Penyusunan “Trilingual Flashcard” Sebagai Media Pembelajaran Kosakata “Uchinaaguchi” Pada Anime Okitsura Untuk Pembelajaran Bahasa Dan Budaya Okinawa

アニメ『沖ツラ』における沖縄の言語・文化学習のためのうちなーぐち語彙学習用トリリンガル・フラッシュカードの作成

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Terapan Program Studi S.Tr. Bahasa Asing Terapan Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro Semarang

Oleh:

Yasinta Febrianti Chandra Kirana

40020522650007

PROGRAM STUDI S.Tr BAHASA ASING TERAPAN

SEKOLAH VOKASI

UNIVERSITAS DIPONEGORO

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

Penyusunan "Trilingual Flashcard" Sebagai Media Pembelajaran Kosakata "Uchinaaguchi" Pada Anime Okitsura Untuk Pembelajaran Bahasa Dan Budaya Okinawa

沖縄の言語・文化学習のためのウチナーグチ語彙学習用トリリンガル・フラッシュカードの作成 —アニメ『沖ツラ』を活用して—

Oleh

Yasinta Febrianti Chandra Kirana
40020522650007

Semarang, 20 Juli 2026

Disetujui oleh,
Dosen Pembimbing

Rezki Fatimah, S.S., M.Hum.
NIP. 199602102024062001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama	: Yasinta Febrianti Chandra Kirana
NIM	: 40020522650007
Program Studi	: D4 Bahasa Asing Terapan
Judul Tugas Akhir	: Penyusunan "Trilingual Flashcard" Sebagai Media Pembelajaran Kosakata "Uchinaaguchi" Pada Anime Okitsura Untuk Pembelajaran Bahasa Dan Budaya Okinawa

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

TIM PENGUJI

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

Semarang, 10 Agustus 2026

Ketua Prodi Bahasa Asing Terapan,

Sriwahyu Istana Trahutami, S. S., Hum.

NIP. 197401032000122001

HALAMAN PENYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir ini adalah benar-benar karya asli saya. Saya bertanggung jawab penuh atas isi tugas akhir ini. Penulis lain, pendapat atau temuan yang terdapat dalam tugas akhir ini dikutip sesuai dengan standar etika. Saya memahami konsekuensi penuh jika saya mengambil ide, frasa, atau kalimat orang lain tanpa referensi yang tepat.

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yasinta Febrianti Chandra Kirana

NIM : 40020522650007

Tanda Tangan :



Tanggal : 6 Agustus 2026

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "Penyusunan "Trilingual Flashcard" Sebagai Media Pembelajaran Kosakata "Uchinaaguchi" Pada Anime Okitsura Untuk Pembelajaran Bahasa Dan Budaya Okinawa". Penyusunan Tugas Akhir ini tidak lepas dari doa, usaha, bantuan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka dari itu penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Allah Swt., atas segala rahmat, hidayah, kesehatan, kemudahan, kekuatan, serta karunia-Nya sehingga penulis diberikan kelancaran dalam menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Keluarga tercinta saya; mama, papa, dan kakak yang selalu mendoakan, mendukung, dan memotivasi melalui doa maupun materiil.
3. Prof. Dr. Suharnomo, S.E., M.Si., selaku Rektor Universitas Diponegoro.
4. Prof. Dr. Ir. Budiyono, M.Si., selaku Dekan Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro.
5. Ibu Sriwahyu Istana Trahutami, S.S., M.Hum., selaku Ketua Program Studi Sarjana Terapan Bahasa Asing Terapan Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro sekaligus dosen wali saya, selama saya menempuh pendidikan diprogram studi Bahasa Asing Terapan.
6. Rezki Fatimah, S.S., M.Hum. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran, serta memberikan arahan, bimbingan, kritik, dan saran yang membangun kepada penulis sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Seluruh dosen Program Studi Sarjana Terapan Bahasa Asing Terapan Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro, yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, serta wawasan yang sangat bermanfaat bagi penulis selama masa perkuliahan.
8. Maulana Najma Firdaus yang senantiasa menemani, membantu, dan memberikan semangat dari sebelum memulai tugas akhir hingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

9. Teman terdekat saya yang selalu menyemangati agar saya bisa segera menyelesaikan Tugas Akhir.

Saya pun menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kelemahan yang terdapat dalam Tugas Akhir ini, oleh karena itu, saya mengharapkan adanya kritik dan saran yang sifatnya membangun. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca. Sekian dan terima kasih.

