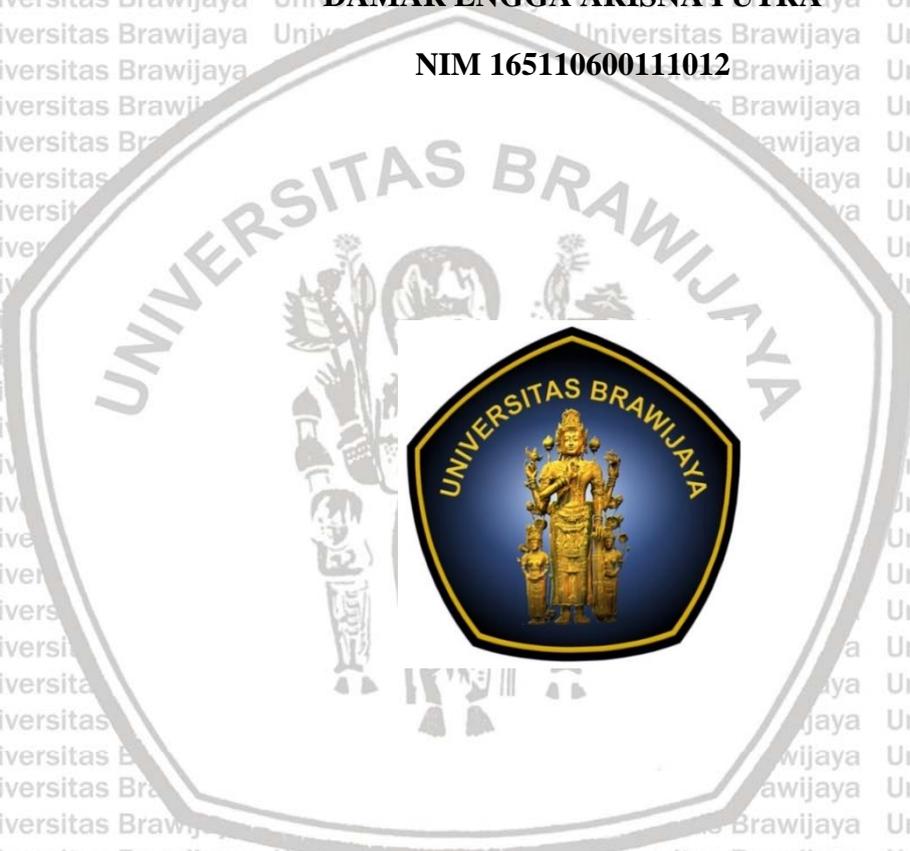


**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF CHOUKAI SHOKYUU
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

**OLEH:
DAMAR ENGGA ARISNA PUTRA**

NIM 165110600111012



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

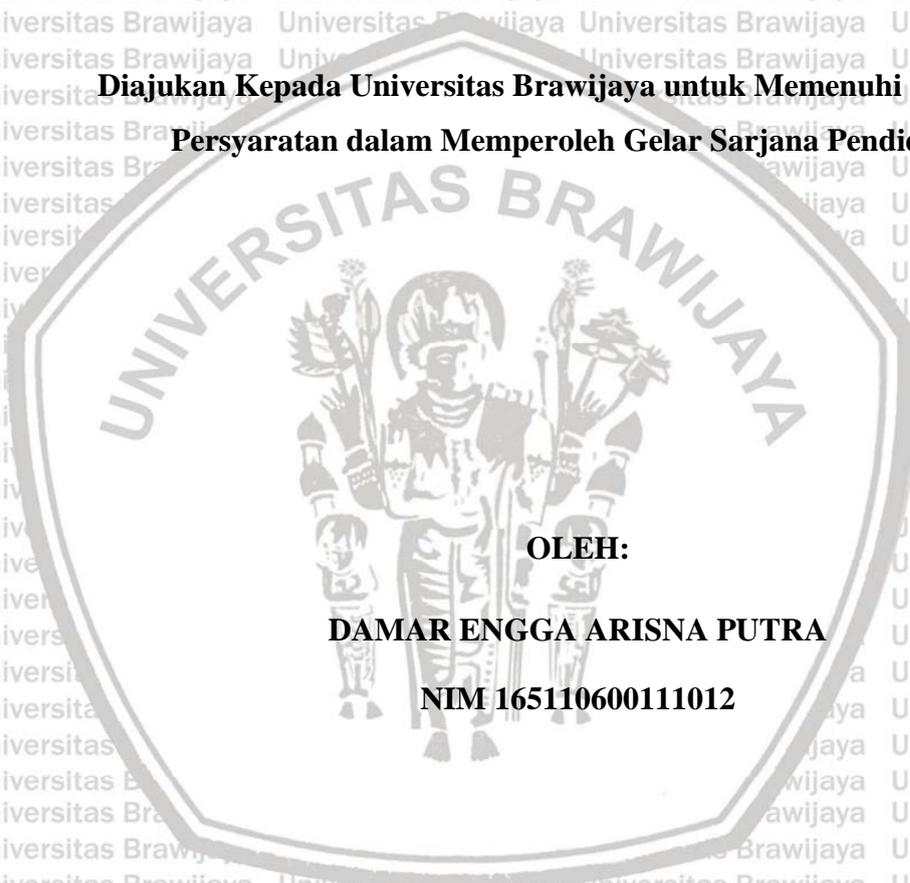
2020



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF CHOUKAI SHOKYUU
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Brawijaya untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



OLEH:

DAMAR ENGG A RISNA PUTRA

NIM 165110600111012

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

2020



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya :

Nama : Damar Engga Arisna Putra

NIM : 165110600111012

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang

Menyatakan bahwa :

Skripsi ini adalah benar benar karya saya, bukan merupakan jiplakan dari karya orang lain, dan belum pernah digunakan sebagai syarat mendapatkan gelar kesarjanaan dari perguruan tinggi manapun.

Jika di kemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung segala konsekuensi yang akan diberikan.

Malang, 24 Desember 2020



Damar Engga Arisna Putra
NIM : 165110600111012



LEMBAR PERSETUJUAN

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Damar Engga Arisna Putra telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Malang, 24 Desember 2020

Pembimbing,

Ulfah Sutiyarti, S.Pd., M.Pd.
NIP. 201508703192001



LEMBAR PENGESAHAN

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama DAMAR ENNGA ARISNA PUTRA telah disetujui untuk mendapatkan gelar *Sarjana Pendidikan*.



Mengetahui,

Wakil Dekan Bidang Akademik,

Dosen Pembimbing,



Hamamah M.Pd., Ph.D.
NIP. 19730103 200501 2 001



Ulfah Sutiyarti, S.Pd., M.Pd.
NIP. 201508 740319 2 001



LEMBAR PENGESAHAN

This is to certify that the undergraduate thesis of DAMAR ENGGA ARISNA PUTRA has been approved for the degree of *Sarjana Pendidikan*.



Acknowledged by,

Deputy Dean for Academic Affairs,

Supervisor,



Hamamah, M.Pd., Ph.D.
NIP. 197301032005012001



Ulfah Sutiarty, S.Pd., M.Pd.
NIP. 201508 740319 2 001



ABSTRAK

Arisna, Damar Engga. 2020. “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *CHOUKAI SHOKYUU* BERBASIS ANDROID”. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya.

Pembimbing : Ulfah Sutiyarti, S.Pd. M.Pd

Kata Kunci : Multimedia Interaktif, Bahasa Jepang, *Choukai Shokyuu*, Android

Teknologi telah berkembang pesat seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia. Salah satu bidang ilmu yang memanfaatkan teknologi adalah bidang pendidikan. Salah satu contoh pemanfaatan teknologi dalam pendidikan adalah dengan menciptakan inovasi baru, yaitu multimedia interaktif. Multimedia interaktif yang dapat digunakan pada saat ini adalah multimedia interaktif berbasis *android*. Multimedia interaktif berbasis *android* dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran dengan memanfaatkan media *smartphone*.

Salah satu bidang ilmu yang dapat memanfaatkan multimedia interaktif sebagai media pembelajarannya adalah bahasa Jepang. Keterampilan mendengarkan atau menyimak merupakan salah satu kemampuan yang cukup penting dalam mempelajari bahasa Jepang. Pada program studi pendidikan bahasa Jepang Universitas Brawijaya, khususnya mata kuliah *choukai* masih belum mengimpletasikan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif. Dengan adanya multimedia interaktif dapat memberikan efektifitas pembelajaran yang cukup tinggi karena dapat menampilkan visual dan audio secara bersamaan melalui *smartphone*.

Pada penelitian ini, dikembangkan sebuah multimedia interaktif berbasis android dengan tujuan dapat membantu pelajar Bahasa Jepang, terutama dalam mata kuliah *Choukai level Shokyuu*. Penelitian dengan metode *Research and Development* (R&D) ini dengan menggunakan model *Analysis, Design, Development and Implementation, Evaluation* (ADDIE).

Hasil Penelitian ini akan menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis android yang berisi materi soal *Choukai level Shokyuu* sebagai alat bantu belajar mandiri pembelajar Bahasa Jepang.

要旨

ダマル・エンガ・アリスナ。2020. アンドロイドに基づく聴解初級のインタラクティブ-マルチメディアの教材開発。日本語教育学科。

ブラウイジャヤ大学。

指導教官：ウルフア・スチアルティ

キーワード：インタラクティブ、マルチメディア、聴解、日本語、
アンドロイド

技術は、人間のニーズの高まりとともに急速に発展してきました。技術を利用する科学分野のひとつが教育です。教育における技術の使用は、新しいイノベーション、つまりインタラクティブ-マルチメディアを生み出しています。現時点で利用できるインタラクティブ-マルチメディアは、アンドロイドを基づくにしたインタラクティブ-マルチメディアです。アンドロイド基づくインタラクティブ-マルチメディアを使用して、スマートフォンを使用した学習をサポートできます。

インタラクティブ-マルチメディアを学習媒体として活用できる科学分野のひとつが日本語です。潮解は、日本語を学ぶ上で最も重要な能力の一つです。ブラウイジャヤ大学の日本語教育学科では、潮解はまだインタラクティブ-マルチメディア学習を実装していません。インタラクティブ-マルチメディアでは、スマートフォンでビジュアルとオーディオを同時に表示できるため、高い学習効果が得られます。

この研究では、日本語学習者が潮解初級を簡単に覚えるように、アンドロイドアプリの学習メディアを開発する。研究開発には Research and Development (R&D)手法を使用し、さらに Analysis, Design, Development and Implementation, Evaluation (ADDIE)モデルをしようする。

この研究の成果によって、家での自習練習として、潮解初級を含む基づく学習メディアを作成したい。

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
要旨	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Pengembangan	4
1.4 Spesifikasi Produk.....	4
1.5 Manfaat Pengembangan	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Landasan Teori	6
2.1.1 Multimedia Pembelajaran	6
2.1.2 Android.....	7
2.1.3 Adobe Flash CC	7
2.1.4 Choukai	8
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	
3.1 Model Penelitian Pengembangan	11
3.2 Tahap Pengembangan Media	12
3.2.1 Analisis (<i>Analysis</i>).....	12
3.2.2 Desain (<i>Design</i>).....	14
3.2.3 Pengembangan dan Implementasi (<i>Development and Impelentation</i>)	18
3.2.4 Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	20
3.3 Subjek Data Penelitian	21
3.4 Instrumen Penelitian.....	21
3.5 Teknis Analisis Data	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Media	26
4.1.1 Proses Pengembangan Media.....	27
4.1.2 Tahap Perancangan Media	39
4.2 Pembahasan	44
4.3 Kualitas Media <i>Choukai Shokyuu Tasuku</i>	46
4.3.1 Angket Validasi Oleh Ahli Media dan Ahli Materi	46
4.3.2 Angket Tanggapan Mahasiswa	49
4.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Choukai Tasuku</i>	51

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan..... 53

5.2 Saran..... 54

DAFTAR PUSTAKA



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

I. Angket Analisis Kebutuhan

II. Lembar Validasi Oleh Validator Ahli Materi dan Ahli Media

III. CV Validator Ahli Materi dan Ahli Media

IV. Tampilan Aplikasi *Choukai Shokyuu Tasuku*

V. Angket Penilaian Produk Aplikasi *Choukai Shokyuu Task*

VI. Dokumentasi Pengguna Aplikasi *Choukai Shokyuu Task*

VII. Berita Acara Seminar Proposal

VIII. Berita Acara Seminar Hasil

IX. Berita Acara Bimbingan Skripsi

UNIVERSITAS BRAWIJAYA



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi telah berkembang pesat seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia. Teknologi diciptakan untuk memudahkan pekerjaan manusia menjadi lebih efektif dan juga efisien. Salah satu bidang ilmu yang memanfaatkan teknologi adalah bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan memiliki aturan khusus agar dapat digunakan secara tepat dan efisien. Salah satu contoh pemanfaatan teknologi dalam pendidikan adalah dengan menciptakan inovasi baru, yaitu multimedia interaktif.

Multimedia interaktif adalah sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan, dan cara evaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi/sub kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya (Susilana, 2009: 126). Seiring dengan perkembangan zaman, penggunaan multimedia interaktif akan membuat ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran dan membuat suasana dan warna yang berbeda pada proses belajar mengajar. Salah satu multimedia interaktif yang dapat digunakan pada saat ini adalah multimedia interaktif berbasis *android*. Multimedia interaktif berbasis *android* dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran dengan memanfaatkan media *smartphone*. Multimedia interaktif berbasis *android* sangat sesuai dengan kondisi sekarang ini karena setiap orang kebanyakan sudah memiliki *smartphone*.

Salah satu bidang ilmu yang dapat memanfaatkan multimedia interaktif sebagai media pembelajarannya adalah bahasa Jepang. Dalam proses pemerolehan bahasa Jepang meliputi empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai, yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam proses pembelajaran bahasa Jepang, keempat keterampilan tersebut tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lainnya. Dengan kata lain, pembelajar bahasa Jepang harus mampu menguasai semua keterampilan tersebut.

Keterampilan mendengarkan atau menyimak merupakan salah satu kemampuan yang cukup penting dalam mempelajari bahasa Jepang. Mata kuliah *choukai* diberikan untuk meningkatkan keterampilan menyimak. Pada program studi pendidikan bahasa Jepang Universitas Brawijaya, khususnya mata kuliah *choukai* masih belum mengimpletasikan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif. Dalam program studi pendidikan bahasa Jepang hanya menggunakan buku modul dan *audio* sehingga membuat pembelajar merasa malas untuk membuka buku dan kurang membangkitkan motivasi belajar. Dengan adanya multimedia interaktif dapat memberikan efektifitas pembelajaran yang cukup tinggi karena dapat menampilkan visual dan audio secara bersamaan melalui *smartphone*. Media pembelajaran yang digunakan secara tepat mempunyai pengaruh yang besar dalam pencapaian kompetensi pembelajaran yang akan dicapai saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan pengamatan, dapat diketahui bahwa penelitian tentang pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* telah banyak dilakukan.

Penelitian yang relevan mengenai pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran bahasa Jepang, yaitu “Pengembangan Multimedia Permainan

Interaktif Search and Find Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata [語彙ごい] Bahasa Jepang Siswa Kelas X SMAN 1 Bangil” (2013) oleh Nailly Zahrotul Fitriyani. Penelitian tersebut menghasilkan media pembelajaran bahasa Jepang dengan materi yang hanya berfokus pada penguasaan kosakata. Penelitian lainnya adalah “Pengembangan Multimedia Interaktif “Kore Wa Nani” Untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Di Lembaga Bunka Kenkyuukai Yogyakarta” (2017) yang disusun oleh Pitri Indah Nurhasanah. Penelitian tersebut menghasilkan media pembelajaran bahasa Jepang berbasis Android yang digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Berdasarkan penelitian di atas, belum ada penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *android* yang digunakan dalam mata kuliah *choukai*, khususnya pada level *shokyuu*.

Berdasarkan penjelasan di atas penulis tertarik untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis android untuk pembelajaran bahasa Jepang, sehingga judul dari skripsi ini adalah “Pengembangan Multimedia Interaktif *Choukai Shokyuu* Berbasis *Android*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif berbasis *android* yang layak digunakan pada pembelajaran *Choukai Shokyuu*.
2. Bagaimana kualitas multimedia interaktif berbasis *android* yang digunakan pada pembelajaran *Choukai Shokyuu*.

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui proses pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* yang layak digunakan pada pembelajaran *Choukai Shokyuu*.
2. Untuk mengetahui kualitas multimedia interaktif berbasis *android* yang layak digunakan pada pembelajaran *Choukai Shokyuu*.

1.4 Spesifikasi Produk

Penelitian ini akan menghasilkan produk media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis *android* untuk pembelajaran *Choukai Shokyuu*.

Spesifikasi dari media pembelajaran yang dibuat adalah :

1. Multimedia interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran penunjang untuk pembelajaran mandiri.
2. Multimedia interaktif ini berupa software berekstensi “.apk” yang dapat digunakan dengan bantuan perangkat ponsel pintar *android*. Multimedia interaktif ini bermodel *drill and practice* dengan materi *Choukai Shokyuu*.
3. Multimedia interaktif ini berisi materi tentang *Choukai Shokyuu* yang dibagi menjadi beberapa babak permainan, sesuai dengan bab yang sedang dipelajari.
4. Sajian materi menggunakan sistem bercabang (*branching*). Dengan demikian, pengguna bebas berinteraksi dan memilih materi secara acak dengan program multimedia.

5. Multimedia interaktif ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash CC dan didukung dengan aplikasi lain seperti Adobe Illustrator CC dan Adobe Photoshop CC.

