



**PEMBUATAN BUKU “SHIRO & CHIKO DI NEGERI
KOTOBA” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
BAHASA JEPANG YANG MENYENANGKAN
UNTUK ANAK USIA 6-8 TAHUN**

**「6～8 歳児のための楽しい日本語学習メディアとしての
言葉の国のシロとチョコ 絵本の制作」**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Terapan Program Studi STr. Bahasa Asing Terapan
Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro Semarang

Oleh:

Salsabila Ghina Annaifah

40020521650014

**PROGRAM STUDI STr. BAHASA ASING TERAPAN
SEKOLAH VOKASI
UNIVERSITAS DIPONEGORO**

2025

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh :

Nama : Salsabila Ghina Annaifah
NIM : 40020521650014
Program Studi : STr. Bahasa Asing Terapan
Judul Tugas Akhir : Pembuatan Buku “Shiro & Chiko di Negeri Kotoba” Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jepang yang Menyenangkan untuk Anak Usia 6-8 Tahun

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

TIM PENGUJI

Pembimbing : Lilis Lamsehat Panjaitan, S.Pd., M.A. ()
Penguji I : Althaf Gauhar Auliawan, S.Hum., M.Si. ()
Penguji II : Girindra Putri Ardana Reswari, S.Pd., M.Sc., Ph.D. ()

Semarang, 30 Desember 2025

Ketua Prodi Bahasa Asing Terapan



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

NIP 197401032000122001

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**Pembuatan Buku “Shiro & Chiko di Negeri Kotoba”
Sebagai Media Pembelajaran yang Menyenangkan
Untuk Anak Usia 6-8 Tahun**

Oleh:

SALSABILA GHINA ANNAIFAH

40020521650014

Semarang, 15 Desember 2025

Disetujui oleh

Dosen Pembimbing



Lilis Lamsehat Panjaitan, S.Pd., M.A.

NIP 19890723202406200

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Salsabila Ghina Annaifah
NIM : 40020521650014
Program Studi : STr. Bahasa Asing Terapan
Judul Tugas Akhir : Pembuatan Buku “Shiro & Chiko di Negeri Kotoba”
Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jepang yang
Menyenangkan untuk Anak Usia 6-8 Tahun

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, 15 Desember 2025

Yang Membuat Pernyataan



Salsabila Ghina Annaifah

40020521650014

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga Tugas Akhir berjudul “Pembuatan Buku “Shiro & Chiko di Negeri Kotoba” Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jepang yang Menyenangkan untuk Anak Usia 6-8 Tahun” dapat diselesaikan dengan baik tanpa hambatan berarti. Penyusunan Tugas Akhir ini bertujuan memenuhi salah satu syarat kelulusan pada Program Studi D4 Bahasa Asing Terapan, Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro Semarang.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya laporan ini tidak lepas dari dukungan, bantuan, serta doa dari berbagai pihak. Dengan penuh rasa hormat, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang senantiasa menganugerahkan kesehatan, kemudahan, dan kelancaran dalam proses penyusunan produk maupun laporan Tugas Akhir ini.
2. Kedua orang tua saya, terutama ibunda yang selalu memberikan dukungan moral, doa, serta bantuan materi sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas ini dari awal hingga akhir.
3. Kedua kakak saya, Naufal dan Ariq sebagai donatur dalam kebutuhan kafein serta *entertainment* saya agar selalu bersemangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Ibu Sriwahyu Istana Trahutami, S.S., M.Hum. selaku Ketua Program Studi D4 Bahasa Asing Terapan Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro.
5. Ibu Lilis Lamsehat Panjaitan, S.Pd., M.A. selaku dosen pembimbing yang dengan sabar memberikan arahan, bimbingan, dan masukan kepada penulis sepanjang proses pengerjaan Tugas Akhir.
6. Bapak Aditya Nur Patria S.Hum., M.App.Ling. selaku dosen wali yang selalu memberikan nasihat dan bimbingan selama masa studi.
7. Seluruh dosen Program Studi D4 Bahasa Asing Terapan Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro atas ilmu dan pengalaman berharga yang telah diberikan.

8. Seseorang yang pernah menjadi bagian penting dalam perjalanan penulis, yang telah menemani dan membantu penulis tumbuh hingga saat ini. Semoga segala harapan dan impian yang sedang diperjuangkan dapat terwujud dengan indah pada waktunya.
9. Serta seluruh pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu, namun telah memberikan bantuan dan dukungan sejak awal hingga selesainya laporan ini.

