



***BOARD GAME J - KYOU* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG *LEVEL N5*
(DESAIN DAN KONSEP)**

N5 レベルの日本語学習メディアとしての J - KYOU ボードゲーム
(デザインとコンセプト)

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Terapan Program Studi ST.r Bahasa Asing Terapan
Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro Semarang

Oleh:

ADITYA PRAYOGA

40020519650098

PROGRAM STUDI ST.r. BAHASA ASING TERAPAN

SEKOLAH VOKASI

UNIVERSITAS DIPONEGORO SEMARANG

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

***BOARD GAME J - KYOU* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG *LEVEL* N5 (DESAIN DAN KONSEP)**

N5 レベルの日本語学習メディアとしての J - KYOU ボードゲーム
(デザインとコンセプト)

Oleh:

Aditya Prayoga

40020519650098

Semarang. 24 Oktober 2023

**Disetujui Oleh,
Dosen Pembimbing**

**Reny Wiyatasari, S.S., M.Hum.
NIP. 197603042014042001**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh :

Nama : Aditya Prayoga
NIM : 40020519650098
Program Studi : D4 Bahasa Asing Terapan
Judul Tugas Akhir : BOARD GAME J - KYOU SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA
JEPANG LEVEL N5 (DESAIN DAN
KONSEP)

**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 : Reny Wiyatasari, S.S., M.Hum. ()
Penguji I : Maharani Patria Ratna S.S., M.Hum. ()
Penguji II : Aditya Nur Patria, S.Hum., M.App.Ling ()

Semarang, 1 Desember 2023
Ketua Prodi Bahasa Asing Terapan,

Sriwahyu Istana Trahutami, S.S., M.Hum.
NIP 197401032000122001

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan sebenarnya, penulis menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian baik untuk memperoleh suatu gelar sarjana atau diploma yang sudah ada di universitas lain maupun hasil penelitian lainnya. Penulis juga menyatakan bahwa skripsi ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan dalam Daftar Pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiasi / penjiplakan.

Nama : Aditya Prayoga

NIM : 40020519650098

Tanda Tangan :

Tanggal : 24 Oktober 2023

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-nya kepada saya, sehingga saya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berlangsung selama 5 bulan dengan baik sekaligus saya dapat menyusun laporan ini sebagai kewajiban dalam menyelesaikan program studi yang ditempuh selama ini.

Penulis menyadari bahwa dalam menyusun Laporan Tugas Akhir kekurangan, maka dari itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang memberi bimbingan, kritik, saran, nasehat, motivasi.

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang memberikan penulis kesehatan, kekuatan dan kemudahan sehingga laporan tugas akhir ini dapat terselesaikan.
2. Ibu yang selalu mendoakan dan memberi semangat kepada penulis dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
3. Adik-adik yang selalu mendoakan dan memberi semangat kepada penulis dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
4. Prof Dr. Ir.Budiyono, M. Si Selaku Dekan Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro
5. Reny Wiyatasari S.S., M.Hum. Selaku pembimbing Tugas Akhir ini yang selalu memberikan arahan dan motivasi.
6. Sriwahyu Istana Trahutami S.S., M.Hum. Selaku Ketua Program Studi Bahasa Asing terapan.
7. Seluruh Dosen dan Staf program studi D4 Bahasa Asing Terapan yang telah banyak memberikan pengetahuan, bimbingan, dan arahan selama mengikuti pendidikan.
8. Seluruh rekan-rekan mahasiswa semester 3 yang telah meluangkan waktunya untuk mencoba permainan ini.
9. Seluruh rekan yang telah mensupport jalannya uji coba *board game J-KYOU* ini

10. Dewa 19, Oasis, dan JKT48 yang lagu-lagunya telah menemani penulis saat mengerjakan tugas akhir ini.
11. Dedy Dwi Hartanto selaku rekan penulis dalam pembuatan proyek tugas akhir ini.
12. Seluruh teman-teman penulis, Afif, Afizal, Azhar, Dedy, Dhimas, dan Reyhan yang telah memberikan dorongan moril dan semangat dalam menyusun laporan tugas akhir.