1.5 Manfaat Pengembangan

Manfaat yang diharapkan dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dapat membantu proses pembelajaran dan menjadi alternatif untuk menggunakan media pembelajaran *Choukai Shokyuu*.
2. Penelitian ini dapat membantu pembelajar untuk mendapatkan pembelajaran *Choukai Shokyuu* yang lebih mudah dipahami secara mandiri.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi kajian pustaka yang memuat paparan mengenai landasan teori yang digunakan dalam pengembangan. Adapun teori yang digunakan adalah sebagai berikut:

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Multimedia Pembelajaran

Multimedia adalah pengembangan integrasi dan penyampaian dari beberapa kombinasi teks, grafik, animasi, suara, atau video melalui komputer (Savage dan Vogel, 2009: 2). Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif adalah kombinasi dari beberapa media baik teks, grafik, animasi, suara maupun video yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang digunakan untuk membantu proses belajar. Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain. Menurut Daryanto (2010: 52) multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan dan digunakan secara tepat akan memberikan manfaat yang besar bagi para guru dan peserta didik. Manfaat yang diperoleh antara lain adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja.

2.1.2 Android

Menurut Sherief Salbino (2014: 7) *android* merupakan sistem operasi berbasis linux yang bersifat terbuka (*open source*) dan dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti smartphone dan komputer tablet. Dengan lengkapnya platform yang ada, yaitu sistem operasi, aplikasi dan alat pengembangan, *market*, dan dukungan yang tinggi dari komunitas *open source* di dunia menyebabkan *android* terus berkembang pesat baik dari segi teknologi maupun dari segi jumlah device yang ada di dunia. *Android* mengizinkan pengguna untuk memasang aplikasi pihak ketiga, baik yang diperoleh dari toko aplikasi seperti Google Play, ataupun dengan dari situs lain. Pada Google Play, pengguna dapat menjelajah, mengunduh, dan memperbarui aplikasi yang dibuat oleh Google dan pengembang pihak ketiga, sesuai dengan persyaratan Google. Berdasarkan penjelasan di atas, *android* dipilih sebagai platform untuk pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran *Choukai Shokyuu*.

2.1.3 Adobe Flash CC

Untuk membuat multimedia interaktif berbasis *android* tentunya dibutuhkan sebuah program yang mendukung dalam pengembannya. Ada banyak program atau software yang dapat dipilih untuk membuat multimedia interaktif, salah satunya Adobe Flash CC. Program tersebut cukup mudah untuk dipelajari dan menyediakan banyak fitur yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan multimedia interaktif *Choukai Shokyuu* berbasis *android*. Adobe Flash merupakan software yang dirancang untuk membuat animasi berbasis vektor dengan hasil yang

mempunyai ukuran yang kecil Adobe Flash CC memiliki banyak fungsi seperti pembuatan animasi objek, membuat presentasi, animasi iklan, game, animasi pelengkap halaman web, hingga pembuatan aplikasi berbasis android. Keunggulan lain yang dimiliki oleh Adobe Flash CC adalah adanya kode pemrograman, baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada di dalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan database dengan pendekatan XML, serta dapat dikolaborasikan dengan perangkat *android*. Aplikasi ini dipilih karena sangat mudah untuk digunakan dan memiliki semua fitur diperlukan untuk pengembangan multimedia interaktif *Choukai Shokyuu* berbasis *android*.

2.1.4 Choukai

1. Pengertian *Choukai*

(Yaeko, 1991:171) 聴解とは日本語を「聞いて、理解する」能力ということであるが、ここでは独和、対話に限らずすべての聞き取りを対処にする。聴解力を育てるためには、まずその対処は何かということ把握し、次に聞くという行為にはどのような要素がふかまれているのか、そしてそれがなぜ難しいのかを考える。そして、最後にどのような指導をすればいいか考え、具体的な教室活動の進め方やさまざまな聴解練習のタイプを紹介する。

Choukai adalah kemampuan mendengar dan memahami bahasa Jepang, objek sasaran mendengarkan disini tidak dibatasi pada monolog dan dialog. Untuk mengembangkan kemampuan menyimak, pertama

kita harus mengetahui objek sasaran yang didengar, kemudian unsur apa saja yang terkandung pada saat menyimak, setelah itu memikirkan kenapa menyimak itu salah. Terakhir memikirkan bimbingan apa yang baik untuk itu, cara mengajar yang konkrit untuk kegiatan kelas dan mengenalkan berbagai cara berlatih menyimak.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa *choukai* adalah kemampuan untuk dapat mendengar dan memahami maksud dari suatu percakapan atau informasi yang didengar.

2. Pembelajaran *Choukai*

Pembelajaran *choukai* merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar terhadap kemampuan untuk menyimak dan memahami bahasa Jepang. Pembelajaran *choukai* merupakan salah satu pembelajaran yang penting untuk dipelajari oleh pembelajar bahasa Jepang karena *choukai* merupakan satu dari sekian banyak keterampilan yang harus dikuasai pembelajar untuk membantu menguasai keterampilan berbahasa Jepang.

Pembelajaran *choukai* pada perkuliahan yang ada di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Brawijaya dibagi menjadi beberapa tingkatan, yakni *Choukai dai Ichi*, *Choukai dai Ni*, *Choukai dai San*, *Choukai dai Yon*, dan *Choukai dai Go*. Tingkatan tersebut dibagi berdasarkan tingkat kuliah mahasiswa pendidikan bahasa Jepang Universitas Brawijaya. Materi tentang *Choukai Shokyuu* dapat diperoleh pada mata kuliah *Choukai dai Ichi*. Mata kuliah ini dipelajari oleh mahasiswa tingkat pertama pada semester satu. Materi yang diajarkan

beracuan pada buku Modul *Minna no Nihongo Shokyuu I* dan buku latihan *Minna no Nihongo Shokyuu I Choukai Tasuku 25*.



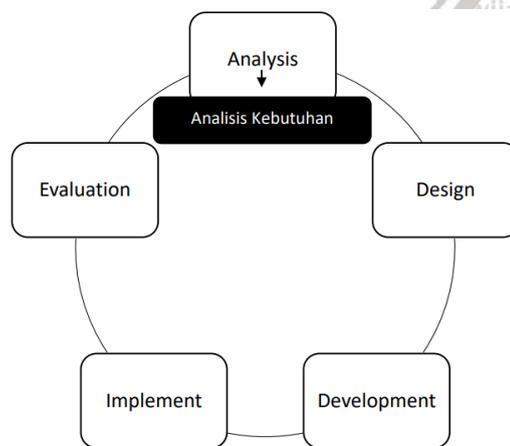
BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

3.1 Model Penelitian Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2013: 407). Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif yang layak digunakan untuk pembelajaran *Choukai Shokyuu*.

Model pengembangan yang akan digunakan adalah model Analysis, Design, Development and Implementation, Evaluation (ADDIE). Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) yang digunakan untuk merancang sistem pembelajaran (Endang Mulyatiningsih, 2012: 200). ADDIE memiliki beberapa tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahapan ADDIE dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan ADDIE

3.2 Tahap Pengembangan Media

Prosedur model pengembangan ADDIE dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

3.2.1. Analisis (Analysis)

1. Analisis Kebutuhan

Analisis Kebutuhan merupakan proses sistematis untuk mencapai tujuan. Mengidentifikasi kesenjangan dan problematika antara kondisi sebenarnya dan kondisi yang diinginkan, dan menetapkan keutamaan pada kegiatan pembelajaran (Lee, 2004:6). Analisis kebutuhan ini akan dilakukan dengan memberikan angket kepada mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Level Shokyyuu yang mengambil mata kuliah *choukai*. Berdasarkan dengan analisis yang sudah dikumpulkan, mahasiswa ingin melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan multimedia interaktif selain buku modul. Multimedia ini sangat perlu dikembangkan guna memberikan sarana untuk mempermudah dalam belajar yang praktis dan efisien.

2. Analisis Awal Akhir

Langkah selanjutnya adalah menemukan informasi yang lebih detail mengenai masalah yang diteliti. Berdasarkan dengan analisis yang sudah dikumpulkan melalui observasi yang dilakukan kepada mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Level Shokyyuu yang mengambil mata kuliah *choukai*, mahasiswa menunjukkan bahwa mereka membutuhkan hal yang

baru dalam proses pembelajaran, sehingga media pembelajaran yang menarik akan menjadi salah satu opsi dari keinginan mereka tentang proses pembelajaran yang baru.

3. Analisis Sistem

a. Analisis Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan yang diperlukan dalam analisis kebutuhan fungsional yaitu untuk menciptakan media pembelajaran yang mudah dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran

b. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non-fungsional dari multimedia interaktif ini adalah membutuhkan Operating Sistem *android* dan harus tersedia dalam format yang mudah dipahami sehingga tidak menimbulkan masalah pada saat digunakan.

c. Analisis Kebutuhan Pengguna

Dalam menciptakan multimedia interaktif *Choukai Shokyuu*, pengguna yang akan menggunakan aplikasi ini yaitu pembelajar bahasa Jepang yang memiliki *smartphone* dengan *operating system* berupa *android*.

d. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Kebutuhan perangkat lunak untuk mengembangkan dan mengimplementasikan sistem dijabarkan pada tabel berikut :

No.	Kebutuhan	Nama Perangkat Lunak
1	Operating System	Windows 7/XP, 8.1/10
2	Perancangan Ilustrasi	Adobe Photoshop CC Adobe Illustrator CC
3	IDE (Integrated Development Environment)	Adobe Flash Professional CC

Tabel 3.1 Tabel Kebutuhan Perangkat Lunak

Di atas merupakan kebutuhan dan perangkat lunak untuk mengembangkan multimedia interaktif Choukai Shokyuu berbasis *android*.

e. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Analisis perangkat keras bertujuan untuk mengetahui secara tepat perangkat keras yang dibutuhkan. Adapun perangkat keras yang digunakan adalah :

Untuk Pengguna: *Smartphone* yang memiliki sistem operasi *android*.

Untuk Pencipta: *Personal Computer* yang memiliki *Random Access Memory (RAM)* minimal 4GB.

3.2.2 Desain (Design)

Tahapan ini berisi tentang kerangka pengembangan multimedia interaktif berbasis *android*. Berikut merupakan tahapan desain :

a. Desain Sistem

Desain sistem merupakan aspek yang sangat penting karena desain inilah yang akan memberikan gambaran multimedia interaktif. Desain sistem diantaranya dibagi sebagai berikut :

1. Menu Beranda

Menu Beranda merupakan menu untuk menuju halaman utama beranda atau biasa disebut halaman *Home*. Pengguna akan langsung menuju halaman ini ketika membuka aplikasi. Pada halaman utama, terdapat menu *Start* untuk memulai menjalankan aplikasi.



Gambar 3.2 Tampilan halaman awal aplikasi *Choukai Shokyuu*

2. Menu Pilihan Bab

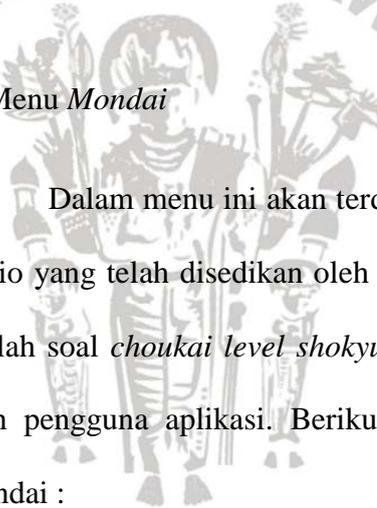
Di dalam menu ini terdapat pilihan bab yang bisa diakses oleh pengguna aplikasi.

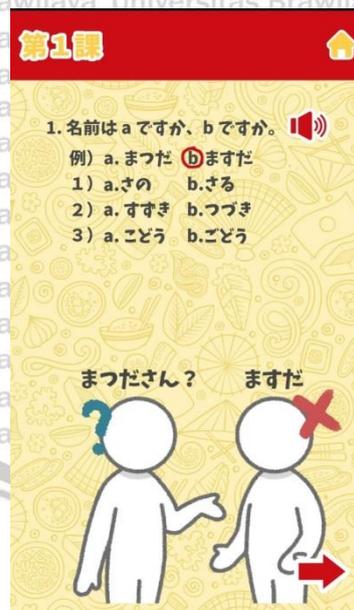


Gambar 3.3 Tampilan halaman pilihan bab

3. Menu *Mondai*

Dalam menu ini akan terdapat berbagai macam soal beserta audio yang telah disediakan oleh peneliti. Soal yang akan disajikan adalah soal *choukai level shokyuu* yang materinya telah dipelajari oleh pengguna aplikasi. Berikut contoh tampilan pada halaman *mondai* :





Gambar 3.4 Tampilan halaman menu *mondai*

3. Menu *Tenshuu*

Dalam menu ini akan terdapat hasil jawaban dari pengguna aplikasi saat mengerjakan menu *mondai*. Berikut contoh tampilan pada halaman *tenshuu* :



Gambar 3.5 Tampilan halaman menu *Tenshuu*

b. Flowchart

Berikut merupakan flowchart multimedia interaktif

Choukai Shokyuu berbasis android :



Gambar 3.6 Flowchart Choukai Shokyuu

3.2.3 Pengembangan dan Implementasi (Development and Impelentation)

1. Pengembangan dan Implementasi Media

Impelementasi dan pengembangan pada pengembangan metode ADDIE dilakukan pada proses pengembangan. Menurut (Lee, 2004: 162) pada dasarnya, tahap pengembangan selalu memiliki prinsip yang sama yaitu:

1. Penetapan peralatan yang harus dibutuhkan untuk proses pengembangan media.
2. Adanya konsistensi antara rancangan dan hasil pengembangan media
3. Peninjauan media
4. Implementasi akan produk pengembangan media

Dalam proses pengembangan multimedia interaktif akan dilakukan menggunakan *software* sebagai bahan penunjang untuk menciptakan media yang baik dan dapat digunakan, *software* yang digunakan adalah Adobe Flash CC 2015. Aplikasi ini dipilih karena memiliki *utilitas* yang tinggi sehingga tidak membutuhkan aplikasi penunjang lainnya. Dalam penelitian ini peneliti memanfaatkan fasilitas yang sudah ada pada Adobe Flash CC 2015, yaitu fitur *Motion* untuk menambahkan pergerakan dan *Action Script* yang digunakan sebagai bahasa pemrograman sederhana. Proses perancangan yang dapat dihasilkan adalah sebagai berikut :

1. Pemberian motion dan peletakan ilustrasi pada beberapa frame yang digunakan sehingga dapat menciptakan kesan menarik.
2. Pemberian audio sebagai soal yang dapat didengarkan melalui aplikasi.
3. Melakukan bahasa pemrograman sederhana melalui *Action Script* yang sudah tersedia di dalam aplikasi Adobe Flash CC. *Action Script* dilakukan untuk dapat menciptakan hal hal seperti merubah *icon* menjadi *Button* yang dapat ditekan dan dapat digunakan untuk menuju *frame* selanjutnya.

Setelah media dibuat, tahapan selanjutnya adalah validasi, yang akan divalidasi oleh validator ahli yaitu, validator materi Bahasa Jepang dan validator media. Tujuan dari validasi adalah untuk mengetahui seberapa layak aplikasi ini dari segi materi dan kualitas

media, sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang dapat diterima oleh calon pengguna.

2. Revisi

Setelah menerima saran dan komentar dari validator, langkah selanjutnya yaitu melakukan revisi media berdasarkan masukan yang didapat melalui angket validasi media dan materi.

2. Uji Coba

Uji coba produk dilakukan kepada mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang yang mengambil mata kuliah Choukai level Shokyuu untuk mengetahui bagaimana aplikasi ini dapat membantu mereka dalam mata kuliah choukai.

3.2.4 Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan tahapan terakhir dalam model pengembangan media ADDIE. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui tahapan yang dapat dicapai dalam pengembangan media pembelajaran. Evaluasi dapat diketahui dari jawaban pengguna saat mengerjakan mondai yang ada dalam aplikasi. Pengguna juga dapat mengetahui bagaimana perkembangan kemampuan mereka melalui sarana aplikasi multimedia interaktif *Choukai Shokyuu*.

3.3 Subjek dan Data Penelitian

Data yang diambil dalam penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang yang mengambil mata kuliah *Choukai level Shokyuu*. Uji Coba dilakukan dengan mengarahkan siswa untuk mengunduh aplikasi yang sudah diunggah di *Google Drive* kemudian melakukan instalasi pada *smartphone* masing-masing. Peneliti akan memberikan panduan bagaimana mengoperasikan aplikasi tersebut dengan baik, kemudian membuat angket yang digunakan untuk pengambilan data. Dalam angket tersebut akan terdapat beberapa hal mengenai aspek media dan isi materi dari aplikasi.

3.4 Instrumen Penelitian

Metode yang digunakan sebagai instrument dalam penelitian ini adalah *BlackBox Testing*. *BlackBox Testing* memberikan hasil tes kesesuaian media dengan fungsi atau kemampuan sistem secara fungsional. Metode ini diharapkan dapat menemukan kesalahan-kesalahan yang dapat diperbaiki dalam pengembangan aplikasi, kesalahan-kesalahan tersebut meliputi:

1. Kekurangan fitur yang ada pada aplikasi
2. Kekurangan dari segi tampilan yang ada pada aplikasi
3. Kekurangan dari aspek performa dalam aplikasi
4. Kesalahan teknis dalam pemasangan aplikasi.

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan pada pengambilan data menggunakan angket validasi. Angket validasi akan diberikan kepada validator materi, validator

aplikasi dan calon pengguna aplikasi. Angket validasi disusun berdasarkan pendapat Walker & Hess (Azhar Arsyad, 2011: 175-176) mengenai kriteria penilaian media pembelajaran berdasarkan pada kualitas. Kriteria yang dimaksud adalah sebagai berikut :

No	Aspek	Indikator
1.	Kualitas Isi dan Tujuan	<ul style="list-style-type: none"> a. Ketepatan b. Kepentingan c. Kelengkapan d. Keseimbangan e. Minat/perhatian f. Keadilan g. Kesesuaian dengan situasi siswa
2.	Kualitas Instruksional	<ul style="list-style-type: none"> a. Memberikan kesempatan belajar b. Memberikan bantuan belajar c. Kualitas motivasi d. Fleksibilitas instruksional e. Hubungan dengan program pembelajaran lain f. Kualitas sosial interaksi instruksionalnya g. Kualitas tes dan penilaiannya h. Dapat memberi dampak bagi siswa i. Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya
3.	Kualitas Teknis	<ul style="list-style-type: none"> a. Keterbacaan b. Mudah digunakan c. Kualitas tampilan/tayangan d. Kualitas penanganan jawaban e. Kualitas pengelolaan programnya

f. Kualitas pendokumentasiannya

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Media Pembelajaran Menurut Walker & Hess

Berdasarkan kriteria penilaian di atas, maka peneliti membuat angket validasi yang telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian.