Atas kebaikan semua pihak tersebut, penulis dapat menuntaskan Tugas Akhir ini dengan lancar. Penulis berharap karya ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan pihak yang membutuhkan. Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan; oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media pembelajaran bahasa Jepang yang menyenangkan dan kontekstual untuk anak usia 6-8 tahun, mengingat media yang ada seringkali kurang mengakomodasi minat dan gaya belajar mereka. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan produk berupa buku pembelajaran dwibahasa berjudul “Shiro & Chiko di Negeri Kotoba” yang mengintegrasikan konsep cerita berkesinambungan dan ilustrasi ceria untuk memperkenalkan kosakata dasar bahasa Jepang. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* yang melalui tahapan studi pendahuluan, perencanaan dan penyusunan materi, validasi ahli (materi dan media), serta uji coba terbatas kepada calon pengguna. Data dikumpulkan melalui instrumen penilaian menggunakan Skala Likert untuk mengukur kelayakan dan kepuasan pembaca. Hasil validasi ahli dan uji coba terbatas menunjukkan bahwa buku ini memenuhi aspek kelayakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan analisis Skala Likert, konten buku secara keseluruhan dikategorikan Sangat Baik dengan rata-rata skor 3,88 dari skala 4,0. Penilaian ini meliputi aspek materi (3,88), aspek desain (3,91), dan aspek manfaat (3,85). Buku “Shiro & Chiko di Negeri Kotoba” efektif digunakan untuk memperkenalkan kosakata bahasa Jepang dasar yang relevan dengan kehidupan sehari-hari anak. Produk ini diharapkan dapat meningkatkan minat baca anak terhadap materi pembelajaran bahasa Jepang, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta menjadi alternatif media ajar yang inovatif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Buku Ilustrasi Anak, Visual, Dwibahasa, Bahasa Jepang

要旨

本研究は、6～8歳児に対して、楽しく文脈的な日本語学習メディアを必要とする状況^{じょうきよう はいけい}を背景としている。既存の学習メディアは、子どもの興味や学習スタイル^{きそん がくしゅう こ きょうみ がくしゅう}を十分に反映できていない場合が多い。本研究の目的は、基本語彙^{きほんご}を効果的に導入^{どうにゅう}するため、連続的なストーリーと明るいイラストを統合したバイリンガル絵本『Shiro & Chiko di Negeri Kotoba』を開発^{かいはつ}することである。

プロジェクトでは、リサーチ・アンド・ディベロップメント（R&D）モデル^{さいよう}を採用^{さいよう}することとし予備調査^{よびちょうさ}を行う段階^{おこな}、教材内容^{だんかい}を計画^{きようざい}する段階^{けいかく}、教材^{だんかい}を構成^{きようざい}する段階^{こうせい}、専門家による内容およびメディアの妥当性^{だとうせい}を評価^{ひようか}する段階^{だんかい}、そして対象児^{たいしやうじ}への限定的な試用^{げんていてき}を実施^{しやう}する段階^{じっし}から構成^{だんかい}されている。データは、学習メディア^{がくしゅう}の妥当性^{だとうせい}と使用者満足度^{しやうしやまんぞくど}を測定^{そくてい}するために、リッカート尺度^{しゃくど}（Likert Scale）による評価^{ひようか}を用^{もち}いることで収^{しゅう}集^{しゅう}する。

専門家^{せんもんか}の妥当性評価^{だとうせいひようか}および試用結果^{しやうけつ}から、本教材^{ほんきやうざい}は学習メディア^{がくしゅう}としての基準^{きじゆん}を満た^みすことが明らかになった。リッカート尺度^{しゃくど}の分析^{ぶんせき}では、本書^{ほんしよ}の総合平均^{そうごうへいきん}は 4.0 点中^{てんちゅう} 3.88 点^{てん}で「非常に良い」と評価^{ひじやう}される結果^よとなり、教材内容^{ひようか}（3.88）^{けつ}、デザイン^{きようざい}（3.91）^{ないう}、学習効果^{がくしゅうこうか}（3.85）^{かくそくめん}の各側面^{たか}において高い評価^{ひようか}を示^{しめ}すものであった。

