dalam penelitian. Kelemahan-kelemahan tersebut akan dipaparkan sebagai berikut :

1. Pada saat penelitian, jadwal kelas kanji untuk kelas eksperimen merupakan jam ke-2. Sehingga ketika perpindahan kelas, cukup memakan waktu. Hal itu diakibatkan karena mahasiswa kelas eksperimen tersebut terlambat masuk ke kelas kanji. Akibatnya waktu yang seharusnya dapat digunakan untuk belajar justru habis terpakai untuk menunggu seluruh mahasiswa tiba di kelas.
2. Pada waktu ingin melakukan latihan 「練習」, mahasiswa diminta untuk meng-*copy* multimedia interaktif ke laptop mahasiswa. Namun, karena media file ini cukup besar membuat kegiatan meng-*copy* multimedia tersebut cukup memakan waktu. Sehingga ada jeda untuk menunggu meng-*copy* bahan media baru melakukan latihan.
3. Multimedia interaktif dengan Adobe Captivate merupakan media yang memerlukan alat bantu laptop. Di dalam kelas eksperimen ada beberapa mahasiswa yang terkendala membawa laptop sehingga satu laptop digunakan untuk beberapa mahasiswa. Sehingga ketika mengerjakan latihan kuis, tidak dapat dikerjakan secara individu tetapi dibagi dalam kelompok-kelompok. Selain itu mahasiswa yang tidak membawa laptop kurang merasakan langsung interaksi dengan multimedia interaktif sehingga mahasiswa tersebut menjadi pasif.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pengolahan dan analisis data penelitian eksperimen, maka penelitian dengan judul Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif dengan Adobe Captivate Terhadap hasil Belajar Kanji ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pada saat proses pembelajaran kanji dapat diambil kesimpulan bahwa media ini dapat membuat mahasiswa cukup fokus. Dalam proses pembelajaran mahasiswa diminta untuk membawa laptop masing-masing. Apabila ada mahasiswa yang tidak membawa dapat bergabung bersama teman yang membawa. Sebelumnya mahasiswa diminta untuk fokus ke depan layar kemudian dosen menjelaskan materi kanji sampai selesai. Setelah itu mahasiswa dapat mengerjakan latihan yang ada dalam multimedia interaktif. Dalam proses pembelajaran tersebut mahasiswa lebih cepat menghafal kanji dan bentuk, meskipun dalam latihan menulis masih dibutuhkan media lain. Mahasiswa merasa multimedia interaktif ini dapat menjadi salah satu variasi media pembelajaran kanji.
2. Berdasarkan hasil uji *pretest* pada kelas eksperimen dapat diketahui hasil nilai rata-rata sebesar 28,79 dengan nilai tertinggi adalah 54 dan nilai terendah adalah 15. Hasil ini didapat sebelum mahasiswa mendapatkan *treatment* menggunakan multimedia interaktif dengan Adobe Captivate.

3. Kemudian setelah empat kali mahasiswa mendapat *treatment* menggunakan multimedia interaktif dengan Adobe Captivate maka didapat hasil nilai rata-rata sebesar 86,5. Hasil tersebut mengalami peningkatan dari hasil rata-rata sebelum *treatment*. Diketahui pula bahwa nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 78.
4. Setelah itu dilakukan perhitungan uji hipotesis, didapat hasil t_{hitung} sebesar 3,63. Sedangkan t_{tabel} diperoleh dengan menghitung $dk = n_1 + n_2 - 2 = 14 + 9 - 2 = 21$ maka diperoleh t_{tabel} sebesar 2,08. Dengan demikian dapat diketahui bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$) dengan demikian H_k diterima dan H_o ditolak. Hal ini juga dapat membuktikan bahwa terdapat perbedaan terhadap hasil belajar kanji dengan mahasiswa yang menggunakan multimedia interaktif menggunakan Adobe Captivate.

Selain itu, berdasarkan hasil perhitungan diketahui hasil belajar kanji dipengaruhi oleh penggunaan multimedia interaktif dengan Adobe Captivate sebesar 11,56 % dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Dapat disimpulkan terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan multimedia interaktif dengan Adobe Captivate terhadap hasil belajar kanji.

Sedangkan pengaruh penggunaan multimedia interaktif dengan Adobe Captivate pada tiga ranah hasil belajar adalah sebagai berikut : pada ranah kognitif, meskipun hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol tidak terlalu besar namun cukup memberikan pengaruh pada kemampuan membaca dan menghafal kanji pada siswa. Pada ranah efektif, penerimaan

dan reaksi mahasiswa bagus ketika menggunakan Adobe Captivate sedangkan ranah psikomotorik, mahasiswa aktif dan semangat untuk menggunakan multimedia interaktif dengan Adobe Captivate ini.