Peneliti membagi angket validasi menjadi tiga, yaitu: 1. Lembar validasi oleh ahli materi yang terdiri dari aspek isi atau materi, aspek pembelajaran dan aspek kebahasaan, 2. Lembar validasi oleh ahli media yang terdiri dari aspek tampilan dan aspek pemrograman, 3. Lembar penilaian produk oleh calon pengguna aplikasi. Kisi-kisi angket validasi untuk ahli materi, ahli media, dan calon pengguna aplikasi adalah sebagai berikut:

No.	Aspek Yang Dinilai	Indikator	Nomor	Jumlah Butir
1.	Aspek Materi	Kesesuaian Materi dengan Kompetensi Dasar	1	1
		Kesesuaian Konsep Materi	2	1
		Kemutakhiran Materi	3	1
		Urutan Penyajian Materi	4,5,6	3
		Kesesuaian Contoh Yang Diberikan	7	1
2.	Aspek Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	8	1
		Motivasi	9	1
		Pemberian Latihan	10, 11	2
3.	Aspek	Kesesuaian Media Yang Diberikan Untuk Memperjelas Materi	12	1
		Kesesuaian Bahasa	13	1

Kebahasaan	Kejelasan Bahasa	14	1
	Ketepatan Tata Bahasa dan Ejaan	15	1
Jumlah		15	

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi oleh Ahli Materi

No.	Aspek Yang Dinilai	Indikator	Nomor	Jumlah Butir
1.	Pemrograman	Menu sajian	1,2,3	3
		Petunjuk Penggunaan	4	1
2.	Tampilan	Kesesuaian <i>Layout</i> Media	5,6	2
		Gambar	7,8	2
		Audio	9	1
		Huruf	10	1
		Warna <i>Background</i>	11	1
Jumlah			11	

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi oleh Ahli Media

No.	Komponen	Indikator	Nomor Instrumen	Jumlah Butir
1.	Media	Tampilan Media	1,5	2
		Fitur Media	3	1
2.	Materi	Materi mudah dipahami	2,4	2
3.	Pembelajaran	Kemenaarikan dalam pembelajaran	6	1
Jumlah			6	

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Angket Tanggapan Calon Pengguna Aplikasi

Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu –Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Tabel 3.6 Data Skor Jawaban

Analisis dilakukan dengan perhitungan sebagai berikut:

Persentase kelayakan (%): $(\text{Total Skor} / \text{Skor Maksimum}) \times 100$

Hasil perhitungan di atas kemudian digunakan untuk menentukan kelayakan media. Klasifikasi media menurut Skala Likert dibagi menjadi lima kategori. Berikut merupakan pembagian rentang kategori kelayakan media.

Kategori	Presentase
Sangat Layak	81% - 100%
Layak	61% - 80%
Cukup Layak	41% - 60%
Tidak Layak	21% - 40%
Sangat Tidak Layak	0% - 20%

Tabel 3.7 Kategori Kelayakan

Dari tabel 3.6 dan 3.7 dapat diketahui presentase kelayakan media

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Media

Choukai Shokyuu Task adalah multimedia interaktif berbasis *android* yang dikembangkan menggunakan software Adobe Flash CC dengan menggunakan bahasa pemrograman *Action Script 3*. *Choukai Shokyuu Task* dikembangkan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah *Choukai level shokyuu* yang berfokus pada soal latihan yang dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran mandiri. Penelitian ini mulai dilaksanakan pada Oktober 2020 – Desember 2020, berikut merupakan proses pengembangan yang sudah dilaksanakan:

1. Tahap pendefinisian merupakan kegiatan analisis meliputi analisis kebutuhan yang dilakukan dengan melakukan pengamatan dan observasi dengan menyebarkan angket dari *google form* kepada mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Brawijaya angkatan 2020 tentang pembelajaran pada mata kuliah *Choukai level Shokyuu*.
2. Tahap perancangan yaitu memulai membuat desain tampilan media pembelajaran dan membuat ilustrasi agar media pembelajaran terlihat lebih menarik. Dalam tahapan perancangan ini juga ditentukan materi apa saja yang akan digunakan dalam media pembelajaran. Materi yang digunakan berasal dari buku *Minna no Nihongo Shokyuu I Choukai Tasuku 25*.

3. Tahapan pengembangan meliputi memperbaiki kesalahan yang ada pada media pembelajaran seperti *bug* ataupun *audio* tidak dapat berjalan dengan baik. Revisi tampilan pada aplikasi juga dilakukan berdasarkan masukan dari ahli media. Setelah mendapatkan validasi dari ahli materi, uji coba dilakukan kepada calon pengguna aplikasi yaitu, mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Brawijaya yang mengambil mata kuliah *Choukai level Shokyuu*. Angket tanggapan calon pengguna aplikasi juga dilampirkan untuk menanggapi isi keseluruhan aplikasi.
4. Tahapan Evaluasi dilakukan dengan mempertimbangkan data yang telah didapat dari validator ahli media maupun validator ahli materi, serta hasil angket dari calon pengguna aplikasi. Data-data tersebut digunakan untuk mengembangkan multimedia interaktif menjadi media pembelajaran yang bermanfaat.

4.1.1 Proses Pengembangan Media

1. Penelitian dan Pengumpulan Data Awal

Penelitian dan pengumpulan data awal dilakukan dengan membagikan angket analisis kebutuhan melalui *google form* kepada mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Brawijaya yang mengambil mata kuliah *Choukai level Shokyuu* yang dipaparkan sebagai berikut :

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
1	Saya menginginkan penggunaan	6	8	-	-	-

	media pendukung dalam pembelajaran <i>Choukai level Shokyuu.</i>					
	Presentase (%)	42.9	57.1	-	-	-
		%	%			
2	Saya membutuhkan media pendukung untuk membantu saya dalam mempelajari <i>Choukai level Shokyuu.</i>	1	13	-	-	-
	Presentase (%)	7.1	92.9	-	-	-
		%	%			
3	Saya menginginkan media pendukung yang menarik dan mudah digunakan pada pembelajaran <i>Choukai level Shokyuu.</i>	7	6	1	-	-
	Presentase (%)	50	42.9	7.1	-	-
		%	%	%		
4	Saya menginginkan media pendukung yang dapat menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran <i>Choukai level Shokyuu.</i>	3	9	2	-	-
	Presentase (%)	21.4	64.3	14.3	-	-
		%	%	%		
5	Saya menginginkan media pendukung dalam pembelajaran <i>Choukai level Shokyuu</i> dengan desain serta tampilan	11	3	-	-	-

	yang menarik.					
	Presentase (%)	78.6 %	21.4 %	-	-	-
6	Saya membutuhkan media pendukung yang dapat digunakan untuk belajar mandiri	4	9	1	-	-
	Presentase (%)	28.6 %	64.3 %	7.1 %	-	-

Tabel 4.1 Angket Analisis Kebutuhan

Tabel di atas merupakan tabel hasil pengolahan data analisis kebutuhan yang didapatkan melalui angket penelitian yang ditujukan kepada 14 mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Brawijaya angkatan 2020 yang mengambil mata kuliah *Choukai level Shokyuu*. Hasil pengolahan data dari angket penelitian dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Mahasiswa menginginkan penggunaan media pendukung dalam pembelajaran *Choukai level Shokyuu* dengan bukti survei sebanyak 42,9,% dari 14 mahasiswa menyatakan “Sangat Setuju”, 57,1% menyatakan “Setuju”, dan tidak ada mahasiswa lainnya yang menyatakan “Ragu-ragu”, “Tidak Setuju” ataupun “Sangat Tidak Setuju”.
2. Mahasiswa membutuhkan media pendukung untuk membantu dalam mempelajari *Choukai level Shokyuu* dengan bukti sebanyak 7,1% dari 14 mahasiswa menyatakan “Sangat Setuju”, 92,9%

menyatakan “Setuju”, dan tidak ada mahasiswa lainnya yang menyatakan “Ragu-ragu”, “Tidak Setuju” ataupun “Sangat Tidak Setuju”.

3. Mahasiswa menginginkan media pendukung yang menarik dan mudah digunakan pada pembelajaran *Choukai level Shokyuu* dengan bukti sebanyak 50% dari 14 mahasiswa menyatakan “Sangat Setuju”, 42,9% menyatakan “Setuju”, 7,1% menyatakan “Ragu – ragu”, dan tidak ada mahasiswa menyatakan “Tidak Setuju” dan “Sangat Tidak Setuju”.

4. Mahasiswa menginginkan media pendukung yang dapat menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran *Choukai level Shokyuu* dengan bukti sebanyak 21,4% dari 14 mahasiswa menyatakan “Sangat Setuju”, 64,3% menyatakan “Setuju”, 14,3% menyatakan “Ragu – ragu”, dan tidak ada mahasiswa menyatakan “Tidak Setuju” ataupun “Sangat Tidak Setuju”.

5. Mahasiswa menginginkan media pendukung dalam pembelajaran *Choukai level Shokyuu* yang memiliki desain serta tampilan menarik dengan bukti sebanyak 21,4% dari 14 mahasiswa menyatakan “Sangat Setuju”, 78,6% menyatakan “Setuju” dan tidak ada mahasiswa menyatakan “Ragu – ragu”, “Tidak Setuju” dan “Sangat Tidak Setuju”.

6. Mahasiswa membutuhkan media pendukung yang dapat digunakan belajar mandiri dengan bukti sebanyak 28,6% dari 14 mahasiswa menyatakan “Sangat Setuju”, 64,3% menyatakan “Setuju”, 7,1%

menyatakan “Ragu – ragu”, dan tidak ada mahasiswa menyatakan “Tidak Setuju” dan “Sangat Tidak Setuju”.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa meskipun ada beberapa mahasiswa yang menjawab ragu-ragu, namun mayoritas mahasiswa tertarik dengan adanya sebuah media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Khususnya pada mata kuliah *Choukai level Shokyuu*. Hasil angket inilah yang mendasari peneliti untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis android yang akan digunakan sebagai media pembelajaran *Choukai level Shokyuu*.

2. Perumusan Materi

Perumusan materi dilakukan dengan mengidentifikasi bahan pembelajaran yang akan digunakan dalam media pembelajaran. Materi yang digunakan dalam aplikasi *Choukai Shokyuu Task* adalah kumpulan soal latihan beserta audio yang terdapat dalam lembar kerja *Minna no Nihongo Shokyuu I Choukai Tasuku 25* Bab I-II. Adapun hasil perumusan materi adalah sebagai

berikut :

第1課

1. なまえはAですか、Bですか

▶ 1. A : はじめまして、さのです。どうぞよろしく。

B : さろさんですか。

A : いいえ、さのです。

(a. さの b. さろ)

2. A : こんにちは。すずきです。

B : ああ、すずきさんですね。

A : ええ。

(a. すずき b. つづき)

3. A : しつれいですが、おなまえは。

B : とうとうです。

A : とうとうさんですが。

B : いいえ、とうとうです。

(a. とうとう b. とうとう)

2. くにはAですか、Bですか。

1. A : みなさん、こちらはセンさんです。

B : はじめましてセンです。インドからきました。

どうぞよろしくおねがいします。

(セン a. インド b. インドネシア)

2. A : さとうさん、こんばんは。

B : あっ、やまださん。

A : さとうさん、こちらはジャンさんです。

C : ジャンさんです、フランスからきました。

どうぞよろしく。

B : さとうです。よろしくおねがいします。

(ジャン a. ブラジル b. フランス)

3. A : はじめまして、コールです。

B : コーンさんですか。

A : いいえ、コールです。ドイツからきました。

C : ジャンさんです、フランスからきました。

どうぞよろしく。

B : わたしはやまだです。よろしくおねがいします。

(コール a. インド b. ドイツ)

3. おんなのひとのしごとはAですか、Bですか。

1. A : はじめまして、ワンです。

B : はじめまして、ごとうです。

A : ごとうさんは先生ですか。

B : いいえ、医者です。

A : ああ、わたしも医者です。

2. A : あのう、シュミットさんですか。

B : はい、シュミットです。ドイツからきました。

A : わたしはやまだです。ぎんこういんです。

B : わたしはエンジニアです。どうぞよろしく。

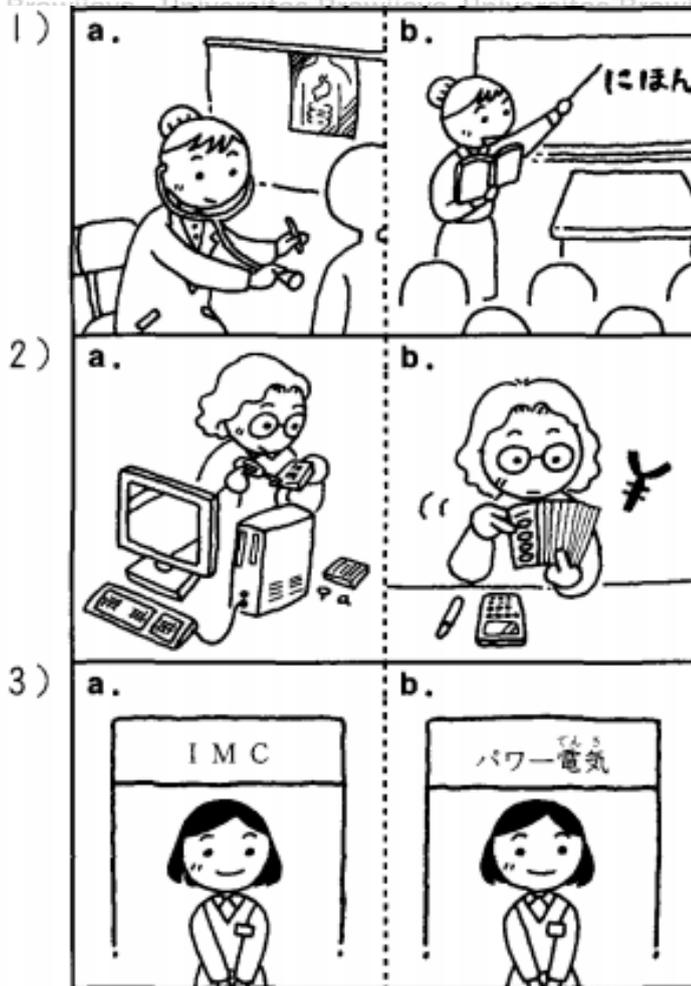
3. A : しつれいですが、お名前は。

B : ミーラです。アメリカから着ました。

A : わたしはひやしです。ミーラさんは会社員ですか。

B : いいえ、医者です。

A : ああ、わたしも医者です。



4. 何歳ですか。

1. A : あの方はどなたですか。

B : ますださんです。こうべびょういんの医者です。

A : おいくつですか。

B : えーと、71歳です。

まずだ () 歳です。

2. A : ななこちゃんですか。

B : はい。

A : ななこちゃんは何歳ですか。

B : わたしは、8歳です。

ななこ () 歳です。

3. A : あの方は。

B : ケーリさんです。

A : あのう、おいくつですか。

B : ケーリさんは、えーと、26です。

A : そうですか。

ケーリ () 歳です。

第2課

1. 「これ」は何ですか。「それ」は何ですか。「あれ」は何ですか。

1. A : あれは日本語ですか。

B : いいえ、あれはかんこくごです。

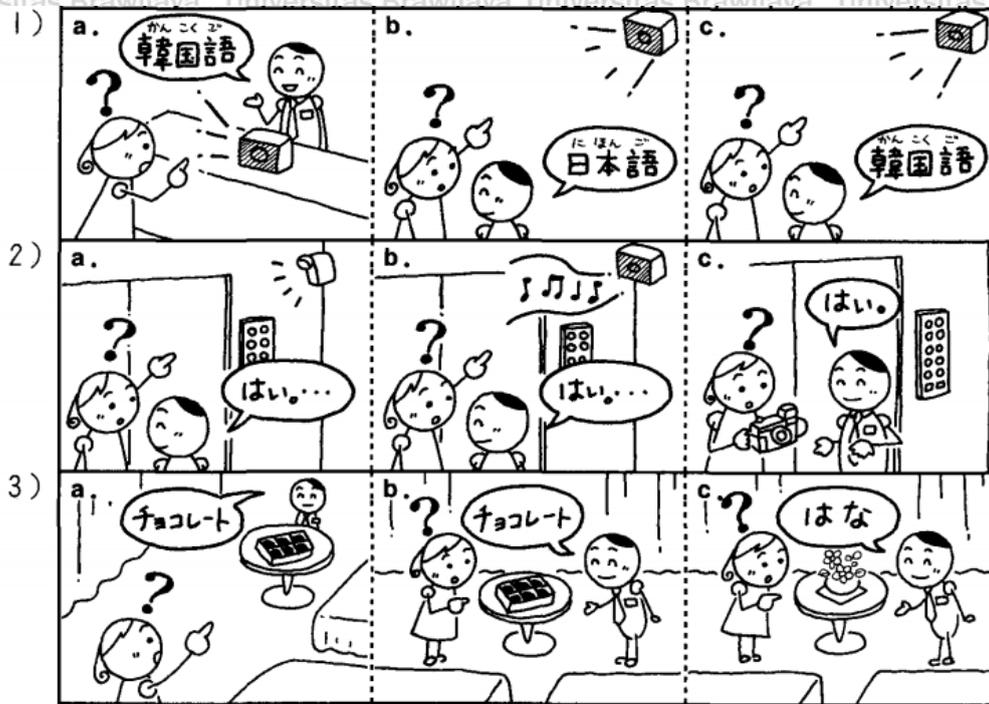
A : ふーん。かんこくごですか。

2. A : あれはカメラですか。

B : はい、そうです。カメラです。

A : ふーん。

3. A : これ、何ですか。
 B : チョコレートです。どうぞ。
 A : あ、どうもありがとうございます。



2. a ですか、b ですか。

1. A : 会社の名前は「いちにつきさん電気」ですか、
 「ひふみ電気」ですか。
 B : 「ひふみ電気」です。

(a. ひふみ電気 b. いちにつきさん電気)