Semarang, 6 Agustus 2026

Yasinta Febrianti Chandra Kirana

NIM. 40020522650007

ABSTRAK

Uchinaaguchi merupakan bahasa asli Kepulauan Ryukyu, khususnya Okinawa, yang dikategorikan UNESCO sebagai bahasa terancam punah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mendukung pelestariannya adalah melalui pengembangan media pembelajaran yang menarik. Penelitian ini bertujuan menyusun "trilingual flashcard" berbasis anime *Okinawa de Suki ni Natta Ko ga Hōgen Sugite Tsurasugiru (Okitsura)* sebagai media pembelajaran kosakata *Uchinaaguchi*. Penyusunan "trilingual flashcard" ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model Borg dan Gall (1983) yang mencakup delapan tahap pengembangan. Produk yang dihasilkan berupa "trilingual flashcard" bernama UCHI yang memuat 50 kosakata dalam bahasa *Uchinaaguchi*, bahasa Jepang, dan bahasa Indonesia yang dikelompokkan ke dalam enam kategori serta dilengkapi ilustrasi, panduan penggunaan, dan kotak penyimpanan. Hasil validasi ahli dan uji lapangan operasional menunjukkan bahwa "trilingual flashcard" UCHI memperoleh kategori sangat layak sebagai media pembelajaran kosakata *Uchinaaguchi*. Produk ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang membantu memperkenalkan bahasa dan budaya Okinawa sekaligus mendukung upaya pelestarian Uchinaaguchi.

Kata kunci: Uchinaaguchi, trilingual flashcard, media pembelajaran, Okinawa, Research and Development (R&D).

要旨

ウチナーグチは、沖縄を中心とする琉球諸島で話されてきた言語であり、現在はユネスコによって消滅の危機にある言語とされている。そのため、ウチナーグチを学ぶための分かりやすく、興味を持ちやすい教材が必要である。本研究の目的は、アニメ『沖縄で好きになった子が方言すぎてつらすぎる』（『沖ツラ』）を用いて、ウチナーグチ語彙学習用のトリリンガル・フラッシュカードを作成することである。

本研究では、Borg and Gall（1983）の Research and Development（R&D） を用いて、8 段階の手順で教材を作成した。作成した教材は「UCHI」というトリリンガル・フラッシュカードであり、ウチナーグチ、日本語、インドネシア語の 50 語を 6 つのカテゴリーに分けて収録した。また、イラスト、使用ガイド、収納ボックスを付けた。

専門家による評価と利用者への試用の結果、この教材はウチナーグチの語彙学習教材として非常に適しているという評価を得た。この教材が、沖縄の言語と文化を紹介し、ウチナーグチの保存に役立つことを期待する。

キーワード： ウチナーグチ、トリリンガル・フラッシュカード、語彙学習、教材、沖縄

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN i
HALAMAN PENGESAHAN i
HALAMAN PENYATAAN ORISINALITAS iii
KATA PENGANTAR iv
ABSTRAK vi
要旨 vii
DAFTAR ISI 1
DAFTAR TABEL 3
DAFTAR GAMBAR 4
DAFTAR LAMPIRAN 6
BAB I PENDAHULUAN 7
1.1 Latar Belakang 7
1.2 Rumusan Masalah 11
1.3 Tujuan 11
1.4 Manfaat 11
1.5 Luaran 12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 14
2.1 Pembelajaran Bahasa Jepang 14
2.2 Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa 15
2.3 Media Pembelajaran 17
2.4 *Flashcard* sebagai Media Pembelajaran 18
2.5 Media Visual dalam Pembelajaran Bahasa 19
2.6 Anime sebagai Media Pembelajaran 20
2.7 Bahasa *Uchinaaguchi* 21
2.8 Penelitian Terdahulu 27
BAB III METODE PENELITIAN 30
3.1 Jenis Pengembangan 30
3.2 Prosedur Pengembangan 30
3.2.1 Penelitian dan Pengumpulan Informasi 31

