



**“Buku Permainan Kata Bergambar Bahasa Jepang Dasar
Sebagai Media Penguasaan Kosakata”**

初級語彙習得ツールために日本語絵ワードゲームの本

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Terapan Program Studi STr. Bahasa Asing Terapan
Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro Semarang

Oleh:

Sahira Shafa

40020519650052

PROGRAM STUDI STr. BAHASA ASING TERAPAN

SEKOLAH VOKASI

UNIVERSITAS DIPONEGORO

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

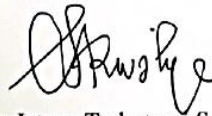
**Buku Permainan Kata Bergambar Bahasa Jepang Dasar
Sebagai Media Penguasaan Kosakata**

Oleh

**Sahira Shafa
40020519650052**

Tgl 10 Agustus 2023

**Disetujui oleh,
Dosen Pembimbing**



Sriwahyu Istana Trahutami S.S., M.Hum.

NIP 197401032000122001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Sahira Shafa

NIM : 40020519650052

Program Studi : STr. Bahasa Asing Terapan

Judul Tugas Akhir : Buku Permainan Kata Bergambar Bahasa Jepang Dasar
Sebagai Media Penguasaan Kosakata

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan (STr.) pada Program Studi Sarjana Terapan Bahasa Asing Terapan Sekolah Vokasi, Universitas Diponegoro.

TIM PENGUJI

Pembimbing : Sriwahyu Istana Trahutami S.S., M.Hum. Tanda Tangan :



Penguji I : Maharani Patria Ratna S.S., M.Hum. Tanda Tangan :



Penguji II : Lenggahing Asri Dwi Eko Saputri, M.Pd Tanda Tangan :



Semarang, 18 Agustus 2023

Ketua Prodi Bahasa Asing Terapan



Sriwahyu Istana Trahutami S.S., M.Hum.

NIP 197401032000122001

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sahira Shafa

NIM : 40020519650052

Program Studi : STr. Bahasa Asing Terapan

Judul Tugas Akhir : Buku Permainan Kata Bergambar Bahasa Jepang Dasar
Sebagai Media Penguasaan Kosakata

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi/ tugas akhir yang ditulis ini tidak mempunyai persamaan dengan skripsi lain.

Demikian pernyataan ini dibuat tanpa adanya paksaan dari pihak manapun. Apabila pernyataan ini tidak benar, maka akan diberikan sanksi oleh pimpinan fakultas.

Semarang, 18 Agustus 2023

Yang Membuat Pernyataan



Sahira Shafa

40020519650052

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Diponegoro, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sahira Shafa

NIM : 40020519650052

Program Studi : Sarjana Terapan (D4)

Departemen : Informasi dan Budaya

Fakultas : Sekolah Vokasi

Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Diponegoro Hak Bebas Royalti Noneksklusif (None-exclusive Royalty Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul : **“Buku Permainan Kata Bergambar Bahasa Jepang Dasar Sebagai Media Penguasaan Kosakata”**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Diponegoro berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 18 Agustus 2023
Yang Menyatakan



Sahira Shafa
40020519650052

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia yang diberikan-Nya, serta kepada junjungan nabi besar Muhammad SAW atas segala kemuliaannya, sehingga penulis diberikan kesehatan dan kemudahan untuk melaksanakan dan menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Buku Permainan Kata Bergambar Bahasa Jepang Dasar Sebagai Media Penguasaan Kosakata” dengan segala keringat dan air mata yang tertuang didalamnya. Maksud dan tujuan penyusunan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi salah satu dari beberapa persyaratan kelulusan pada program studi D4 Bahasa Asing Terapan Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro Semarang.

Penulis menyadari bahwa penyusunan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik berkat bimbingan, bantuan dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penulisan Tugas Akhir ini yaitu kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat berupa kesehatan, karunia, serta segala nikmatnya yang tidak bisa dihitung satu persatu sehingga praktikan dapat menyelesaikan serta membuat laporan magang tepat waktu.
2. Seluruh keluarga, khususnya Alm. papa dan mama yang selalu memberikan doa serta dukungan secara moral maupun materil yang tidak pernah terputus sehingga penulis sangat berkecukupan dan dapat dengan lancar menyelesaikan laporan ini.
3. Prof. Dr. Yos Johan Utama, S.H., M.Hum., selaku Rektor Universitas Diponegoro Semarang
4. Prof. Dr. Ir. Budiyo, M.Si., selaku Dekan Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro
5. Ibu Sriwahyu Istana Trahutami S.S., M.Hum. selaku ketua prodi D4 Bahasa Asing Terapan Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro dan selaku dosen

pembimbing yang telah membimbing dan memberikan arahan kepada penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir.