2. A : えーと、電話は 060-0603-890 ? すみません、
 これは「1」ですか、「7」ですか。
 B : 「1」です。
 A : 8901 ですね。

(a. 1 b. 7)

3. B : あのう、これ、どうぞ。ひふみ電気の、
ほんの気持ちです。

A : え? あ、どうも……。
これ、ボールペンですか、ジャーブペンシルですか。

B : ジャーブペンシルです。これからお世話になります。
どうぞよろしくおねがいます。

(a. ボールペン b. ジャーブペンシル)

3. それは何ですか。

1. A : それは何ですか。

B : これですか。カードです。

A : 何のカードですか。

B : 病院のカードです。

2. A : それは本ですか。

B : ええ。

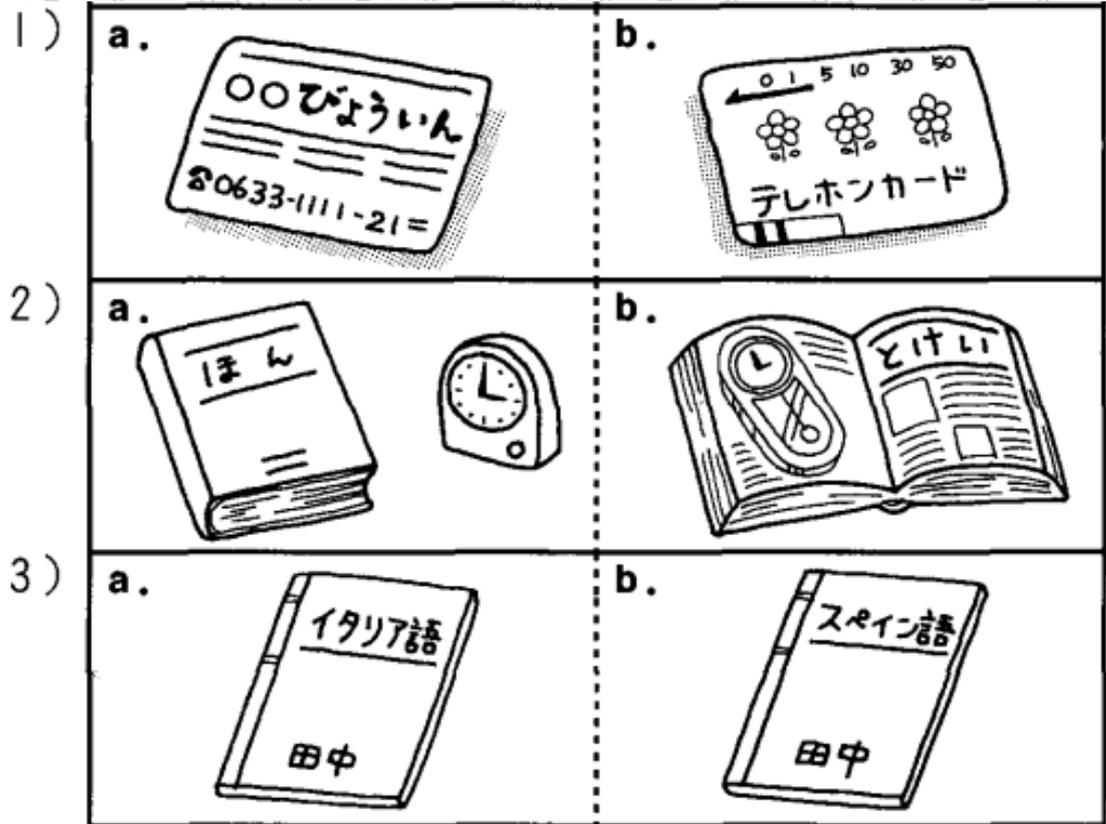
A : 何の本ですか。

B : とけいの本です。

3. A : グ・ラ・シ・ア・ス。これはイタリア語のノートですか。

B : いいえ、スペイン語のノートです。

イタリア語はグラッチェですよ。



4. だれのですか。

1. A : このてちょうはだれのですか。

B : それはジャンさんのです。ジャンさんのてちょうです。

2. A : このかばんもジャンさんのですか。

B : いいえ、そのかばんはエドさんのです。

A : ああ、エドさんの……。

3. A : そのじしょは？ タワポンのですか。

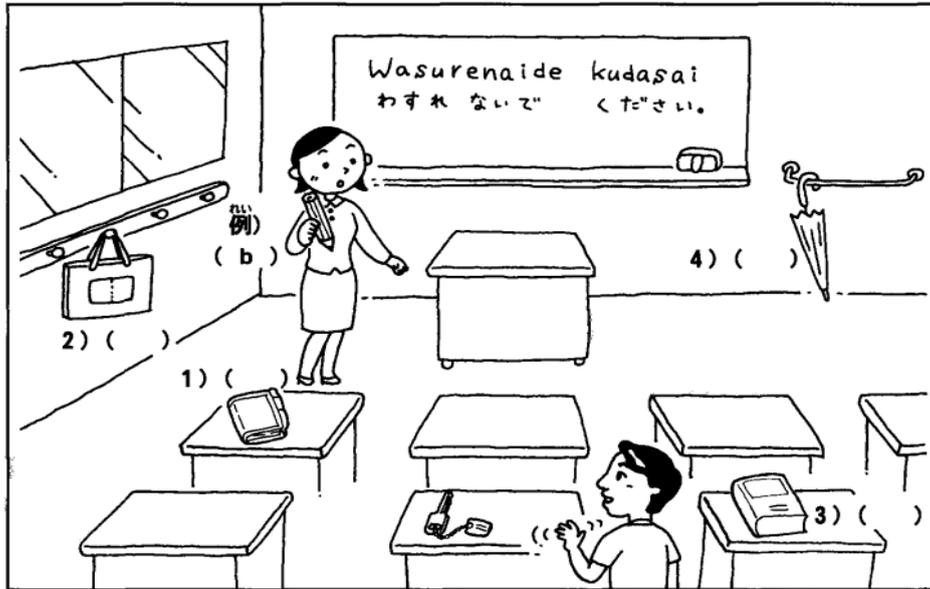
B : はい、そうです。わたしのじしょです。

4. A : あのかさはだれのですか。

B : あれは先生のです。

A : わたしの？ あ、そうですね。

a. エド b. リン c. ジャン d. タワボン e. 先生^{せんせい}



4.1.2 Tahap Perancangan Media

Langkah berikutnya yaitu menyusun model perancangan media yang akan dikembangkan, pertama-tama dengan cara mendesain tampilan media atau *User Interface* dan membuat ilustrasi agar tampilan aplikasi terlihat lebih menarik. media yang digunakan untuk membuat *User Interface* dan Ilustrasi adalah Adobe Photoshop CC. Setelah tampilan dan ilustrasi selesai dibuat langkah selanjutnya adalah memasukkan materi ke dalam media aplikasi dan menjalankan aplikasi dengan pemrograman sederhana *Action Script* 3. Aplikasi yang digunakan untuk menjalankan

pemrograman adalah Adobe Flash CC. Adapun format tampilan media

pembelajaran *Choukai Shokyuu Tasuku* adalah sebagai berikut :

1. Tampilan *Home*

Tampilan *Home* merupakan tampilan yang pertama kali muncul ketika aplikasi dijalankan. Tampilan ini berisi tombol *Start* yang berfungsi untuk menjalankan aplikasi. Berikut merupakan tampilan home aplikasi *Choukai Shokyuu Tasuku* :



Gambar 4.1 Tampilan *Home* Aplikasi *Choukai Shokyuu Tasuku*

2. Tampilan Pilihan Bab

Tampilan pilihan bab merupakan halaman dimana pengguna aplikasi dapat memilih bab mana yang akan dijalankan. Untuk saat

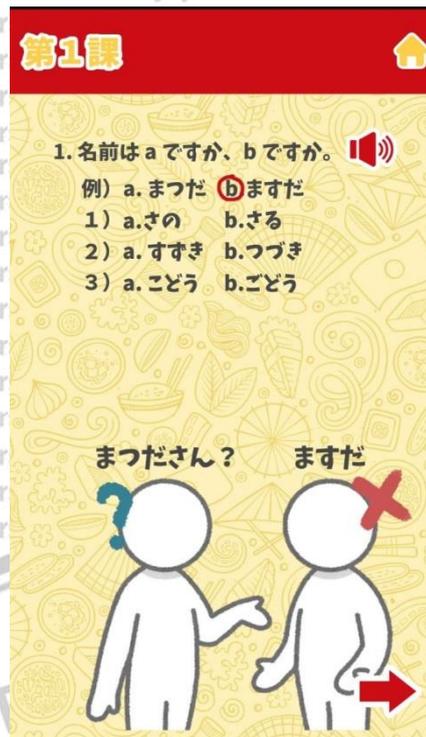
ini, terdapat 2 pilihan bab pada aplikasi. Berikut merupakan tampilan bab aplikasi *Choukai Shokyuu Tasuku* :



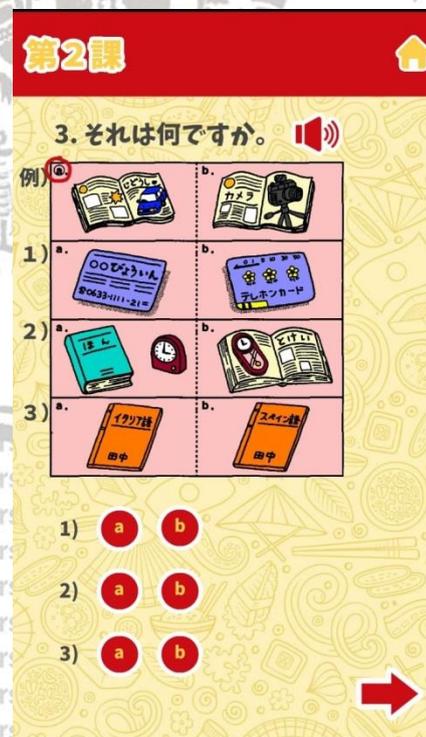
Gambar 4.2 Tampilan Pilihan Bab Aplikasi *Choukai Shokyuu Tasuku*

3. Tampilan *Mondai*

Tampilan *mondai* berisi kumpulan soal latihan beserta audio pembelajaran *Choukai Shokyuu*. Pada aplikasi ini, terdapat dua pilihan bab yang didalamnya berisi tiga sampai empat buah latihan soal. Berikut merupakan tampilan *mondai* aplikasi *Choukai Shokyuu Tasuku* :



Gambar 4.3 Tampilan Mondai Aplikasi Choukai Shokyyu Tasuku

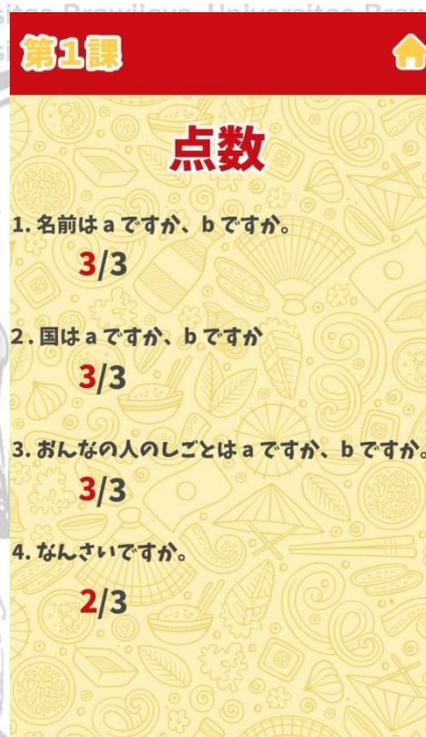


Gambar 4.4 Tampilan Mondai Aplikasi Choukai Shokyyu Tasuku

4. Tampilan *Tenshuu* / Nilai

Tampilan *Tenshuu* / Nilai berisi benar-salahnya dan akumulasi nilai pengguna aplikasi pada saat mengerjakan latihan soal. Berikut merupakan tampilan *Tenshuu* / Nilai aplikasi *Choukai Shokyuu Tasuku*:

Tasuku :



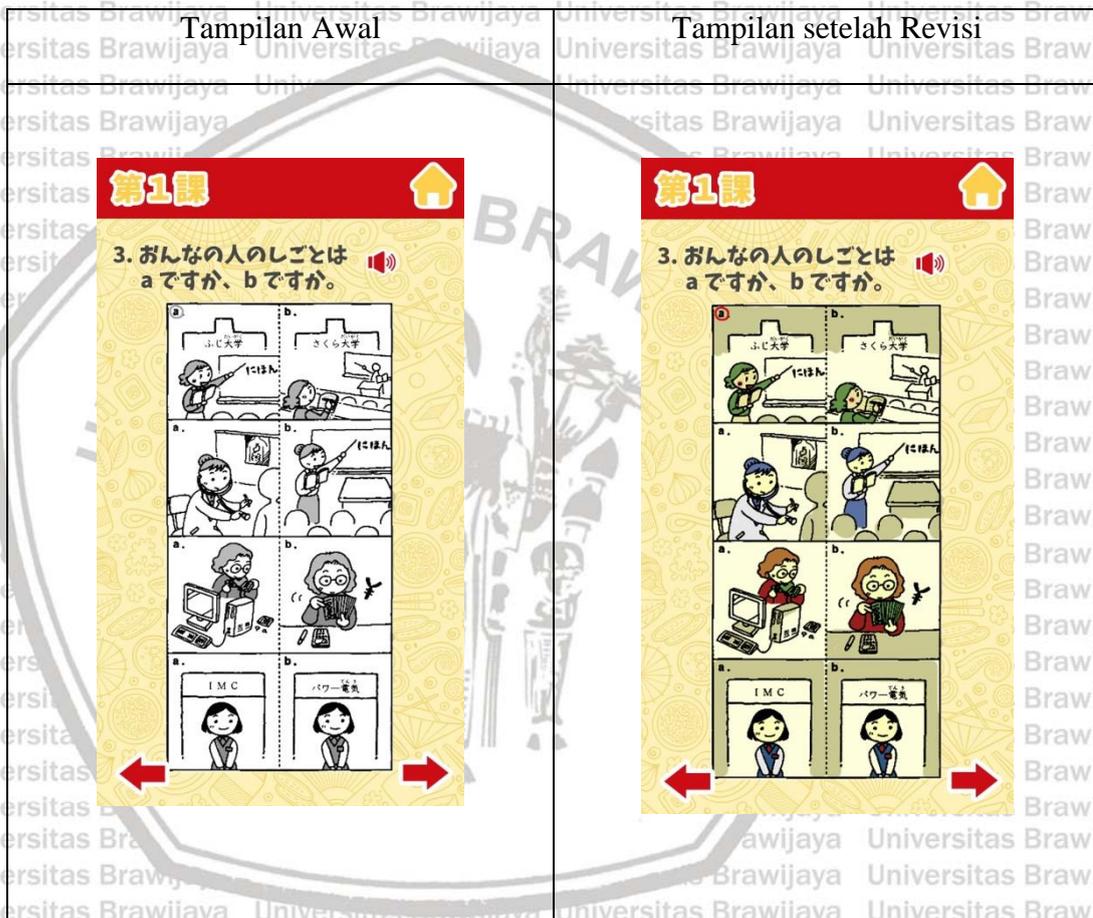
Gambar 4.5 Tampilan *Tenshuu* / Nilai Aplikasi *Choukai Shokyuu Tasuku*

Langkah selanjutnya yaitu validasi kepada ahli media dan ahli materi untuk mengecek secara keseluruhan dari aspek desain hingga materi pembelajaran yang ada pada aplikasi.

4.2 Pembahasan

1. Pengembangan Media

Setelah mendapatkan saran serta masukan dari validator ahli media dan ahli materi, maka dibuatlah sebuah perbaikan media seperti pada tabel dibawah ini :



<p>Tampilan ilustrasi pada menu mondiai masih berwarna hitam-putih.</p>	<p>Memberikan warna atau <i>coloring</i> pada ilustrasi, sehingga tampilan aplikasi menjadi lebih menarik.</p>

Tabel 4.2 Revisi oleh validator ahli media

Tampilan Awal	Tampilan setelah Revisi
<p>A : さとうさん、こんばんわ。 B : あっ、やまださん。 A : さとうさん、こちらわ ジャンさんです。 C : ジャンさんです、フランスからきました。どうぞよろしく。 B : さとうです。よろしくおねがいします。 (ジャン a. ブラジル b. フランス)</p>	<p>A : さとうさん、こんばんは。 B : あっ、やまださん。 A : さとうさん、こちらは ジャンさんです。 C : ジャンさんです、フランスからきました。どうぞよろしく。 B : さとうです。よろしくおねがいします。 (ジャン a. ブラジル b. フランス)</p>
<p>Terdapat kesalahan penulisan pada kata こんばんわ. Dan partikel こちらわ</p>	<p>Kesalahan penulisan telah dikoreksi sehingga menjadi kata yang benar, yaitu こんばんは. Dan こちらは</p>

Tabel 4.3 Revisi oleh validator ahli materi

2. Uji Lapangan

Uji lapangan dilakukan secara daring pada tanggal 10 Desember 2020 kepada mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2020 yang mengambil mata kuliah *Choukai level Shokyuu*. Tahapan dari uji lapangan ini yaitu memberikan tautan Google Drive, dimana aplikasi dapat di unduh dan diakses. Setelah calon pengguna melakukan instalasi pada *smartphone* masing-masing, peneliti kemudian memberikan angket berupa Google *Form* yang berisi tanggapan mengenai aplikasi dan kemudian digunakan sebagai data penelitian.