『Shiro & Chiko di Negeri Kotoba』は、こ ども の 日常生活 に 関連 する 基礎 語彙 を
自然 に 理解 する こと を 促進 する 学 習 メディア として 有効 であり、 楽しい 学 習 体験 を
提供 する と ともに、 日本 語 学 習 へ の 興味 を 高める 効果 が 期待 される。 また、 本 教材
が、 より 革 新的 な 学 習 手段 の 一つ として 活用 される こと を 期待 する。

キーワード：メディア、 児 童 向 け イラスト 教材、 視 覚 的 アプローチ、 バイリンガ
ル、 日本 語

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK.....	vi
要旨.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Proyek.....	3
1.4 Manfaat	3
1.5 Luaran	4
BAB II.....	5
TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Buku.....	5
2.1.1 Buku Cerita Bergambar	6
2.2 Bahasa	7
2.2.1 Pembelajaran Bahasa Jepang untuk Usia Anak-Anak	8

2.2.2 Pengenalan Kotoba dalam Pembelajaran Bahasa Jepang untuk Anak	8
2.3 Membaca.....	9
2.3.1 Minat Membaca	10
2.4 Penelitian Terdahulu	10
BAB III	12
METODE PENELITIAN.....	12
3.1 Research & Development (R&D).....	12
3.2 Proses Metode Research & Development.....	13
3.2.1 Penelitian dan Pengumpulan Data	14
3.2.2 Perencanaan	17
3.2.3 Draf Produk Awal	17
3.2.4 Uji Coba Lapangan Awal.....	18
3.2.5 Revisi Hasil Uji Coba	19
3.2.6 Uji Coba Pelaksanaan Lapangan	20
3.2.7 Revisi Final Produk.....	22
3.2.8 Diseminasi dan Implementasi	23
3.3 Rincian Anggaran	24
BAB IV	25
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	25
4.1 Hasil	25
4.1.1 Penelitian dan Pengumpulan Data	26
4.1.2 Perencanaan	29
4.1.3 Draf Produk Awal	31
4.1.4 Uji Coba Lapangan Awal.....	38
4.1.5 Revisi Hasil Uji Coba	39
4.1.6 Uji Coba Pelaksanaan Lapangan	41
4.1.7 Revisi Produk Akhir	45

4.1.8 Desiminasi dan Implementasi	47
4.2 Pembahasan.....	47
BAB V	50
PENUTUP.....	50
5.1 Kesimpulan	50
5.2 Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Research and Development oleh Borg dan Gall.....	13
Gambar 3.2 Alur Research and Development yang digunakan oleh penulis.....	14
Gambar 3.3 Draf Rancangan Awal Buku	18
Gambar 3.4 Revisi Hasil Uji Coba	19
Gambar 3.5 Rumus perhitungan skor masing-masing indikator	21
Gambar 4.1 Gambar 4.1 Kurikulum Bahasa Jepang Dasar	28
Gambar 4.2 Cover Depan Buku.....	32
Gambar 4.3 Cover Belakang Buku	33
Gambar 4.4 Palet Warna Desain.....	33
Gambar 4.5 Teks Buku	34
Gambar 4.6 Aktivitas Interaktif.....	35
Gambar 4.7 Pembuatan Ilustrasi dari Aplikasi	36
Gambar 4.8 Storyline Buku	37
Gambar 4.9 Proses Eksekusi Storyline menjadi Ilustrasi	38
Gambar 4.10 Validasi Produk.....	39

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skala likert oleh Sugiyono	21
Tabel 3.2 Rincian Anggaran	24
Tabel 4.1 Revisi Desain dan Isi Materi Oleh Validator	40
Tabel 4.2 Jumlah responden Uji Coba Produk	42
Tabel 4.3 Pernyataan Kuesioner Uji Coba Produk	43
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner dalam Skala Likert	44
Tabel 4.5 Revisi Produk Akhir-Latar belakang Balon Percakapan	46
Tabel 4.6 Revisi Produk Akhir-Penambahan huruf Romaji	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Storyline “Shiro & Chiko di Negeri Kotoba”	55
Lampiran 2. Penggunaan Aplikasi Ibis Paint.....	58
Lampiran 3. Contoh Respon Kuesioner Individu	60
Lampiran 4. Dokumentasi Saat Gmeet Dengan Illustrator	63
Lampiran 5. Lembar Validasi Desain	63
Lampiran 6. Lembar Validasi Materi.....	64
Lampiran 7. Lembar Sertifikat Hak Cipta	65
Lampiran 8. Hasil Turnitin	66