6. Maharani Patria Ratna S.S., M.Hum. selaku Dosen wali yang selalu memberikan nasihat dan arahan kepada penulis selama kuliah.
7. Seluruh dosen pengajar di Program Studi D4 Bahasa Asing Terapan Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang sangat berharga kepada penulis.
8. Nabila Salma Kinanti Prasetyo selaku teman kelompok Tugas Akhir yang selalu membantu, ada disaat suka maupun duka
9. Teman teman di kota perantauan semarang yang selalu mendukung dan menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis sehingga penulis dapat mengerjakan Tugas Akhir ini dengan perasaan bahagia.
10. Serta seluruh pihak yang terlibat dalam proses penyusunan Tugas Akhir yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu penulis menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Karena kebaikan semua pihak yang telah penulis sebutkan, maka penulis bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik dan lancar. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Tugas Akhir ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, penulis memohon maaf apabila terdapat kata-kata yang kurang berkenan dan dengan besar hati penulis bersedia menerima kritik maupun saran yang membangun dari seluruh pihak guna memperbaiki kesalahan yang ada.

Semarang, 10 Agustus 2023
Penulis,



Sahira Shafa
40020519650052

ABSTRAK

Tugas Akhir ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah luaran berupa produk buku permainan kata bahasa Jepang dasar yang layak digunakan oleh pembelajar bahasa Jepang tingkat N5 sebagai media penguasaan kosakata bahasa Jepang dasar. Metode pengembangan produk yang digunakan adalah metode *Research and development* milik Prof. Dr. Sugiyono, Metode ini disederhanakan sesuai dengan kebutuhan pengembangan yang terdiri dari analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, serta revisi produk. Kelayakan produk didasarkan pada hasil Validasi produk oleh ahli materi serta Angket kelayakan produk pada saat Uji Coba oleh responden kemudian hasil angket dianalisis dengan konversi skala likert. Penilaian yang didapatkan dari Angket Validasi Produk oleh Ahli Materi adalah 4,5 dengan kategori “Sangat Baik” serta Hasil Angket Uji Coba Produk yang diisi oleh 53 responden dengan komponen “fisik produk” dan “Isi Produk” mendapatkan skor sebesar 4,3 dengan kategori “Sangat Layak”.

Kata Kunci: *Buku Permainan Kata, Gambar Kosakata bahasa Jepang, Media pembelajaran*

Abstract

This Final Project aims to produce an output named basic Japanese word game book product that is suitable for use by Japanese language learners at the N5 level as a medium for mastering basic Japanese vocabulary. The product development method used is the Research and development method of Prof. Dr. Sugiyono, this method is simplified according to development needs consisting of: analysis of potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product trials, and product revision. Product feasibility is based on the results of product validation by material experts and product feasibility questionnaires during the trial by respondents, then the questionnaire results are analyzed by Likert scale conversion. The assessment obtained from the Product Validation Questionnaire by the Material Expert is 4,5 with the category "Very Good" and the results of the Product Trial Questionnaire filled out by 53 respondents with the "physical product" and "Product Content" components received a score of 4.3 with the category "Very Feasible".

Keyword: word game book, visual, basic Japanese vocabulary, learning method

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan.....	4
1.4. Manfaat.....	4
1.5. Luaran.....	4
1.6. Lingkup Pelaksanaan.....	5
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	8
2.1. Buku sebagai media pembelajaran	8
2.2 Kosakata	8
2.3 Huruf huruf yang digunakan dalam bahasa Jepang.....	10
2.4 Teka Teki Silang	15
2.5 Metode Pembelajaran Melalui Media Visual.....	16
BAB 3 METODE PELAKSANAAN	23
3.1. Jenis Penelitian	23
3.2. Prosedur Penelitian Pengembangan	24
3.2.1 Analisis Potensi dan Masalah	24
3.2.2 Pengumpulan Data	26
3.2.3 Desain Produk.....	29