3. Evaluasi

Pada tahap evaluasi, telah diperoleh semua data yang diperlukan guna mengembangkan aplikasi secara lebih lanjut. Dalam pemerolehan data, masih terdapat beberapa kendala seperti *glitch* atau *bug* yang terjadi pada aplikasi. Dari semua data tersebut, akan dilakukan tahapan terakhir untuk menciptakan aplikasi yang lebih sempurna dari sebelumnya

4.3 Kualitas Media *Choukai Shokyuu Tasuku*

Untuk mengetahui kualitas media *Choukai Shokyuu Tasuku*, digunakan lembar angket sebagai validasi oleh ahli media, ahli materi, dan tanggapan dari calon pengguna aplikasi, yaitu mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2020.

4.3.1 Angket Validasi Oleh Ahli Materi dan Ahli Media

Angket ini digunakan untuk memperoleh validasi media *Choukai Shokyuu Tasuku* dari ahli materi dan ahli media. Skor yang diperoleh

merupakan data kuantitatif yang kemudian dikonversi ke dalam data kualitatif menggunakan Skala Likert untuk menentukan kelayakan media.

Ahli materi adalah Ibu Ulfah Sutiarti, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, dan ahli media adalah saudara Bima Adwiyana, S.ST. selaku IT Programmer alumni Politeknik Negeri Malang. Data yang diperoleh dari kedua validator kemudian diolah dan hasilnya adalah sebagai berikut :

No.	Aspek Yang Dinilai	Indikator	Nilai	Kriteria
1.	Aspek Materi	Materi yang disajikan telah sesuai dengan Kompetensi Dasar	3	Ragu-ragu
2.		Materi yang disajikan telah sesuai dengan konsep pembelajaran	3	Ragu-ragu
3.		Materi yang disajikan telah sesuai dengan kondisi terkini pembelajaran	3	Ragu-ragu
4.		Materi disajikan dengan urutan dan sistematis	4	Setuju
5.		Materi disajikan dengan uraian yang jelas	3	Ragu-ragu
6.		Materi dapat dipahami dengan mudah	3	Ragu-ragu
7.		Contoh yang diberikan sesuai	4	Setuju
8.	Aspek Pembelajaran	Tujuan pembelajaran telah sesuai dengan Kompetensi Dasar	3	Ragu-ragu
9.		Pembelajar termotivasi dengan adanya media pembelajaran.	3	Ragu-ragu

10.		Petunjuk penggunaan latihan jelas	3	Ragu-ragu
11.		Latihan dan materi telah sesuai dengan pembelajaran.	3	Ragu-ragu
12.		Gambar dan audio memperjelas dan membantu dalam mengerjakan latihan	4	Setuju
13.		Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkatan materi	3	Ragu-ragu
14.	Aspek Kebahasaan	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dimengerti	3	Ragu-ragu
15.		Ejaan dan tata bahasa yang digunakan telah sesuai	3	Ragu-ragu
Jumlah Skor				48
Presentase Kelayakan				64%
Kategori Kelayakan				Layak

Tabel 4.4 Hasil Angket Validasi Oleh Ahli Materi

Berikut adalah hasil perhitungan dari ahli materi:

$$\text{Kriteria} = \text{TOTAL SKOR} / \text{SKOR MAKSIMUM} \times 100\% = 48/75 \times 100\% = 64\%$$

No.	Aspek Yang Dinilai	Indikator	Nilai	Kriteria
1.		Format penyajian menu telah sesuai	3	Ragu-ragu
2.	Pemrograman	Ketersediaan fitur pada aplikasi telah sesuai	3	Ragu-ragu
3.		Kegunaan fitur telah sesuai	3	Ragu-ragu

4.		Petunjuk penggunaan fitur pada aplikasi jelas	3	Ragu-ragu
5.		Penempatan media dan fitur pada aplikasi telah tepat	3	Ragu-ragu
6.		Penempatan media dan fitur pada aplikasi konsisten	4	Setuju
7.		Ilustrasi yang digunakan menarik	5	Sangat Setuju
8.	Tampilan	Ilustrasi yang digunakan komunikatif	4	Setuju
9.		Kejelasan suara audio	4	Setuju
10.		Teks mudah dibaca	3	Ragu-ragu
11.		Pemilihan warna serasi dengan teks dan gambar	5	Sangat Setuju
		Jumlah Skor	40	
		Presentase Kelayakan	72%	
		Kategori Kelayakan	Layak	

Tabel 4.5 Hasil Angket Validasi Oleh Ahli Media

Berikut adalah hasil perhitungan dari ahli media:

$$\text{Kriteria} = \frac{\text{TOTAL SKOR}}{\text{SKOR MAKSIMUM}} \times 100\% = \frac{40}{55} \times 100\% = 72\%$$

4.3.2 Angket Tanggapan Mahasiswa

Angket tanggapan mahasiswa digunakan untuk memperoleh tanggapan dari calon pengguna, yaitu mahasiswa Pendidikan Bahasa

Jepang angkatan 2020 yang mengambil mata kuliah *Choukai level Shokyuu*. Dari target awal minimal 10 orang, terdapat 14 responden yang

telah mengisi angket. Data yang telah diperoleh dan diolah adalah sebagai berikut:

No	Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	<i>User Interface</i> yang digunakan menarik	3 (21.4%)	10 (71.5%)	1 (7.1%)	-	-
2	Pemberian audio mudah dipahami	8 (57.2%)	3 (21.4%)	3 (21.4%)	-	-
3	Pilihan menu yang ada pada aplikasi mudah digunakan	6 (42.8%)	4 (28.6%)	4 (28.6%)	-	-
4	Penggunaan bahasa mudah dipahami	6 (42.8%)	6 (42.8%)	2 (14.4%)	-	-
5	Warna, jenis, dan ukuran huruf yang digunakan tepat	6 (42.8%)	6 (42.8%)	2 (14.4%)	-	-
6	Aplikasi <i>Choukai Shokyuu Tasuku</i> menarik dan digunakan dalam pembelajaran	7 (50%)	4 (28.6%)	3 (21.4%)	-	-

Tabel 4.6 Hasil Angket Tanggapan Mahasiswa

Berikut adalah hasil dari setiap indikator yang di terdapat pada kuisisioner:

1. Hasil respon mahasiswa menunjukkan bahwa *User Interface* yang digunakan pada aplikasi *Choukai Shokyuu Tasuku* menarik dan memiliki kriteria yang layak untuk digunakan.
2. Audio yang ada pada aplikasi *Choukai Shokyuu Tasuku* sangat mudah dipahami dikarenakan angket yang menunjukkan presentase paling tinggi berada di kriteria "Sangat Layak".

3. Hasil respon menunjukkan pilihan menu yang ada pada aplikasi *Choukai Shokyuu Tasuku* mudah digunakan.
4. Penggunaan bahasa pada aplikasi *Choukai Shokyuu Tasuku* dapat dengan mudah untuk dipahami.
5. Disamping bahasa yang mudah dipahami, penggunaan warna, jenis, dan ukuran huruf pada *Choukai Shokyuu Tasuku* dapat dikatakan telah tepat.
6. Aplikasi *Choukai Shokyuu Tasuku* merupakan aplikasi yang menarik serta dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran, sesuai dengan respon yang telah diberikan.

4.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Media *Choukai Shokyuu Tasuku*

Choukai Shokyuu Tasuku merupakan multimedia interaktif berbasis *android* yang bertujuan sebagai media pembelajaran mahasiswa Bahasa Jepang, khususnya pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Brawijaya dalam mata kuliah *Choukai level Shokyuu*. Beberapa keunggulan yang terdapat pada media ini diantaranya adalah :

1. Memiliki desain dan tampilan yang menarik, serta interaktif, sehingga pengguna aplikasi tidak merasa bosan dengan pembelajaran *Choukai*, khususnya level *Shokyuu*.
2. Tersedia dalam format *.apk* sehingga pengguna aplikasi bebas melakukan instalasi pada *smartphone* masing-masing, serta dapat digunakan secara *mobile* tidak perlu repot untuk memutar audio di *tape recorder*.

3. Tidak membutuhkan koneksi internet, dikarenakan semua *database* disimpan secara *offline* dalam aplikasi, sehingga aplikasi dapat digunakan dimana saja dan kapan saja.

Selain beberapa keunggulan di atas, *Choukai Shokyuu Tasuku* juga memiliki kekurangan yaitu, aplikasi belum tersedia pada layanan *Google Playstore*, sehingga calon pengguna aplikasi tidak dapat dengan bebas mengunduhnya.

Seperti halnya dengan produk pengembangan yang lain, *Choukai Shokyuu Tasuku* telah melewati uji validasi dari validator ahli media dan juga validator ahli materi. Meskipun *Choukai Shokyuu Tasuku* memiliki kriteria yang Layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran, akan tetapi masih terdapat banyak kekurangan pada aplikasi ini. Peneliti berharap dapat memperbaiki segala kekurangan yang ada, sehingga *Choukai Shokyuu Tasuku* dapat menjadi media pembelajaran yang lebih baik lagi, tidak hanya sebagai media pembelajaran mandiri, tetapi juga dapat digunakan sebagai pembelajaran pada mata kuliah *Choukai level Shokyuu*.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Multimedia interaktif berbasis *android Choukai Shokyuu* merupakan hasil dari penelitian model Research and Development yang dilakukan untuk menciptakan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran *Choukai level Shokyuu*. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya angkatan 2020. Berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia interaktif berbasis *android Choukai Shokyuu* memiliki kriteria yang layak digunakan sebagai media pembelajaran..

Multimedia interaktif berbasis *android Choukai Shokyuu* memiliki beberapa masalah dalam proses pengembangannya, salah satunya adalah masih sering terjadi *bug* ketika aplikasi dijalankan. Meskipun demikian, multimedia interaktif berbasis *android Choukai Shokyuu* tetap layak digunakan dalam proses pembelajaran karena telah melewati proses uji validasi oleh validator ahli media dan validator ahli materi. Hal tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *android Choukai Shokyuu* merupakan media pembelajaran yang layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jepang, khususnya pada mata kuliah *Choukai level Shokyuu*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian Research and Development (R&D), peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Menyediakan aplikasi dalam layanan *Google Playstore*, sehingga cakupan dari pengguna aplikasi akan menjadi semakin luas.
2. Menambah jumlah materi pada aplikasi sehingga aplikasi dapat digunakan selama satu semester penuh.



DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Gaya Media.

Fitriyani, Naili Zahrotul. 2013. *Pengembangan Multimedia Permainan Interaktif Search and Find Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata [語彙] Bahasa Jepang Siswa Kelas X SMAN 1 Bangil*. Publikasi Ilmiah Unesa.

<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/kejepanganunesa/article/view/12718> diakses [2 Oktober 2020].

Lee, W. W., & Owens, D. L. (2014). *Multimedia-Based Instructional Design (Second)*. San Francisco: Pfeiffer.

Mulyatiningsih, Endang. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Nakanishi, Yaeko dan Naoko Cino. 1991. *NihongowoOshieru*. Jepang.

Nurhasanah, Pitri Indah. 2017. *Pengembangan Multimedia Interaktif “Kore Wa Nani” Untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Di Lembaga Bunka Kenkyuukai Yogyakarta*. Lumbung Pustaka UNY. <https://eprints.uny.ac.id/52497/> diakses [2 Oktober 2020].

Salbino, Sherief. 2014. *Buku Pintar Gadget Android Untuk Pemula*. Jakarta : Kunci Komunikasi.

Savage, Terry M. & Karla E. Vogel. 2009. *An introduction to digital multimedia*.

Boston: Jones and Bartlett Publishers.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:

Alfabeta.

Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung:

CV Wacana Prima.



LAMPIRAN

Lampiran I : Angket Analisis Kebutuhan

12/23/2020 Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyu Task

Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyu Task

Nama *

Zheitazhra Al Mahy

E-mail *

zheitama@gmail.com

No.Telepon *

082228084391

Saya menginginkan penggunaan media pendukung dalam pembelajaran Choukai level Shokyu. *

Sangat Setuju

Setuju

Ragu-ragu

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

12/23/2020 Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyu Task

Saya membutuhkan media pendukung untuk membantu saya dalam mempelajari Choukai level Shokyu. *

Sangat Setuju

Setuju

Ragu-ragu

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

Saya menginginkan media pendukung yang menarik dan mudah digunakan pada pembelajaran Choukai level Shokyu. *

Sangat Setuju

Setuju

Ragu-ragu

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

Saya menginginkan media pendukung yang dapat menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran Choukai level Shokyu. *

Sangat Setuju

Setuju

Ragu-ragu

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

https://docs.google.com/forms/d/1_sDjHtMURBsu2M6SSCzKzDOnaM_tJ_WQybe87Q/edit#response=ACYDENap2GwWYTDUj_0RqWLVs_A... 1/3

12/23/2020 Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyu Task

Saya menginginkan media pendukung dalam pembelajaran Choukai level Shokyu dengan desain serta tampilan yang menarik. *

Sangat Setuju

Setuju

Ragu-ragu

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

Saya membutuhkan media pendukung yang dapat digunakan untuk belajar mandiri *

Sangat Setuju

Setuju

Ragu-ragu

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

Google Formulir

https://docs.google.com/forms/d/1_sDjHtMURBsu2M6SSCzKzDOnaM_tJ_WQybe87Q/edit#response=ACYDENap2GwWYTDUj_0RqWLVs_A... 3/3



12/23/2020 Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Nama *
Nora Berlianda Maghfira

E-mail *
noora.maghfira1922@gmail.com

No.Telepon *
081270235899

Saya menginginkan penggunaan media pendukung dalam pembelajaran Choukai level Shokyuu. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

12/23/2020 Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Saya menginginkan media pendukung dalam pembelajaran Choukai level Shokyuu dengan desain serta tampilan yang menarik. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya membutuhkan media pendukung yang dapat digunakan untuk belajar mandiri *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.
Google Formulir

12/23/2020 Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Saya membutuhkan media pendukung untuk membantu saya dalam mempelajari Choukai level Shokyuu. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya menginginkan media pendukung yang menarik dan mudah digunakan pada pembelajaran Choukai level Shokyuu. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya menginginkan media pendukung yang dapat menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran Choukai level Shokyuu. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

https://docs.google.com/forms/d/1_sLj9tMfRSeuM6SSCzKDXnM_El_WQybeI7QedI#response=ACYDRnQWYyAqUjFRvvdD3BA... 2/3

https://docs.google.com/forms/d/1_sLj9tMfRSeuM6SSCzKDXnM_El_WQybeI7QedI#response=ACYDRnQWYyAqUjFRvvdD3BA... 3/3



12/23/2020 Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyyu Task

Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyyu Task

Nama *
Allifya Arista Putri

E-mail *
allifyaaristaputri12@gmail.com

No.Telepon *
085784632522

Saya menginginkan penggunaan media pendukung dalam pembelajaran Choukai level Shokyyu. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

12/23/2020 Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyyu Task

Saya menginginkan media pendukung dalam pembelajaran Choukai level Shokyyu dengan desain serta tampilan yang menarik. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya membutuhkan media pendukung yang dapat digunakan untuk belajar mandiri *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.
 Google Formulir

12/23/2020 Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyyu Task

Saya membutuhkan media pendukung untuk membantu saya dalam mempelajari Choukai level Shokyyu. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya menginginkan media pendukung yang menarik dan mudah digunakan pada pembelajaran Choukai level Shokyyu. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya menginginkan media pendukung yang dapat menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran Choukai level Shokyyu. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

https://docs.google.com/forms/d/1_s1j9tMURbS6uM6SS0CzKDOnM_El_WQyveB7QedI@response=ACYDENUVMa65QC7C6HFWwCYN1... 2/3



12/23/2020 Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Nama *
Inang Dwi Susanti

E-mail *
Tija.Sherika.71@gmail.com

No.Telepon *
089666655652

Saya menginginkan penggunaan media pendukung dalam pembelajaran Choukai level Shokyuu. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

12/23/2020 Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Saya menginginkan media pendukung dalam pembelajaran Choukai level Shokyuu dengan desain serta tampilan yang menarik. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya membutuhkan media pendukung yang dapat digunakan untuk belajar mandiri *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.
Google Formulir

12/23/2020 Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Saya membutuhkan media pendukung untuk membantu saya dalam mempelajari Choukai level Shokyuu. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya menginginkan media pendukung yang menarik dan mudah digunakan pada pembelajaran Choukai level Shokyuu. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya menginginkan media pendukung yang dapat menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran Choukai level Shokyuu. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

https://docs.google.com/forms/d/1_s1j9tMURbS6uM6SS0CzKDChM_El_WQyve6l7Qed8Iresponse=ACYD8NRn_32Eg_sqA2Pj9hM4Rzqj... 2/3



12/23/2020 Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyyu Task

Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyyu Task

Nama *
Fatma Fauziah

E-mail *
fatmafauziah0513@gmail.com

No.Telepon *
081234043492

Saya menginginkan penggunaan media pendukung dalam pembelajaran Choukai level Shokyyu. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

12/23/2020 Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyyu Task

Saya menginginkan media pendukung dalam pembelajaran Choukai level Shokyyu dengan desain serta tampilan yang menarik. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya membutuhkan media pendukung yang dapat digunakan untuk belajar mandiri *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.
Google Formulir

12/23/2020 Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyyu Task

Saya membutuhkan media pendukung untuk membantu saya dalam mempelajari Choukai level Shokyyu. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya menginginkan media pendukung yang menarik dan mudah digunakan pada pembelajaran Choukai level Shokyyu. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya menginginkan media pendukung yang dapat menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran Choukai level Shokyyu. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

https://docs.google.com/forms/d/1_s1j9tMURbS6uM6SS6CzK0naM_El_WQyveB7Qed8Iresponse=ACYDENZk4PZNg7Z0DLB6S5L... 1/3

https://docs.google.com/forms/d/1_s1j9tMURbS6uM6SS6CzK0naM_El_WQyveB7Qed8Iresponse=ACYDENZk4PZNg7Z0DLB6S5L... 3/3

12/23/2020 Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Nama *
Fatma Fauziah

E-mail *
fatmafauziah0513@gmail.com

No.Telepon *
081234043492

Saya menginginkan penggunaan media pendukung dalam pembelajaran Choukai level Shokyuu. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

12/23/2020 Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Saya menginginkan media pendukung dalam pembelajaran Choukai level Shokyuu dengan desain serta tampilan yang menarik. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya membutuhkan media pendukung yang dapat digunakan untuk belajar mandiri *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.
Google Formulir