3.2.2 Perencanaan 32
3.2.3 Mengembangkan Bentuk Awal Produk 32
3.2.4 Uji Lapangan Awal 32
3.2.5 Revisi Produk Utama 33
3.2.6 Uji Lapangan Operasional 34
3.2.7 Revisi Produk Akhir 34
3.2.8 Diseminasi dan Implementasi 34
3.3 Perencanaan Jadwal 35
3.4 Anggaran Biaya 35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 36
4.1 Hasil Pengembangan Produk 36
4.1.1 Penelitian dan Pengumpulan Informasi 36
4.1.2 Perencanaan (pengerjaan diubah menjadi 2, materi dan desain) 42
4.1.3 Pengembangan Bentuk Awal Produk 49
4.1.4 Uji Lapangan Awal 61
4.1.5 Revisi Produk Utama 66
4.1.6 Uji Lapangan Operasional 68
4.1.7 Revisi Produk Akhir 74
4.1.8 Diseminasi dan Implementasi 79
4.2 Pembahasan (penambahan pembahasan) 80
BAB V PENUTUP 86
5.1 Kesimpulan 86
5.2 Saran 86
DAFTAR PUSTAKA 88
LAMPIRAN 92

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Keahlian 33
Tabel 3.2 Daftar Pertanyaan dalam Kuesioner 33
Tabel 3.3 Perencanaan Jadwal 35
Tabel 3.4 Anggaran Biaya 35
Tabel 4.1 Hasil Identifikasi Kosakata *Uchinaaguchi* 38
Tabel 4.2 Kriteria Seleksi Kosakata 44
Tabel 4.3 50 Kosakata dan Kategorinya 45
Tabel 4.4 Rancangan Spesifikasi Produk 47
Tabel 4.5 Penilaian Nilai Rata-rata pada Skala Likert 70
Tabel 4.6 Skor Penilaian pada Skala Likert 71
Tabel 4.7 Rata-rata Skor Penilaian Responden 71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Anak sekolah mengenakan *hōgen fuda* 25
Gambar 3.1. Skema Pengembangan R&D (Borg & Gall, 1983) 30
Gambar 3.2. Metode R&D yang disederhanakan 31
Gambar 4.1 *Screenshot* Dengan Kosakata *Uchinaaguchi (Okitsura, Ep 11)*..... 38
Gambar 4.1 Rancangan Desain Awal Bagian Depan Kartu 50
Gambar 4.2 Rancangan Desain Awal Bagian Belakang Kartu 51
Gambar 4.3 Penulis Menggunakan Bingata yang Menjadi Inspirasi Desain..... 52
Gambar 4.4 *Moodboard* Bingata Sebagai Acuan Desain 53
Gambar 4.5 Sketsa Awal Desain Flashcard..... 54
Gambar 4.6 Hasil Revisi Desain Flashcard 55
Gambar 4.7 Hasil Pewarnaan Desain Flashcard 56
Gambar 4.8 Acuan Ilustrasi Oleh Irasutoya 57
Gambar 4.9 Hasil Ilustrasi Oleh Grem Studio 57
Gambar 4.10 Desain Bagian Depan Kartu..... 58
Gambar 4.11 Desain Bagian Belakang Kartu 59
Gambar 4.12 Desain Lembar Panduan..... 60
Gambar 4.13 Skema Pengerjaan *Prototype* Awal 61
Gambar 4.14 Validasi Materi Dosen Pembimbing..... 63
Gambar 4.15 Validasi Desain Dosen Pembimbing 63
Gambar 4.16 Validasi Materi Penutur Bahasa Jepang 65
Gambar 4.17 Validasi Desain Penutur Bahasa Jepang..... 65
Gambar 4.18 Perubahan Desain Bagian Depan Kartu..... 66
Gambar 4.19 Perubahan Desain Bagian Belakang Kartu 67
Gambar 4.20 Hasil Pencetakan Katu Fisik 68
Gambar 4.21 Diagram Usia Responden..... 68
Gambar 4.22 Diagram Pengetahuan Responden Terhadap Okinawa 69
Gambar 4.23 Diagram Pengetahuan Responden terhadap Bahasa Okinawa..... 69
Gambar 4.24 Font Final Kartu Flashcard..... 75
Gambar 4.25 Palet Warna Kartu *Flashcard* 75
Gambar 4.26 Desain Akhir Lembar Panduan Permainan 76

Gambar 4.27 Desain Lembar Kumpulan Kosakata..... 76
Gambar 4.28 Palet Warna Panduan Permainan..... 77
Gambar 4.29 19 Font Final Panduan Permainan 77
Gambar 2.30 Desain Kotak Kartu..... 78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Desain “trilingual flashcard” 92
Lampiran 2. Ikon Ilustrasi Kosakata 93
Lampiran 3. Panduan Permainan 94
Lampiran 4. Surat Pernyataan Validasi Dosen 95
Lampiran 5. Komunikasi Dengan Validator Orang Jepang 96
Lampiran 6. Google Form 97
Lampiran 7. Surat Pernyataan Hak Cipta (HAKI) 98