3.2.4	Validasi Desain	33
3.2.5	Revisi Desain	34
3.2.6	Uji Coba Produk.....	34
3.2.7	Revisi Produk	34
3.2.8	Produk Akhir.....	34
3.3.	Validasi Produk	34
3.4.	Subjek Uji Coba	35
3.4.1	Faktor Demografis	35
3.4.2	Faktor Geografis.....	36
3.4.3	Kriteria Responden.....	36
3.5	Jenis Data	36
3.6	Pembagian Job Description	37
3.6.1	Konseptor	37
3.6.2	Desain Manajer	37
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....		38
4.1.	Hasil Penelitian.....	38
4.1.1	Deskripsi Produk.....	38
4.1.2	Spesifikasi Produk.....	39
4.1.3	Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Materi	42
4.1.4	Revisi Desain	43
4.1.5	Uji Coba Produk.....	45
4.1.6	Revisi Produk	60
4.1.7	Proses Pembuatan Produk Sesuai <i>Job Description</i>	61
4.2.	Pembahasan	71
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN.....		75
5.1	Simpulan.....	75
5.2	Saran	76
DAFTAR PUSTAKA		77
LAMPIRAN.....		80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Huruf Hiragana Dasar	12
Gambar 2.2. Huruf Hiragana dakuten dan handakuten`	12
Gambar 2.3. Huruf Hiragana dengan Youon	13
Gambar 2.4. Huruf Katakana Dasar	14
Gambar 2.5. Huruf Katakana dengan Dakuten dan Handakuten	14
Gambar 2.6. Huruf Katakana dengan Youon.....	15
Gambar 3.1 Tahapan Metode Research and Development oleh Prof. Dr. Sugiyono	23
Gambar 3.2 Hasil angket gambaran umum responden	25
Gambar 3.3 Hasil angket gambaran umum responden.	26
Gambar 3.4 Rumus menghitung skor masing masing indikator	28
Gambar 3.5 Tahap Validasi Produk	35
Gambar 4.1 Visualisasi Hasil Rancangan Produk.....	41
Gambar 4.2 Visualisasi Hasil Rancangan Produk.....	45
Gambar 4.3 Hasil revisi sampul buku	43
Gambar 4.4 Hasil revisi pemilihan Kosakata N5	44
Gambar 4.5 Hasil revisi penambahan gambar / ilustrasi.....	45
Gambar 4.6 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	45
Gambar 4.7 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	46
Gambar 4.8 Karakteristik Responden Berdasarkan lamanya belajar bahasa Jepang.....	47
Gambar 4.9 Karakteristik Responden Berdasarkan tempat mempelajari bahasa Jepang.....	47
Gambar 4.10 Hasil Angket Indikator 1 Komponen Fisik Produk.....	50

Gambar 4.11 Hasil Angket Indikator 2 Komponen Fisik Produk	51
Gambar 4.12 Hasil Angket Indikator 3 Komponen Fisik Produk.....	52
Gambar 4.13 Hasil Angket Indikator 4 Komponen Fisik Produk.....	52
Gambar 4.14 Hasil Angket Indikator 5 Komponen Fisik Produk.....	53
Gambar 4.15 Hasil Angket Indikator 1 Komponen Isi Produk.....	54
Gambar 4.16 Hasil Angket Indikator 2 Komponen Isi Produk.....	55
Gambar 4.17 Hasil Angket Indikator 3 Komponen Isi Produk.....	56
Gambar 4.18 Hasil Angket Indikator 4 Komponen Isi Produk.....	56
Gambar 4.19 Hasil Angket Indikator 5 Komponen Isi Produk.....	57
Gambar 4.20 Hasil Angket Indikator 6 Komponen Isi Produk.....	58
Gambar 4.21 Hasil Angket Indikator 7 Komponen Isi Produk.....	59
Gambar 4.22 Hasil revisi halaman 12 pada isi produk	60
Gambar 4.23 Hasil revisi pada ukuran font	61
Gambar 4.24 Teka-Teki Silang yang disajikan dalam produk.....	62
Gambar 4.25 Permainan Mencari Kata yang disajikan dalam produk.....	63
Gambar 4.26 Permainan Tunjuk Gambar yang disajikan dalam produk	64
Gambar 4.27 Permainan Tunjuk Gambar yang disajikan dalam produk	65
Gambar 4.28 Permainan Tunjuk Gambar yang disajikan dalam produk	66
Gambar 4.29 Permainan Sambung Kata yang disajikan dalam produk.....	67
Gambar 4.30 Permainan Tarik Garis yang disajikan dalam produk	68
Gambar 4.31 Permainan Pilihan Ganda yang disajikan dalam produk.....	69
Gambar 4.32 Permainan Antonim yang disajikan dalam produk	70
Gambar 4.33 Mencocokkan Huruf yang disajikan dalam produk	71
Gambar 4.34 Permainan Mencocokkan Angka yang disajikan dalam produk	71

DAFTAR TABEL

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Kelayakan Produk untuk Uji Coba	27
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Penilaian Validasi Produk oleh Validator.....	35
Tabel 3.3 Kategori kelayakan masing masing indikator.....	28
Tabel 4.1 Hasil Angket Validasi Produk Oleh Ahli Materi.....	42
Tabel 4.2 Hasil Angket Uji Coba Produk Oleh Responden	49

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 BIODATA PENULIS	92
LAMPIRAN 2 LIST KOSAKATA PADA PRODUK.....	93
LAMPIRAN 3 DOKUMENTASI PELAKSANAAN VALIDASI PRODUK.....	96
LAMPIRAN 4 DATA HASIL ANGKET UJI COBA KELAYAKAN PRODUK KOMPONEN FISIK PRODUK.....	97
LAMPIRAN 5 DATA HASIL ANGKET UJI COBA KELAYAKAN PRODUK KOMPONEN ISI PRODUK.....	99
LAMPIRAN 6 DATA HASIL ANGKET VALIDASI PRODUK.....	101
LAMPIRAN 7 DOKUMENTASI PEMBUATAN PRODUK.....	102
LAMPIRAN 8 HASIL TURN IT IN.....	103