12/23/2020 Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Saya membutuhkan media pendukung untuk membantu saya dalam mempelajari Choukai level Shokyuu. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya menginginkan media pendukung yang menarik dan mudah digunakan pada pembelajaran Choukai level Shokyuu. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya menginginkan media pendukung yang dapat menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran Choukai level Shokyuu. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

https://docs.google.com/forms/d/1_s1j9tMURbS6uM6SSCzKDCnaM_El_WQyveb7Q/edit#response=ACYDENZk4kPZNgZ0DLBBS5L... 1/3

https://docs.google.com/forms/d/1_s1j9tMURbS6uM6SSCzKDCnaM_El_WQyveb7Q/edit#response=ACYDENZk4kPZNgZ0DLBBS5L... 3/3



12/23/2020 Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyyu Task

Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyyu Task

Nama *
Linda Septiana

E-mail *
lindaseptiana057@gmail.com

No.Telepon *
082335439196

Saya menginginkan penggunaan media pendukung dalam pembelajaran Choukai level Shokyyu. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

12/23/2020 Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyyu Task

Saya menginginkan media pendukung dalam pembelajaran Choukai level Shokyyu dengan desain serta tampilan yang menarik. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya membutuhkan media pendukung yang dapat digunakan untuk belajar mandiri *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.
Google Formulir

12/23/2020 Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyyu Task

Saya membutuhkan media pendukung untuk membantu saya dalam mempelajari Choukai level Shokyyu. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya menginginkan media pendukung yang menarik dan mudah digunakan pada pembelajaran Choukai level Shokyyu. *

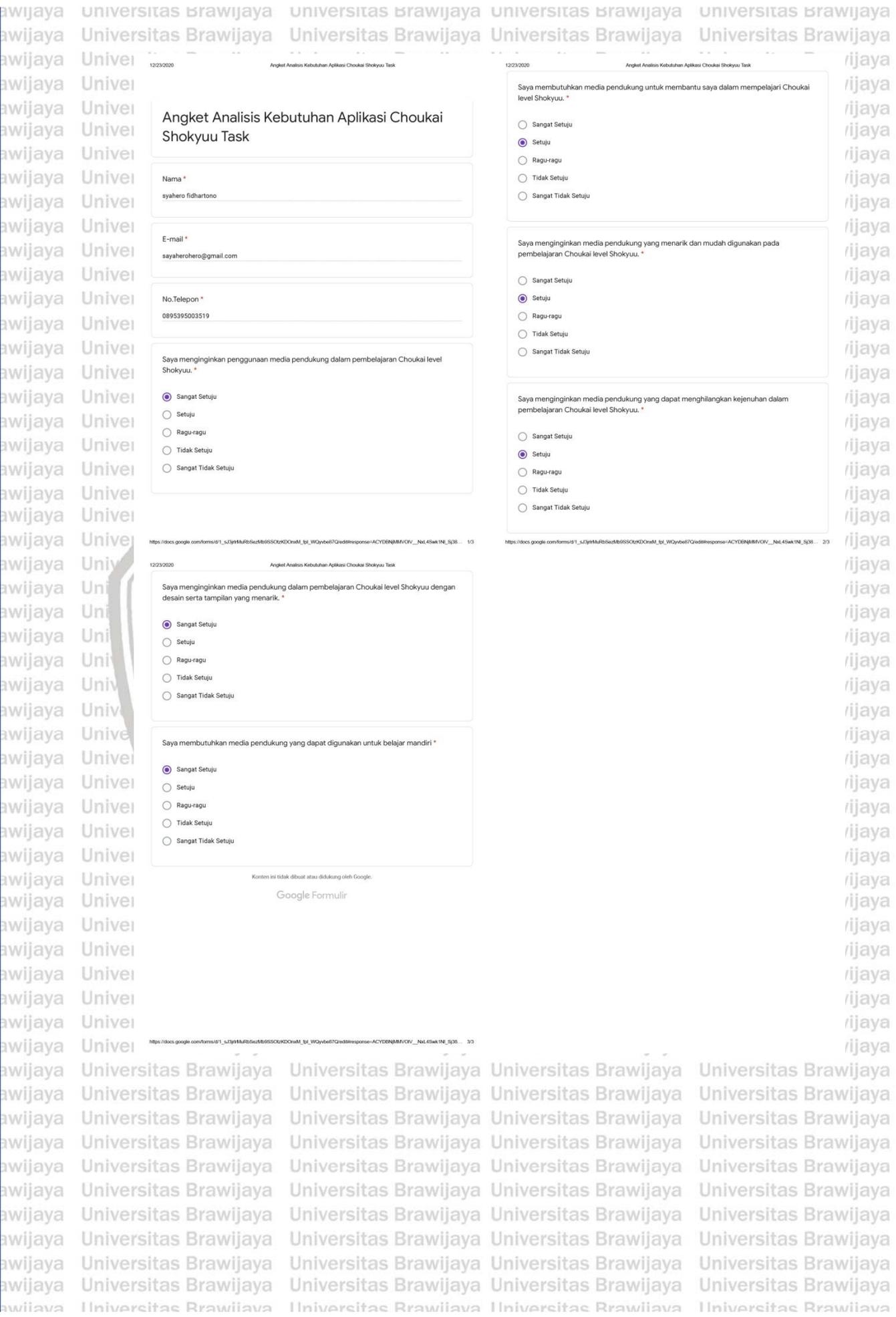
Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya menginginkan media pendukung yang dapat menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran Choukai level Shokyyu. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

https://docs.google.com/forms/d/1_s1j9tMURbS6uM6SS0zK0naM_El_WQyveI7QedIiresponse=ACYDENBc0tPFRaR04mK4EXC... 2/3

https://docs.google.com/forms/d/1_s1j9tMURbS6uM6SS0zK0naM_El_WQyveI7QedIiresponse=ACYDENBc0tPFRaR04mK4EXC... 3/3



12/23/2020 Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyyu Task

Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyyu Task

Nama *
syahero fidiartono

E-mail *
syaherohero@gmail.com

No.Telepon *
0895395003519

Saya menginginkan penggunaan media pendukung dalam pembelajaran Choukai level Shokyyu. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

12/23/2020 Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyyu Task

Saya menginginkan media pendukung dalam pembelajaran Choukai level Shokyyu dengan desain serta tampilan yang menarik. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya membutuhkan media pendukung yang dapat digunakan untuk belajar mandiri *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.
Google Formulir

12/23/2020 Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyyu Task

Saya membutuhkan media pendukung untuk membantu saya dalam mempelajari Choukai level Shokyyu. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya menginginkan media pendukung yang menarik dan mudah digunakan pada pembelajaran Choukai level Shokyyu. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya menginginkan media pendukung yang dapat menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran Choukai level Shokyyu. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

https://docs.google.com/forms/d/1_s1j9tMURbS6uM6SSCzKDChsM_El_WQyve67Qed8Iresponse=ACYD8NMVGV_NL45w1N_S38... 3/3



12/23/2020 Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Nama *

Ava silvi styasari

E-mail *

avasilvi2@gmail.com

No.Telepon *

085604000113

Saya menginginkan penggunaan media pendukung dalam pembelajaran Choukai level Shokyuu. *

Sangat Setuju

Setuju

Ragu-ragu

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

12/23/2020 Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Saya menginginkan media pendukung dalam pembelajaran Choukai level Shokyuu dengan desain serta tampilan yang menarik. *

Sangat Setuju

Setuju

Ragu-ragu

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

Saya membutuhkan media pendukung yang dapat digunakan untuk belajar mandiri *

Sangat Setuju

Setuju

Ragu-ragu

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.
Google Formulir

12/23/2020 Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Saya membutuhkan media pendukung untuk membantu saya dalam mempelajari Choukai level Shokyuu. *

Sangat Setuju

Setuju

Ragu-ragu

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

Saya menginginkan media pendukung yang menarik dan mudah digunakan pada pembelajaran Choukai level Shokyuu. *

Sangat Setuju

Setuju

Ragu-ragu

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

Saya menginginkan media pendukung yang dapat menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran Choukai level Shokyuu. *

Sangat Setuju

Setuju

Ragu-ragu

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

https://docs.google.com/forms/d/1_s1j9tMURbS6uM6SS0zKDOnM_El_WQyveB7QvedIresponse=ACYDENKzEWhHfVp3p0z3gZu7C7... 3/3

https://docs.google.com/forms/d/1_s1j9tMURbS6uM6SS0zKDOnM_El_WQyveB7QvedIresponse=ACYDENKzEWhHfVp3p0z3gZu7C7... 2/3



12/23/2020 Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyyu Task

Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyyu Task

Nama *
Awallu Faizal H.T

E-mail *
awallufaizal@student.ub.ac.id

No.Telepon *
085745226723

Saya menginginkan penggunaan media pendukung dalam pembelajaran Choukai level Shokyyu. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

12/23/2020 Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyyu Task

Saya menginginkan media pendukung dalam pembelajaran Choukai level Shokyyu dengan desain serta tampilan yang menarik. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya membutuhkan media pendukung yang dapat digunakan untuk belajar mandiri *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.
Google Formulir

12/23/2020 Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyyu Task

Saya membutuhkan media pendukung untuk membantu saya dalam mempelajari Choukai level Shokyyu. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya menginginkan media pendukung yang menarik dan mudah digunakan pada pembelajaran Choukai level Shokyyu. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya menginginkan media pendukung yang dapat menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran Choukai level Shokyyu. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

https://docs.google.com/forms/d/1_s1j9tMURbS6uM6SS0CzKDOnM_El_WQybe67Qed8Iresponse=ACYDENhRSaI86_CSfOHn6tCKP... 1/3

https://docs.google.com/forms/d/1_s1j9tMURbS6uM6SS0CzKDOnM_El_WQybe67Qed8Iresponse=ACYDENhRSaI86_CSfOHn6tCKP... 3/3



12/23/2020 Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Nama *

Laurita Anggela Fiscarina

E-mail *

lauritafiscarina61@gmail.com

No.Telepon *

085812048208

Saya menginginkan penggunaan media pendukung dalam pembelajaran Choukai level Shokyuu. *

Sangat Setuju

Setuju

Ragu-ragu

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

12/23/2020 Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Saya menginginkan media pendukung dalam pembelajaran Choukai level Shokyuu dengan desain serta tampilan yang menarik. *

Sangat Setuju

Setuju

Ragu-ragu

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

Saya membutuhkan media pendukung yang dapat digunakan untuk belajar mandiri *

Sangat Setuju

Setuju

Ragu-ragu

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.
Google Formulir

12/23/2020 Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Saya membutuhkan media pendukung untuk membantu saya dalam mempelajari Choukai level Shokyuu. *

Sangat Setuju

Setuju

Ragu-ragu

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

Saya menginginkan media pendukung yang menarik dan mudah digunakan pada pembelajaran Choukai level Shokyuu. *

Sangat Setuju

Setuju

Ragu-ragu

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

Saya menginginkan media pendukung yang dapat menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran Choukai level Shokyuu. *

Sangat Setuju

Setuju

Ragu-ragu

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

https://docs.google.com/forms/d/1_sLj9tMfR5e6M6SS5CzKDChsM_El_WQyve6l7Qed8Iresponse=ACYDENg_8d4eOWT40fa03HwacCP... 3/3

https://docs.google.com/forms/d/1_sLj9tMfR5e6M6SS5CzKDChsM_El_WQyve6l7Qed8Iresponse=ACYDENg_8d4eOWT40fa03HwacCP... 2/3

12/23/2020 Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Nama *
Azka Luthfir Rahman

E-mail *
azkaluthfirrahman@gmail.com

No.Telepon *
081231888315

Saya menginginkan penggunaan media pendukung dalam pembelajaran Choukai level Shokyuu. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

12/23/2020 Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Saya menginginkan media pendukung dalam pembelajaran Choukai level Shokyuu dengan desain serta tampilan yang menarik. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya membutuhkan media pendukung yang dapat digunakan untuk belajar mandiri *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.
Google Formulir

12/23/2020 Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Saya membutuhkan media pendukung untuk membantu saya dalam mempelajari Choukai level Shokyuu. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya menginginkan media pendukung yang menarik dan mudah digunakan pada pembelajaran Choukai level Shokyuu. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya menginginkan media pendukung yang dapat menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran Choukai level Shokyuu. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

https://docs.google.com/forms/d/1_s1j9tMURbS6uM6SS0zKDCnaM_El_WQybeI7QedI#response=ACYDENgXRzVPhu_bSUa8Mlp/2... 3/3

https://docs.google.com/forms/d/1_s1j9tMURbS6uM6SS0zKDCnaM_El_WQybeI7QedI#response=ACYDENgXRzVPhu_bSUa8Mlp/2... 2/3



12/23/2020 Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Nama *
Zahky Awal Ramadhani Hadi

E-mail *
zahkyawal1@gmail.com

No.Telepon *
081346770037

Saya menginginkan penggunaan media pendukung dalam pembelajaran Choukai level Shokyuu. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

12/23/2020 Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Saya menginginkan media pendukung dalam pembelajaran Choukai level Shokyuu dengan desain serta tampilan yang menarik. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya membutuhkan media pendukung yang dapat digunakan untuk belajar mandiri *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.
Google Formulir

12/23/2020 Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Saya membutuhkan media pendukung untuk membantu saya dalam mempelajari Choukai level Shokyuu. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya menginginkan media pendukung yang menarik dan mudah digunakan pada pembelajaran Choukai level Shokyuu. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya menginginkan media pendukung yang dapat menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran Choukai level Shokyuu. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

https://docs.google.com/forms/d/1_s1j9tMURbS6uM6SS5CzKDChsM_El_WQyvbE7Qed8Iresponse=ACYDB9pxZzafJDDH4K2WwCwLKM... 2/3

https://docs.google.com/forms/d/1_s1j9tMURbS6uM6SS5CzKDChsM_El_WQyvbE7Qed8Iresponse=ACYDB9pxZzafJDDH4K2WwCwLKM... 3/3

12/23/2020 Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Nama *
Fariz Hilbran Affandi

E-mail *
affandifariz87@student.ub.ac.id

No.Telepon *
0895411142380

Saya menginginkan penggunaan media pendukung dalam pembelajaran Choukai level Shokyuu. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

12/23/2020 Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Saya menginginkan media pendukung dalam pembelajaran Choukai level Shokyuu dengan desain serta tampilan yang menarik. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya membutuhkan media pendukung yang dapat digunakan untuk belajar mandiri *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.
Google Formulir

12/23/2020 Angket Analisis Kebutuhan Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Saya membutuhkan media pendukung untuk membantu saya dalam mempelajari Choukai level Shokyuu. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya menginginkan media pendukung yang menarik dan mudah digunakan pada pembelajaran Choukai level Shokyuu. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya menginginkan media pendukung yang dapat menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran Choukai level Shokyuu. *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

https://docs.google.com/forms/d/1_s1j9tMURbS6uM6SS6CzKDOnM_El_WQyve67Qed8Iresponse:ACYDENYGHRRK0a289f5C9-Ovdu... 2/3

Lampiran II : Lembar Validasi Oleh Validator Ahli Materi dan Ahli Media

LEMBAR VALIDASI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif *Choukai Shokyu* Berbasis Android
 Peneliti : Damar Engga Arisna Putra
 Prodi : S1 Pendidikan Bahasa Jepang
 Validator : Ulfah Sutiyarti, S.Pd.,M.Pd.

Petunjuk

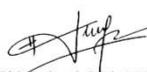
Berikanlah rentangan angka 1-5 dalam kolom penelitian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran, dengan skala penilaian sebagai berikut

- 1 : Sangat Tidak Setuju 4 : Setuju
 2 : Tidak Setuju 5 : Sangat Setuju
 3 : Ragu-ragu

No.	Aspek Yang Dinilai	Indikator	Nilai
1.	Aspek Materi	Materi yang disajikan telah sesuai dengan Kompetensi Dasar	3
2.		Materi yang disajikan telah sesuai dengan konsep pembelajaran	3
3.		Materi yang disajikan telah sesuai dengan kondisi terkini pembelajaran	3
4.		Materi disajikan dengan urut dan sistematis	4
5.		Materi disajikan dengan uraian yang jelas	3
6.		Materi dapat dipahami dengan mudah	3
7.		Contoh yang diberikan sesuai	4
8.	Aspek Pembelajaran	Tujuan pembelajaran telah sesuai dengan Kompetensi Dasar	3
9.		Pembelajar termotivasi dengan adanya media pembelajaran.	3
10.		Petunjuk penggunaan latihan jelas	3
11.		Latihan dan materi telah sesuai dengan pembelajaran.	3
12.		Gambar dan audio memperjelas dan membantu dalam mengerjakan latihan	4
13.	Aspek Kebahasaan	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkatan materi	3
14.		Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dimengerti	3
15.		Ejaan dan tata bahasa yang digunakan telah sesuai	3

Saran : -

Validator Materi


 Ulfah Sutiyarti, S.Pd., M.Pd.

LEMBAR VALIDASI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif *Choukai Shokyuu* Berbasis Android

Peneliti : Damar Engga Arisna Putra

Prodi : S1 Pendidikan Bahasa Jepang

Validator : Bima Adwiyana, S.ST.

