BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengembangan Produk

Pengembangan produk ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa kartu permainan edukasional untuk meningkatkan minat terhadap budaya Okinawa serta sebagai sarana untuk memperkuat hafalan kosakata bahasa Jepang yang sudah dipelajari dikelas. Tahapan pengembangan ini mengadaptasi dari teori langkah-langkah dan pengembangan (R&D) dari Borg & Gall (1987) yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan sehingga hanya menggunakan delapan dari sepuluh tahapan penelitian yang ada, yaitu:

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi
2. Perencanaan
    a. Perencanaan Materi Kartu
    b. Perencanaan Desain Kartu
3. Mengambangkan Bentuk Awal Produk
4. Uji Lapangan Awal
5. Revisi Produk Utama
6. Uji Lapangan Operasional
7. Revisi Produk Akhir
8. Diseminasi dan Implementasi

4.1.1 Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Tahap penelitian dan pengumpulan informasi merupakan tahap awal dalam proses pengembangan "trilingual flashcard". Pada tahap ini, penulis mengumpulkan informasi yang menjadi dasar dalam penyusunan materi dan perancangan produk. Pengumpulan informasi dilakukan melalui studi literatur, penelusuran sumber daring, observasi terhadap anime *Okinawa de Suki ni Natta Ko ga Hōgen Sugite Tsurasugiru* (*Okitsura*), serta dokumentasi. Informasi yang dikumpulkan meliputi karakteristik bahasa *Uchinaaguchi*, anime yang digunakan sebagai sumber data, serta teori mengenai *flashcard* dan media visual sebagai media pembelajaran.

A. Karakteristik Bahasa Uchinaaguchi

Pengumpulan informasi mengenai karakteristik bahasa *Uchinaaguchi* dilakukan melalui studi literatur dan penelusuran sumber daring. Studi literatur dilakukan dengan menelaah buku, jurnal ilmiah, artikel penelitian, serta sumber daring yang berkaitan dengan bahasa Ryukyu, *Uchinaaguchi*, dan kondisi kebahasaannya. Selain itu, penulis menggunakan kamus daring *Uchinaaguchi*–bahasa Jepang sebagai sumber rujukan untuk memverifikasi penulisan, pelafalan, dan makna kosakata yang ditemukan selama proses observasi anime.

Hasil studi literatur menunjukkan bahwa *Uchinaaguchi* merupakan salah satu bahasa dalam kelompok bahasa Ryukyu yang memiliki karakteristik berbeda dari bahasa Jepang standar (*hyōjungo*). Bahasa ini memiliki perbedaan dalam aspek kosakata, fonologi, dan sintaksis. Selain memiliki karakteristik kebahasaan tersendiri, *Uchinaaguchi* juga memiliki keterkaitan yang erat dengan budaya masyarakat Okinawa. Kondisi tersebut menjadi salah satu pertimbangan dalam pengembangan produk, yaitu menghadirkan media pembelajaran yang tidak hanya memperkenalkan kosakata *Uchinaaguchi*, tetapi juga memperkenalkan bahasa dan budaya Okinawa.

B. Anime *Okinawa de Suki ni Natta Ko ga Hōgen Sugite Tsurasugiru* (*Okitsura*)

Anime *Okinawa de Suki ni Natta Ko ga Hōgen Sugite Tsurasugiru* (*Okitsura*) digunakan sebagai sumber utama dalam pengambilan data kosakata *Uchinaaguchi*. Anime tersebut dipilih karena menampilkan penggunaan *Uchinaaguchi* dalam percakapan antartokoh serta memperkenalkan berbagai unsur budaya Okinawa. Dalam penelitian ini, anime dimanfaatkan terutama sebagai sumber visual dan sumber data autentik untuk mengidentifikasi kosakata serta memahami konteks penggunaannya.

Pengambilan data dilakukan dengan menonton seluruh dua belas episode anime secara menyeluruh. Setiap dialog yang memuat kosakata *Uchinaaguchi* dicermati dan dicatat berdasarkan episode, *timestamp* kemunculan, padanan dalam bahasa Jepang (*hyōjungo*), serta terjemahannya dalam bahasa Indonesia. Dokumentasi berupa tangkapan layar juga dilakukan

pada adegan yang memuat kosakata tersebut agar konteks penggunaannya dapat ditelusuri kembali selama proses pengembangan produk.



Gambar 4.1 *Screenshot* Dengan Kosakata *Uchinaaguchi (Okitsura, Ep 11)*

Kosakata yang berhasil diidentifikasi kemudian diverifikasi menggunakan kamus daring *Uchinaaguchi*–bahasa Jepang untuk memastikan kesesuaian penulisan dan maknanya. Verifikasi dilakukan karena beberapa kosakata dalam anime diucapkan dengan cepat atau mengalami penyesuaian pelafalan sesuai konteks percakapan. Berdasarkan hasil observasi terhadap dua belas episode, diperoleh 70 kosakata *Uchinaaguchi* yang tersebar pada Episode 1 hingga Episode 11, sedangkan Episode 12 tidak menghasilkan kosakata baru karena kosakata yang muncul merupakan pengulangan dari episode sebelumnya.