5. Berdasarkan data angket, hampir sebagian besar mahasiswa memberi kesan positif terhadap penggunaan multimedia interaktif dengan Adobe Captivate. Dapat dilihat dari persentase mahasiswa sebanyak 87,143% pada pernyataan nomor 17. Hal ini membuktikan mahasiswa setuju dengan penggunaan multimedia interaktif dengan Adobe Captivate yang memberikan manfaat dan pengaruh positif dalam pembelajaran kanji.

B. Implikasi

Pada proses belajar dan mengajar dibutuhkan media untuk membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Sekarang ini media pembelajaran sangat beragam macamnya dari yang sederhana sampai yang kompleks. Media ini sengaja dibuat untuk membantu guru maupun siswa dalam mencapai target pembelajaran. Media juga merupakan alat untuk mengatasi kesulitan guru dalam menerangkan dan mengajarkan suatu hal yang terbatas misalnya tidak bisa dilihat, disentuh, dibayangkan langsung oleh siswa.

Pada era kemajuan teknologi ini pun media semakin berkembang pesat, salah satunya adalah multimedia interaktif yang dibuat dengan salah satu software bernama Adobe Captivate. *Software* ini dipilih karena pembuatannya yang lebih mudah dan memakan waktu yang lebih cepat dari *software* yang lain. Dengan multimedia interaktif, pembelajaran bahasa khususnya bahasa

asing akan lebih terbantu daripada menggunakan media yang biasa saja. Hal ini karena multimedia interaktif banyak menggabungkan dua atau lebih media, dimana dalam pembelajaran bahasa asing keempat aspek berbahasa bisa dipelajari langsung oleh multimedia interaktif.

Multimedia interaktif dengan Adobe Captivate ini didesain khusus oleh pengajar, sehingga konsep pembuatan dapat disesuaikan dengan tujuan dan materi yang diajarkan, tidak hanya terbatas pada satu pelajaran saja. Dengan demikian target yang ingin dicapai dapat fokus dicapai. Adanya kegiatan interaktif juga membuat siswa tidak pasif melihat atau mendengarkan media. Selain itu tampilan animasi yang menarik membuat siswa lebih merasakan suasana belajar yang berbeda. Hal ini telah dibuktikan dengan hasil uji eksperimen berupa tes dan angket yang dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh perbedaan yang signifikan terhadap penggunaan multimedia interaktif dengan Adobe Captivate ini. Dengan pembuatan dan konsep yang matang multimedia interaktif dapat digunakan untuk variasi media mengajarkan berbagai materi.

C. Saran

Beberapa saran yang dapat peneliti ajukan tentang penelitian eksperimen yang telah dilaksanakan di STBA JIA Bekasi adalah sebagai berikut :

1. Bagi dosen

Multimedia interaktif ini diharapkan digunakan untuk variasi media mengajar yang inovatif khususnya bahasa Jepang. Multimedia interaktif

ini belum sepenuhnya sempurna, media ini dapat dikembangkan lebih luas lagi sehingga diharapkan dapat mencakup 4 aspek keterampilan bahasa. Selain itu dosen dapat pula mencari *software* yang lebih mudah dan cepat untuk pembuatan multimedia interaktif. Dengan begitu dosen pun termotivasi untuk belajar pembuatan media yang menyenangkan dan inovatif untuk mahasiswa.

2. Bagi mahasiswa

Mahasiswa diharapkan untuk dapat terus belajar bahasa Jepang khususnya Kanji menggunakan multimedia interaktif ini. Hal ini karena media ini dirancang agar mahasiswa dapat menumbuhkan kesadaran belajar mandiri setiap harinya tanpa harus membuka buku. Sehingga dalam kegiatan mahasiswa yang sering berkulat dengan laptop atau komputer, belajar kanji menjadi hal yang menyenangkan dan praktis. Media ini juga dapat membantu mahasiswa untuk menghafal kanji dengan cara yang lebih interaktif.

3. Bagi Lembaga Pendidikan

Pengembangan dan pembuatan multimedia interaktif sebaiknya didukung penuh agar media pengajaran lebih berkembang ragam jenisnya dan selalu maju mengikuti perkembangan zaman. Lembaga pendidikan juga perlu mempersiapkan segala alat bantu demi menunjang penggunaan multimedia interaktif ini di kelas-kelas.

4. Bagi Peneliti

Pembuatan multimedia interaktif ini diharapkan tidak berhenti pada pembelajaran kanji, tetapi pembelajaran lainnya pun diharapkan akan dikembangkan. Dengan ide dan konsep yang matang diharapkan media ini dapat selalu membantu guru maupun siswa dalam belajar dan mengajar. Bagi peneliti lainnya untuk tidak berhenti pada pembuatan multimedia interaktif, selalu mencari celah untuk menemukan pembuatan media terbaru dengan inovasi terbaru pasti baik untuk kemajuan pendidikan di Indonesia.