Petunjuk

Berikanlah rentangan angka 1-5 dalam kolom penelitian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran, dengan skala penilaian sebagai berikut

- 1 : Sangat Tidak Setuju 4 : Setuju
- 2 : Tidak Setuju 5 : Sangat Setuju
- 3 : Ragu-ragu

No.	Aspek Yang Dinilai	Indikator	Nilai
1.	Pemrograman	Format penyajian menu telah sesuai	3
2.		Ketersediaan fitur pada aplikasi telah sesuai	3
3.		Kegunaan fitur telah sesuai	3
4.		Petunjuk penggunaan fitur pada aplikasi jelas	3
5.	Tampilan	Penempatan media dan fitur pada aplikasi telah tepat	3
6.		Penempatan media dan fitur pada aplikasi konsisten	4
7.		Ilustrasi yang digunakan menarik	5
8.		Ilustrasi yang digunakan komunikatif	4
9.		Kejelasan suara audio	4
10.		Teks mudah dibaca	3
11.		Pemilihan warna serasi dengan teks dan gambar	5

Saran : -

Validator Media

Bima Adwiyana, S.ST

Lampiran III : CV Validator Ahli Materi dan Ahli Media

CV Validator Ahli Materi

Curriculum Vitae



Nama Lengkap (dengan gelar)	Ulfah Sutiyarti. S.Pd., M.Pd	
NIK	201508740319 2001	
NIDN	019037404	
Jabatan Akademik	Asisten Ahli	
Pangkat dan Golongan		
Tempat & Tanggal Lahir	Yogyakarta, 19 Maret 1974	
Jenis Kelamin	Perempuan	
Bidang Keahlian	Pendidikan Bahasa Jepang	
Nomor Tlp / HP	087821235313	
Alamat Email	Ulfah_s@ub.ac.id	
Agama	Islam	
Asal Perguruan Tinggi	Fakultas	Ilmu Budaya
	Jurusan/Dep.	Pendidikan Bahasa/ Prodi Pendidikan Bahasa

CV Validator Ahli Media

Curriculum Vitae

Identitas Diri

Nama : Bima Adwiyana
 Tempat, Tanggal Lahir : Bojonegoro, 31 Mei 1995
 Jenis Kelamin : Laki – Laki
 Agama : Islam
 Status : Belum Menikah
 Alamat : Dk. Kudur Ds. Besah RT 01 RW 03 Kec. Kasiman
 Kab. Bojonegoro
 No. Telpn : 0812-3722-4796
 Email : bima.adwiyana151@gmail.com



Riwayat Pendidikan

Periode	Tingkat Pendidikan	Jurusan
2010 - 2013	SMK Negeri 3 Bojonegoro	Kimia Analis
2013 - 2015	AK Negeri Bojonegoro	Management Informatika
2015 - 2018	Politeknik Negeri Malang	Teknologi Informasi

Pengalaman Kerja

- 2015
Magang D2 Akn Bojonegoro di POLRES Bojonegoro
- 2015
Entry data di Badan Statistkik Bojonegoro
- 2017
Magang D4 di PT. Petrosida Gresik
- 2019 - 2020
IT Support PT. Babylonish Garment
- 2020 - sekarang
Citracom Inti Persada

Kemampuan

Bahasa Pemrograman : Java, PHP, JavaScript, TypeScript, React.
 Framework : CodeIgniter, Express
 Database : MySQL, SQL Server, Postgresql

Proyek Aplikasi

- Aplikasi Employee Self Service (ESS) menggunakan CI (PT. Petrosida Gresik)
- Aplikasi data Inventori (PT. Petrosida Gresik)
- Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Sapi
- Aplikasi Cetak Barcode
- Aplikasi Absensi Karyawan
- Website rumahkatun.com
- Website babylonish.com

Sertifikat

Judul Kegiatan	Penyelenggara	Tahun
For Successfully Completing The Oracle Academy Java Programming Final Exam	Politeknik Negeri Malang	2018
For Successfully Completing The Oracle Academy Database Foundations Final Exam	Politeknik Negeri Malang	2018
Sertifikasi Mirosoft Office 2013	Politeknik Negeri Malang	2015
HTML fundamental course	Sololearn	2018
Javascript tutorial course	Sololearn	2017
PHP tutorial course	Sololearn	2017
Belajar Dasar Pemrogaman Web	Dicoding	2019

Saya menyatakan bahwa semua keterangan dalam Curriculum Vitae ini adalah benar dan apabila terdapat kesalahan, saya bersedia mempertanggung jawabkannya.

yang menyatakan,



(Bima Adwiyana)

Lampiran IV : Tampilan Aplikasi *Choukai Shokyuu Tasuku*



Tampilan Halaman *Home*



Tampilan Halaman *Credit* dan Pilihan Bab

第1課

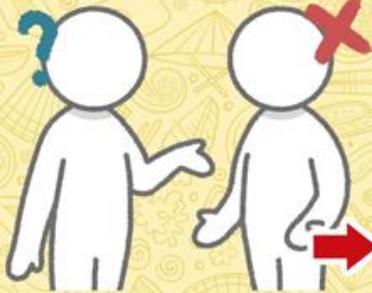


1. 名前は a ですが、b ですか。

例) a. まつだ b. ますだ

- 1) a. さの b. さろ
- 2) a. すずき b. つづき
- 3) a. ごとう b. ごとう

まつださん? ますだ



第1課



2. 国は a ですが、b ですか。

例) ワン a. ちゅうごく b. かんこく

- 1) セン {a. インド b. インドネシア}
- 2) ジャン {a. ブラジル b. フランス}
- 3) コール {a. インド b. ドイツ}



第1課



3. おんなの人のしごとは a ですか、b ですか。



a b

a b

a b



第1課



4. なんさいですか。

例) ミラー (28) 歳

- 1) ますだ () 歳 a. 71 b. 78
- 2) ななこ () 歳 a. 8 b. 7
- 3) けりー () 歳 a. 24 b. 26



第2課



1. 「これ」は何ですか。「それ」は何ですか。
「あれ」は何ですか。



1)

2)

3) a b c



第2課



2. a ですか、b ですか。



- 例) a. なかしま b. なかしま
1) a. ひふみでんき b. いちにつきでんき
2) a. 1 b. 7
3) a. ボールペン b. シャープペンシル



第2課



3. それは何ですか。



1)

2)

3) a b



第2課



4. だれのですか。



- a. エド b. サシ c. ジャン d. タワボン e. 先輩



1) (c)

2) (d)

3) (a)

4) (e)





第1課

点数

1. 名前は a ですが、b ですか。
/3
2. 国は a ですが、b ですか
/3
3. おんなの人のしごとは a ですが、b ですか。
/3
4. なんさいですか。
/3

←

第2課

点数

1. 「これ」は何ですか...
2/3
2. a ですか、b ですか。
3/3
3. それは何ですか。
3/3
4. だれのですか。
2/4

←

Tampilan Halaman Tenshuu / Nilai

Lampiran V : Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyuu Task

12/23/2020 Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Download Aplikasi Choukai Shokyuu Task
https://drive.google.com/file/d/1uqJUNd_Ma1v0d9PCW7CUEtmoXmf4h9kZy6w2wqz3h4tqm/view?usp=sharing

Data Responden

Nama *
Zheitzahra Al Mahy

E-mail *
zheitzama@gmail.com

No. Telepon *
088228084391

Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Penggunaan Aplikasi Choukai Shokyuu Tasuku

12/23/2020 Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyuu Task

User Interface yang digunakan menarik *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Pemberian audio mudah dipahami *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Pilihan menu yang ada pada aplikasi mudah digunakan *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

12/23/2020 Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Penggunaan bahasa mudah dipahami *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Warna, jenis, dan ukuran huruf yang digunakan tepat *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Aplikasi Choukai Shokyuu Tasuku menarik *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

12/23/2020 Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Google Formulir



12/23/2020 Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyyu Task

Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyyu Task

Download Aplikasi Choukai Shokyyu Task
https://drive.google.com/file/d/1gnUNB_MsJdthi2W7CUEht0Ymf1wF8k/view?usp=sharing

Data Responden

Nama *
 Linda Septiana

E-mail *
 lindaseptiana057@gmail.com

No. Telepon *
 082335439196

Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyyu Task

Penggunaan Aplikasi Choukai Shokyyu Tasuku

12/23/2020 Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyyu Task

Penggunaan bahasa mudah dipahami *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Warna, jenis, dan ukuran huruf yang digunakan tepat *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Aplikasi Choukai Shokyyu Tasuku menarik *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

12/23/2020 Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyyu Task

User Interface yang digunakan menarik *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Pemberian audio mudah dipahami *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Pilihan menu yang ada pada aplikasi mudah digunakan *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

12/23/2020 Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyyu Task

Google Formulir

https://docs.google.com/forms/d/1FkTMMV5leuM1EYdy3H5SwEJbc2-aQ6u3P-V84I/edit#response=ACYDBNF7DsYt6LkroGq-vNarynOd... 14

https://docs.google.com/forms/d/1FkTMMV5leuM1EYdy3H5SwEJbc2-aQ6u3P-V84I/edit#response=ACYDBNF7DsYt6LkroGq-vNarynOd... 24

https://docs.google.com/forms/d/1FkTMMV5leuM1EYdy3H5SwEJbc2-aQ6u3P-V84I/edit#response=ACYDBNF7DsYt6LkroGq-vNarynOd... 34

https://docs.google.com/forms/d/1FkTMMV5leuM1EYdy3H5SwEJbc2-aQ6u3P-V84I/edit#response=ACYDBNF7DsYt6LkroGq-vNarynOd... 44

Universitas Brawijaya Universitas Brawijaya Universitas Brawijaya Universitas Brawijaya Universitas Brawijaya

12/23/2020 Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Download Aplikasi Choukai Shokyuu Task
https://drive.google.com/file/d/1gnUNL_MsJdthi2W7CUEht0Ymf1wF8k/view?usp=sharing

Data Responden

Nama *
Laurita Anggela Fiscarina

E-mail *
lauritafiscarina61@gmail.com

No. Telepon *
085812048208

Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Penggunaan Aplikasi Choukai Shokyuu Tasuku

12/23/2020 Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyuu Task

User Interface yang digunakan menarik *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Pemberian audio mudah dipahami *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Pilihan menu yang ada pada aplikasi mudah digunakan *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

https://docs.google.com/forms/d/1FKTMV5leuM1fYdy3H5SwEJoc2-wQ6u3P-V548/edit#response=ACYDBNjXC3bcvsky0Xwq_XFyB07... 1/4

12/23/2020 Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Penggunaan bahasa mudah dipahami *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Warna, jenis, dan ukuran huruf yang digunakan tepat *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Aplikasi Choukai Shokyuu Tasuku menarik *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

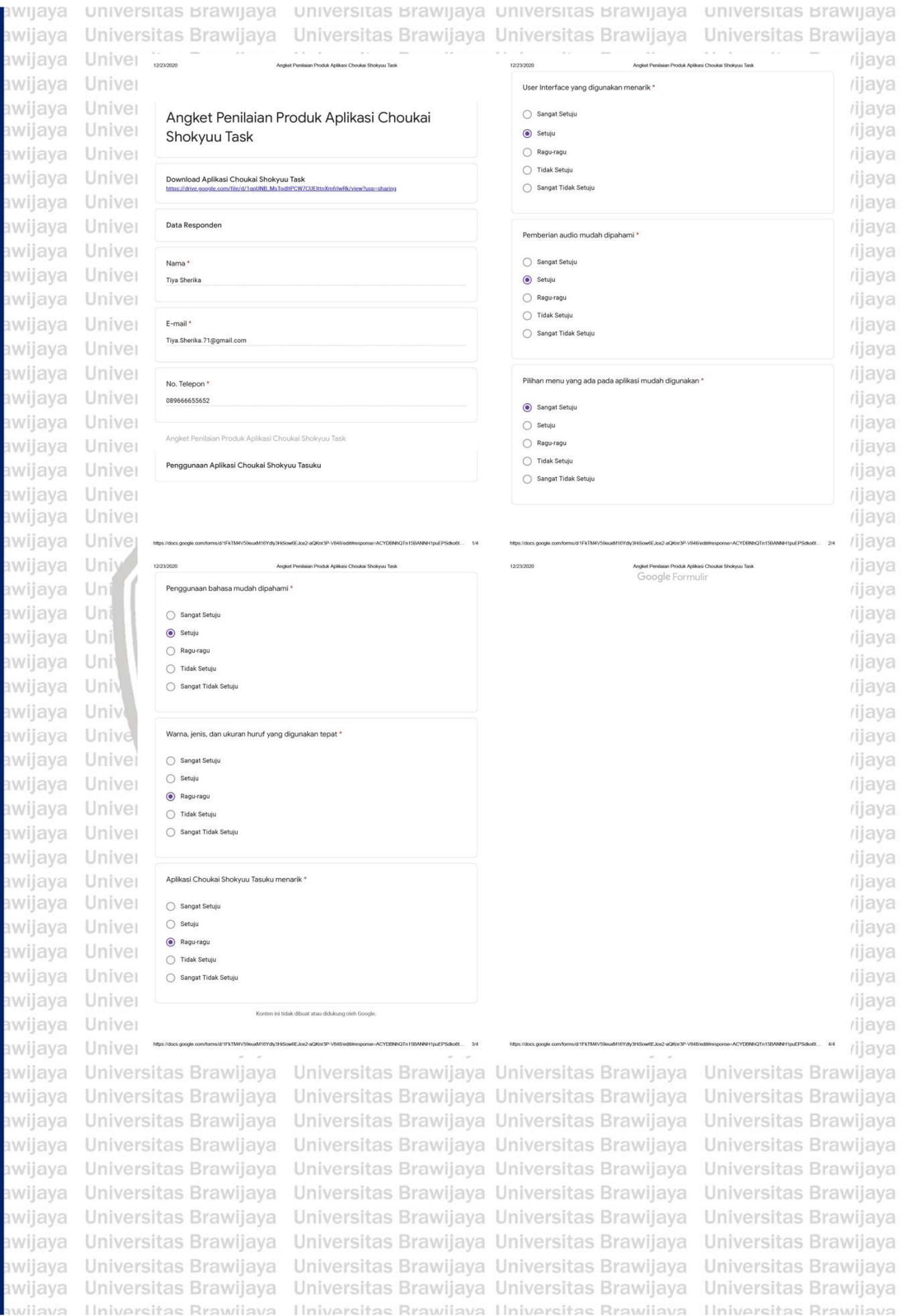
Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

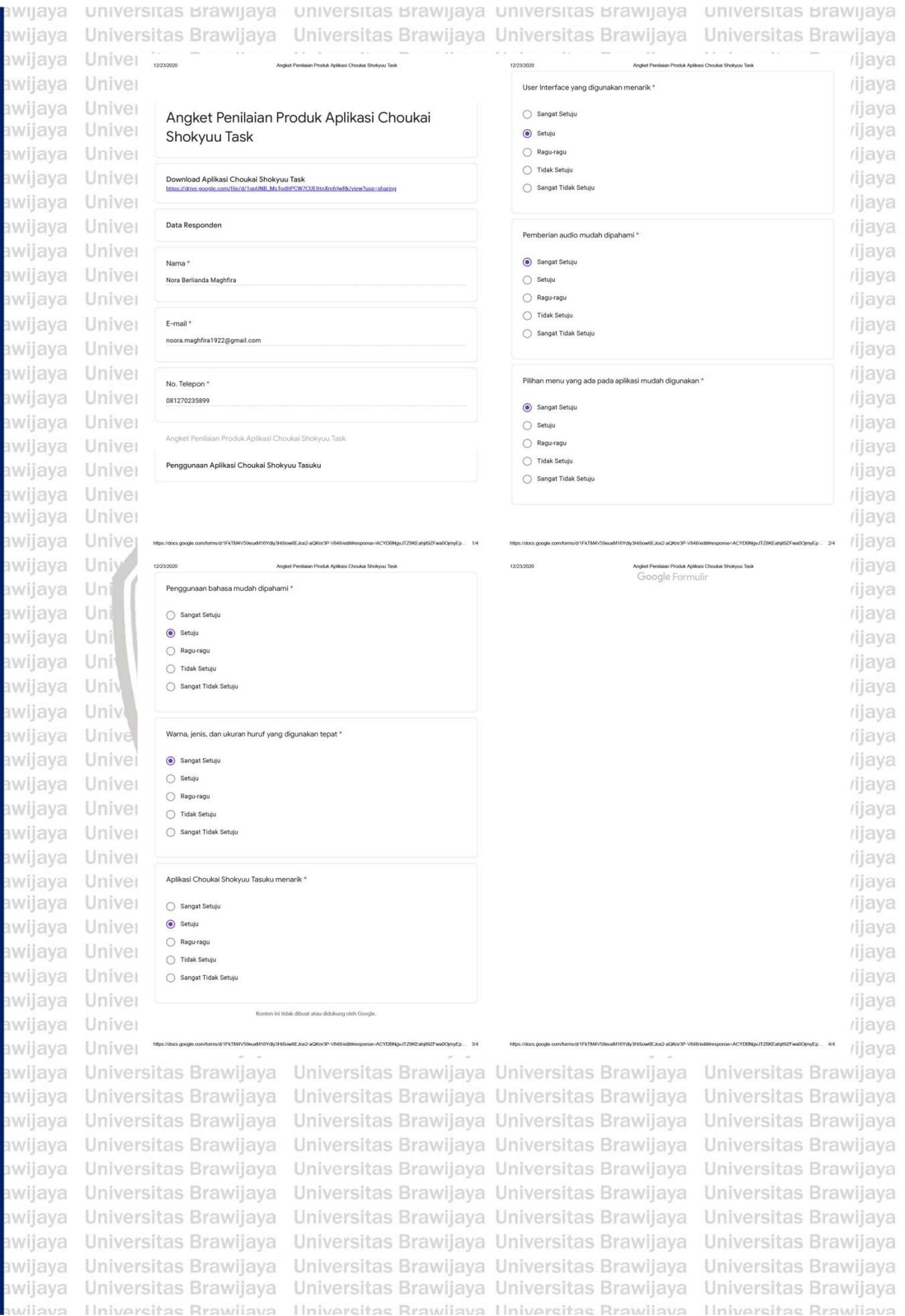
https://docs.google.com/forms/d/1FKTMV5leuM1fYdy3H5SwEJoc2-wQ6u3P-V548/edit#response=ACYDBNjXC3bcvsky0Xwq_XFyB07... 2/4

12/23/2020 Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Google Formulir

Universitas Brawijaya Universitas Brawijaya Universitas Brawijaya Universitas Brawijaya Universitas Brawijaya





12/23/2020 Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Download Aplikasi Choukai Shokyuu Task
https://drive.google.com/file/d/1gnUNB_MsJdthiP2W7CUEht0Ymf1w5K/view?usp=sharing

Data Responden

Nama *
 Nora Berlianda Maghfira

E-mail *
 noora.maghfira1922@gmail.com

No. Telepon *
 081270235999

Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Penggunaan Aplikasi Choukai Shokyuu Tasuku