Dengan tersusunnya laporan tugas akhir ini semoga dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Semarang, 24 Oktober 2023

Aditya Prayoga

NIM 40020519650098

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR DIAGRAM	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat.....	6
1.5.1 Manfaat Teoritis	6
1.5.2 Manfaat Praktis.....	6
BAB II	8
LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Media Pembelajaran	8
2.2 <i>Board Game</i>	10
2.3 Desain <i>Board Game</i> Sebagai Permainan Edukasi.....	11
2.4 Minat Belajar	13
2.5. Permainan Ludo	14

2.6 Penelitian Terdahulu.....	15
BAB III.....	17
METODE PEMBUATAN	17
3.1 Jenis Pengembangan.....	18
3.2 Prosedur Pengembangan	19
3.3 Diagram Alur Pengembangan	23
3.4 Metode Pengumpulan Data	23
3.5 Sumber Data	24
3.6 Uji Validasi Data	25
3.7 Variabel Penelitian	26
3.8 Rancangan Anggaran Biaya	26
BAB IV	27
HASIL DAN PEMBAHASAN	27
4.1 Hasil.....	27
4.2 Pembahasan	27
4.2.1 Potensi dan Masalah	27
4.2.2 Pengumpulan data.....	30
4.2.3 Desain Produk.....	33
4.2.4 Validasi Desain	42
4.2.5 Revisi Desain	43
4.2.6 Uji Coba Produk	44
4.2.7 Revisi Produk.....	45
4.2.8 Uji Coba Produk	48
4.2.9 Pembuatan Kuesioner	48
4.2.10 Revisi Produk.....	50
4.2.11 Produksi Massal	51

4.2.12 Hasil Kuisioner.....	51
4.3 Efektivitas <i>Board Game J-KYOU</i> Sebagai Media Pembelajaran.....	63
BAB V.....	65
PENUTUP.....	65
1. Kesimpulan.....	65
2. Saran.....	66
YOUSHI.....	67
要旨.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....	73
LAMPIRAN.....	76

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Makna warna.....	12
Tabel 3. 1 Rancangan Anggaran Biaya.....	12
Tabel 4. 1 Kuesioner.....	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Desain awal <i>board game J - KYOU</i>	32
Gambar 4. 2 Ukuran dasar <i>board game</i> 48 x 48 cm	33
Gambar 4. 3 Desain isi pada <i>board game J - KYOU</i>	34
Gambar 4. 4 Desain petunjuk pelaksanaan	36
Gambar 4. 5 <i>Font Alice</i>	37
Gambar 4. 6 Desain awal kartu bagian depan.....	38
Gambar 4. 7 <i>Font Amaranth</i>	38
Gambar 4. 8 Desain awal kartu bagian belakang.....	39
Gambar 4. 9 <i>Font Gagalin</i>	40
Gambar 4. 10 Box kemasan <i>board game</i>	40
Gambar 4. 11 <i>Cover</i> kemasan <i>board game J-KYOU</i>	41
Gambar 4. 12 <i>Cover</i> bagian samping.....	42
Gambar 4. 13 <i>Cover</i> depan setelah direvisi	43
Gambar 4. 14 <i>Cover</i> samping setelah direvisi	44
Gambar 4. 15 Uji coba pertama	45
Gambar 4. 16 Desain kartu sebelum direvisi	46
Gambar 4. 17 Desain kartu setelah revisi	46
Gambar 4. 18 Kemasan <i>board game</i> sebelum revisi.....	47
Gambar 4. 19 Kemasan <i>board game J-KYOU</i> setelah revisi	47
Gambar 4. 20 Uji coba produk ke 2	48