12/23/2020 Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Penggunaan bahasa mudah dipahami *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Warna, jenis, dan ukuran huruf yang digunakan tepat *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Aplikasi Choukai Shokyuu Tasuku menarik *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

12/23/2020 Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyuu Task

User Interface yang digunakan menarik *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Pemberian audio mudah dipahami *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Pilihan menu yang ada pada aplikasi mudah digunakan *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

12/23/2020 Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Google Formulir

Universitas Brawijaya Universitas Brawijaya Universitas Brawijaya Universitas Brawijaya Universitas Brawijaya

12/23/2020 Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Download Aplikasi Choukai Shokyuu Task
https://drive.google.com/file/d/1gnUNL_MsJndtlP2W7CUEht0Ymf1wF8k/view?usp=sharing

Data Responden

Nama *
 Inang Dwi Susanti

E-mail *
 inangdw2503@gmail.com

No. Telepon *
 085852336065

Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Penggunaan Aplikasi Choukai Shokyuu Tasuku

12/23/2020 Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyuu Task

User Interface yang digunakan menarik *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Pemberian audio mudah dipahami *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Pilihan menu yang ada pada aplikasi mudah digunakan *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

https://docs.google.com/forms/d/1FKTMV5leuM16Ydy3H5SwEJoc2-wQ6v3P-V548/edit#response=ACYDRN_1HBTACIQWwQ73FuRsp... 1/4

12/23/2020 Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Penggunaan bahasa mudah dipahami *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Warna, jenis, dan ukuran huruf yang digunakan tepat *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Aplikasi Choukai Shokyuu Tasuku menarik *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

https://docs.google.com/forms/d/1FKTMV5leuM16Ydy3H5SwEJoc2-wQ6v3P-V548/edit#response=ACYDRN_1HBTACIQWwQ73FuRsp... 2/4

12/23/2020 Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Google Formulir

Universitas Brawijaya Universitas Brawijaya Universitas Brawijaya Universitas Brawijaya Universitas Brawijaya

12/23/2020 Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyyu Task

Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyyu Task

Download Aplikasi Choukai Shokyyu Task
https://drive.google.com/file/d/1gnUNL_MsJndtP2W7CUEht0Ymf1wF8k/view?usp=sharing

Data Responden

Nama *
 Ava silvi styasari

E-mail *
 avasilvi2@gmail.com

No. Telepon *
 085604000113 wa

Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyyu Task

Penggunaan Aplikasi Choukai Shokyyu Tasuku

<https://docs.google.com/forms/d/1FKTMV5leuM16Ydy3H5SwEJoc2-wQ6u3P-V548/edit#response=ACYDBNkYc9B9YJm8OnOf3H-Niu...> 1/4

12/23/2020 Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyyu Task

Penggunaan bahasa mudah dipahami *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Warna, jenis, dan ukuran huruf yang digunakan tepat *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Aplikasi Choukai Shokyyu Tasuku menarik *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

<https://docs.google.com/forms/d/1FKTMV5leuM16Ydy3H5SwEJoc2-wQ6u3P-V548/edit#response=ACYDBNkYc9B9YJm8OnOf3H-Niu...> 3/4

12/23/2020 Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyyu Task

User Interface yang digunakan menarik *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Pemberian audio mudah dipahami *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Pilihan menu yang ada pada aplikasi mudah digunakan *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

<https://docs.google.com/forms/d/1FKTMV5leuM16Ydy3H5SwEJoc2-wQ6u3P-V548/edit#response=ACYDBNkYc9B9YJm8OnOf3H-Niu...> 2/4

12/23/2020 Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyyu Task

Google Formulir

<https://docs.google.com/forms/d/1FKTMV5leuM16Ydy3H5SwEJoc2-wQ6u3P-V548/edit#response=ACYDBNkYc9B9YJm8OnOf3H-Niu...> 4/4

Universitas Brawijaya Universitas Brawijaya Universitas Brawijaya Universitas Brawijaya Universitas Brawijaya

12/23/2020 Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyyu Task

Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyyu Task

Download Aplikasi Choukai Shokyyu Task
https://drive.google.com/file/d/1gnUNB_MsJndtP2W/CUEttsYmf7w5k/view?usp=sharing

Data Responden

Nama *
 Fatma Fauziah

E-mail *
 fatmafauziah0513@gmail.com

No. Telepon *
 081234043492

Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyyu Task

Penggunaan Aplikasi Choukai Shokyyu Tasuku

12/23/2020 Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyyu Task

User Interface yang digunakan menarik *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Pemberian audio mudah dipahami *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Pilihan menu yang ada pada aplikasi mudah digunakan *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

12/23/2020 Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyyu Task

Penggunaan bahasa mudah dipahami *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Warna, jenis, dan ukuran huruf yang digunakan tepat *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Aplikasi Choukai Shokyyu Tasuku menarik *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

12/23/2020 Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyyu Task

Google Formulir

Universitas Brawijaya Universitas Brawijaya Universitas Brawijaya Universitas Brawijaya Universitas Brawijaya



12/23/2020 Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Download Aplikasi Choukai Shokyuu Task
https://drive.google.com/file/d/1gnUNL_MsJdthi2W7CUEht0Ymf1wF8k/view?usp=sharing

Data Responden

Nama *
 Awallu Faizal H.T

E-mail *
 awallufaizal@student.ub.ac.id

No. Telepon *
 085745226723

Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Penggunaan Aplikasi Choukai Shokyuu Tasuku

12/23/2020 Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Penggunaan bahasa mudah dipahami *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Warna, jenis, dan ukuran huruf yang digunakan tepat *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Aplikasi Choukai Shokyuu Tasuku menarik *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

12/23/2020 Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyuu Task

User Interface yang digunakan menarik *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Pemberian audio mudah dipahami *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Pilihan menu yang ada pada aplikasi mudah digunakan *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

12/23/2020 Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Google Formulir

12/23/2020 Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Penggunaan bahasa mudah dipahami *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Warna, jenis, dan ukuran huruf yang digunakan tepat *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Aplikasi Choukai Shokyuu Tasuku menarik *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

12/23/2020 Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Google Formulir



Universitas Brawijaya Universitas Brawijaya Universitas Brawijaya Universitas Brawijaya Universitas Brawijaya

12/23/2020 Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Download Aplikasi Choukai Shokyuu Task
https://drive.google.com/file/d/1gnUNL_MsJndtlP2W7CUEht0YmfRfw5k/view?usp=sharing

Data Responden

Nama *
Azka Luthfir Rahman

E-mail *
azkaluthfirrahman@gmail.com

No. Telepon *
081231888315

Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Penggunaan Aplikasi Choukai Shokyuu Tasuku

12/23/2020 Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyuu Task

User Interface yang digunakan menarik *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Pemberian audio mudah dipahami *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Pilihan menu yang ada pada aplikasi mudah digunakan *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

12/23/2020 Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyuu Task

Penggunaan bahasa mudah dipahami *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Warna, jenis, dan ukuran huruf yang digunakan tepat *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Aplikasi Choukai Shokyuu Tasuku menarik *

Sangat Setuju
 Setuju
 Ragu-ragu
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

12/23/2020 Angket Penilaian Produk Aplikasi Choukai Shokyuu Task

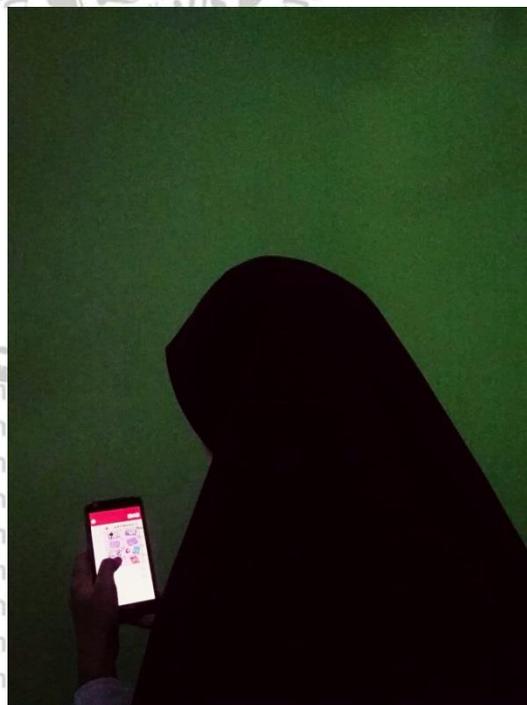
Google Formulir

Universitas Brawijaya Universitas Brawijaya Universitas Brawijaya Universitas Brawijaya Universitas Brawijaya

Lampiran VI : Dokumentasi Pengguna Aplikasi *Choukai Shokyuu Task*

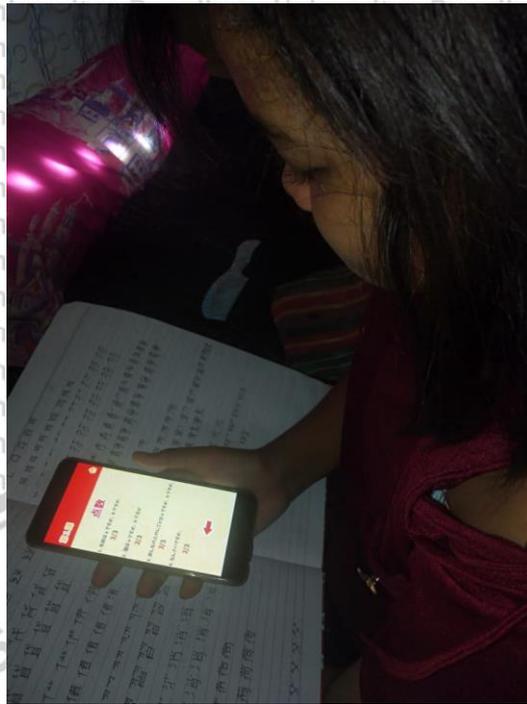
Zheitazhra Al Mahy

Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Brawijaya angkatan 2020

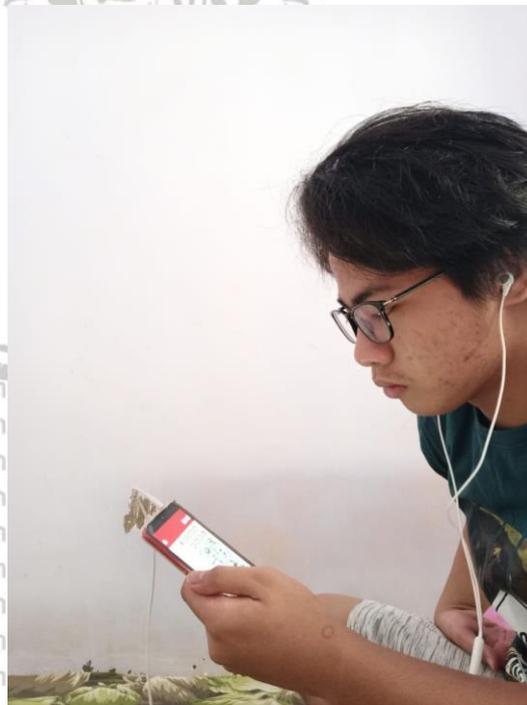


Nora Berlianda Maghfira

Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Brawijaya angkatan 2020



Ava Silvistyasari
Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Brawijaya angkatan 2020

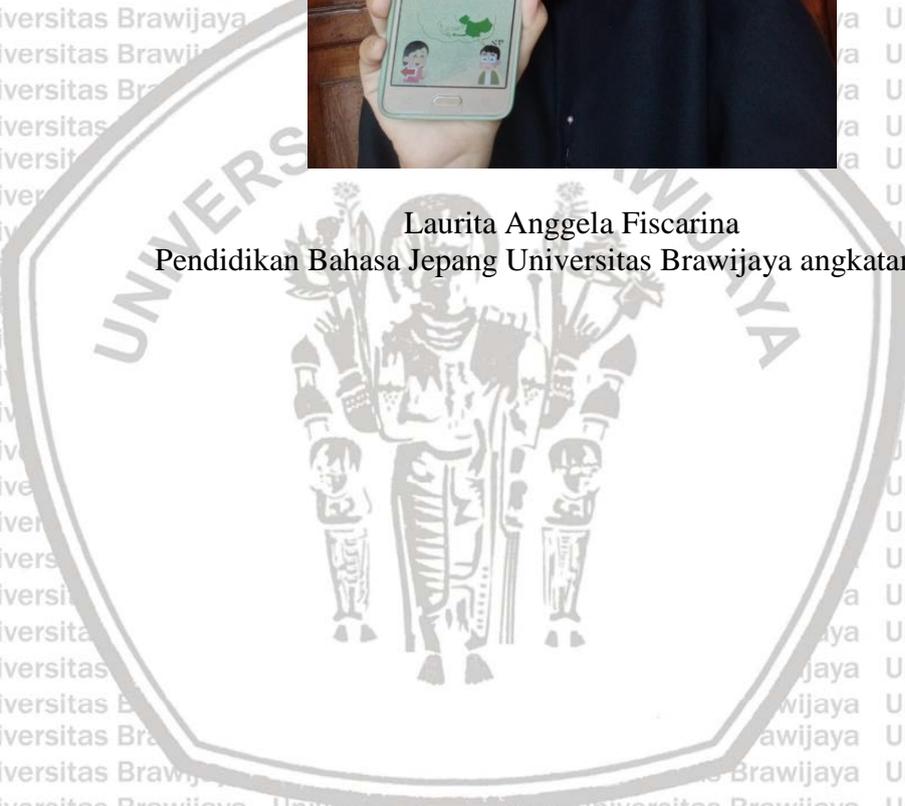


Zahky Awal Ramadhani Hadi
Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Brawijaya angkatan 2020





Laurita Anggela Fiscarina
 Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Brawijaya angkatan 2020



Lampiran VII : Berita Acara Seminar Proposal



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

FAKULTAS ILMU BUDAYA

Jalan Veteran Malang 65145 Indonesia

BERITA ACARA

SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Telah dilaksanakan Seminar Proposal Skripsi Program S-1 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya pada :

Hari, tanggal : Senin, 30 November 2020

Untuk mahasiswa :

Nama : Damar Engga Arisna Putra

N I M : 165110600111012

Prodi : Pendidikan Bahasa Jepang

Dengan judul :

Pengembangan Multimedia Interaktif *Choukai Shokyuu* Berbasis Android

Yang telah dihadiri oleh :

1. Pembimbing I : Ulfah Sutiyarti, S.Pd., M.Pd.
2. Peserta umum sejumlah :

1	1
---	---

 orang (terlampir)

Malang, 30 November 2020

Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa

Pembimbing I

Dr. Sony Sukmawan, M.Pd.
NIP. 19770719 200604 1 001

(Ulfah Sutiyarti, S.Pd., M.Pd.)
NIP.201508740319 2001



Lampiran VIII : Berita Acara Seminar Hasil



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

FAKULTAS ILMU BUDAYA

Jalan Veteran Malang 65145 Indonesia

BERITA ACARA

SEMINAR HASIL SKRIPSI

Telah dilaksanakan Seminar Proposal Skripsi Program S-1 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya pada :

Hari, tanggal : Rabu, 16 Desember 2020

Untuk mahasiswa :

Nama : Damar Engga Arisna Putra

N I M : 165110600111012

Prodi : Pendidikan Bahasa Jepang

Dengan judul :

Pengembangan Multimedia Interaktif *Choukai Shokyuu* Berbasis Android

Yang telah dihadiri oleh :

1. Pembimbing I : Ulfah Sutiyarti, S.Pd., M.Pd.
2. Penguji : Wiranto Aji Dewandono, S.Pd., M.Pd.
3. Peserta umum sejumlah :

2	1
---	---

 orang (terlampir)

Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa

Malang, Rabu, 16 Desember 2020

Pembimbing I

Dr. Sony Sukmawan, M.Pd.

(Ulfah Sutiyarti, S.Pd., M.Pd.)

NIP. 19770719 200604 1 001

NIP.201508740319 2001



Lampiran IX : Berita Acara Bimbingan Skripsi

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS BRAWIJAYA



FAKULTAS ILMU BUDAYA

Jalan Veteran Malang 65145 Indonesia

Telp. (0341) 575875

Fax. (0341) 575822

Email: fib_ub@ub.ac.id

<http://www.fib.ub.ac.id>

BERITA ACARA

BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Damar Engga Arisna Putra
2. NIM : 165110600111012
3. Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
4. Topik Skripsi : *Research And Development*
5. Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
CHOUKAI SHOKYUU BERBASIS ANDROID
6. Tanggal Mengajukan :
7. Tanggal Selesai Revisi:
8. Pembimbing Skripsi : Ulfah Sutiyarti, S.Pd., M.Pd.

Keterangan Konsultasi

No	Tanggal	Materi	Pembimbing	Paraf
1	16/11/2020	Pengajuan Bab 1,2,3	Ulfah Sutiyarti, S.Pd., M.Pd.	
2	23/11/2020	Revisi Bab 1,2,3	Ulfah Sutiyarti, S.Pd., M.Pd.	
3	30/11/2020	Seminar Proposal	Ulfah Sutiyarti, S.Pd., M.Pd.	



4	7/12/2020	Pengajuan Bab 1,2,3,4, dan 5	Ulfah Sutiyarti, S.Pd., M.Pd.
5	15/12/2020	Revisi Bab 4 dan 5	Ulfah Sutiyarti, S.Pd., M.Pd.
6	16/12/2020	Seminar Hasil	Ulfah Sutiyarti, S.Pd., M.Pd.
7	21/12/2020	Revisi Seminar Hasil	Ulfah Sutiyarti, S.Pd., M.Pd.
8	23/12/2020	Acc Ujian Skripsi	Ulfah Sutiyarti, S.Pd., M.Pd.
9	24/12/2020	Ujian Skripsi	Ulfah Sutiyarti, S.Pd., M.Pd.

Telah di evaluasi dan diuji dengan nilai :

B+

Mengetahui,
Ketua Jurusan

Malang,
Dosen Pembimbing

Dr. Sony Sukmawan, M.Pd.
NIP. 19770719 200604 1 001

Ulfah Sutiyarti, S.Pd., M.Pd.
NIP. 2015087 0319 2 001