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3. 1 Alur pengembangan model R&D.....	23
Diagram 4. 1 Pemahaman aturan <i>J-KYOU</i>	52
Diagram 4. 2 Kemasan <i>J-KYOU</i>	52
Diagram 4. 3 Desain <i>J-KYOU</i>	53
Diagram 4. 4 Kesulitan saat bermain <i>J-KYOU</i>	53
Diagram 4. 5 Waktu memainkan <i>J-KYOU</i>	54
Diagram 4. 6 Warna pada <i>J-KYOU</i>	54
Diagram 4. 7 Ukuran <i>Board game J-KYOU</i>	55
Diagram 4. 8 Komponen fisik <i>J-KYOU</i>	56
Diagram 4. 9 Motivasi belajar setelah bermain <i>J-KYOU</i>	56
Diagram 4. 10 Belajar menggunakan <i>J-KYOU</i>	57
Diagram 4. 11 Soal-soal di <i>board game J-KYOU</i>	57
Diagram 4. 12 Materi soal <i>J-KYOU</i>	58
Diagram 4. 13 Kosakata dan kanji <i>level N5</i>	58
Diagram 4. 14 <i>J-KYOU</i> melatih kemampuan berbicara	59
Diagram 4. 15 Kemampuan bahasa Jepang Meningkat	59
Diagram 4. 16 <i>J-KYOU</i> sebagai media pembelajaran.....	60
Diagram 4. 17 Soal sulit dipahami.....	60
Diagram 4. 18 Variasi soal pada <i>board game J-KYOU</i>	61
Diagram 4. 19 Soal dirancang untuk meningkatkan pengetahuan.....	61
Diagram 4. 20 Produksi massal <i>board game J-KYOU</i>	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Desain Permainan	77
Lampiran 2 Hasil Jadi <i>Board Game J - KYOU</i>	79
Lampiran 3 Modul <i>Board Game J – KYOU</i>	82
Lampiran 4 Uji coba produk pertama	89
Lampiran 5 Uji coba produk kedua	90
Lampiran 6 Daftar pertanyaan kuesioner	91
Lampiran 7 Hasil Kuesioner	92
Lampiran 8 Hasil Turnitin	99

ABSTRAK

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang cukup sulit untuk dipelajari, hal ini dikarenakan memiliki Hiragana, Katakana, dan Kanji sebagai huruf yang bisa digunakan untuk menyusun sebuah kosakata. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang bisa menjadi penunjang dalam mempelajari bahasa Jepang dengan lebih atraktif dan menyenangkan. Proyek yang dirancang untuk menjadi media bantu pembelajaran bahasa Jepang ini diberi nama *J-KYOU*. Metode pembuatan yang digunakan oleh penulis yaitu dengan metode *reaserch and development* yang dilaksanakan dengan melakukan pencarian potensi dan masalah seperti pengumpulan data terkait informasi yang telah didapatkan dari artikel, buku, jurnal, atau hasil dari penelitian yang terdahulu, pembuatan desain yang harus sesuai dengan target yang akan dituju, validasi desain, uji coba produk sebagai bahan evaluasi, kemudian setelah melakukan uji coba produk bisa melakukan revisi dan evaluasi pada produk tersebut untuk validasi produk tersebut sudah layak atau belum. Perancangan ini menghasilkan papan permainan *J-KYOU* yang terdiri dari 160 kartu yang dibagi kedalam 4 tipe soal yang berbeda dan berfungsi sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk belajar bahasa Jepang dengan cara yang edukatif dan menyenangkan, media pembelajaran menggunakan *board game J-KYOU* dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jepang level N5. Dengan menggunakan *board game J-KYOU* pembelajar bahasa Jepang level N5 dapat mengasah kemampuan dalam pengucapan kosakata, membaca kanji, dan kemampuan dalam menentukan jawaban dari soal pilihan ganda. Hasil uji coba menunjukkan bahwa *board game J-KYOU* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jepang *level N5*.

Kata kunci: Bahasa Jepang, Media Pembelajaran, Bahasa Jepang *Level N5*