Tabel 4.1 Hasil Identifikasi Kosakata *Uchinaaguchi*

No	*Timestamp*	*Uchinaaguchi*	Bahasa Jepang	Bahasa Indonesia
Episode 1				
1	03:59 - 04:02	ちばりよー	がんばって	Semangat
2	04:02 - 04:04	あちゃ	明日	Besok
3	04:09 - 04:18	じゅんにな	ほんとうに	Memang Iya?
4	04:09 - 04:18	いちゅんどー	いくよう	Siap Ya
5	04:09 - 04:18	じょーとー	いいね	Bagus
6	04:09 - 04:18	あいえーなー	ありゃ	Astaga
7	05:00 - 05:02	あぎじゃびょい	なんてこと	Ya Tuhan

8	05:02 - 05:04	ちゃーさが	どうしたの	Kenapa Sih?
9	10:30 - 10:32	たーがや	だれ	Siapa
10	13:19 - 13:20	あんしぇーまたやー	じゃあまたね	Sampai Jumpa
11	15:16 - 15:18	まぎー	大きい	Besar
12	15:48 - 15:53	さーたー	さとう	Gula
13	15:48 - 15:53	あんだ	あぶら	Minyak
14	15:48 - 15:53	あぎ	あげ	Goreng
15	16:10 - 16:12	むっちちゅーさ	もってくるよ	Akan Kubawakan
16	17:12 - 17:14	カメ	噛む	Gigit
17	18:52 - 18:14	くえぶー	ついてる	Beruntung
18	19:44 - 19:46	けーら	帰ろう	Ayo Pulang
19	19:52 - 19 :55	まーさん	おいしい	Enak
Episode 2				
20	02:56 - 02:59	はじかさー	恥ずかしい	Malu
21	12:16 - 12:18	むちゃむちゃ	ベタベタ	Lengket
22	12:16 - 12:18	チリバコ	ゴミ箱	Tempat Sampah
23	13:41 - 13:43	ちゅー	今日	Hari Ini
24	15:47 - 15:50	あみ	雨	Hujan
25	15:47 - 15:50	でーじ	大ごと／やばい	Hal Besar
Episode 3				
26	00:24 - 00:27	しむさ	いいだよ	Tenang Saja
27	02:05 - 02:06	むる	全部	Semua
28	02:05 - 02:06	シーサー	狛犬	Singa Batu
29	02:58 - 03:00	わじゆん	おこる	Marah
30	11:16 - 11:18	はいさい	こんにちは	Halo
31	11:22 - 11:24	じん	お金	Uang
32	12:29 - 12:31	くわっちーさびら	いただきます	Selamat Makan
33	12:36 - 12:37	まーさん	おいしい	Enak
34	12:56 - 12:58	ばんない	いっぱい	Banyak
35	13:13 - 13:14	やまとぅ	日本	Jepang

36	14:13 - 14:14	にふぇーでーびる	ありがとうございます	Terima Kasih
Episode 4				
37	08:18 - 08:20	ふぃーふぃー	ゆびぶえ	Siul
Episode 5				
38	16:30 - 16:31	わらび	子ども・わらべ	Anak Kecil
39	18:34 :18:35	ティーチ	いち	Satu
40	18:34 :18:35	ターチ	に	Dua
41	18:34 :18:35	ミーチ	さん	Tiga
42	18:34 :18:35	ユーチ	よん	Empat
43	18:34 :18:35	イチチ	ご	Lima
44	20:31 - 20:32	したいひゃー	よくできました	Selamat
Episode 6				
45	03:42 - 03:44	にーびち	結婚式	Pernikahan
46	05:07 - 05:08	グソー	あの世	Akhirat
47	10:29 - 10:30	みじ	みず	Air
48	12:54 - 12:55	てぃーだ	太陽	Matahari
49	14:57 - 14:58	ゆくし	うそ	Bohong
50	16:14 - 16:16	ちゅん	来る	Datang
Episode 7				
51	11:14 - 11:15	びびや	臆病	Penakut
52	21:54 - 21:55	ぬーそーがー	何をしてるの	Lagi Ngapain
Episode 8				
53	12:20 - 12:21	おぐる	奢ってやる	Aku Traktir
54	17:28 - 17:29	ちちゃんどー	着いた	Sudah Sampai
Episode 9				
55	07:46 - 07:47	んなぬぎ	小麦	Padi/Gandum
56	07:46 - 07:47	んむ	芋	Ubi
57	08:18 - 08:19	あみ	雨	Hujan
58	08:20 - 08:21	くる	くろ	Hitam
59	08:32 - 08:34	くり	これ	Ini
60	08:46 - 08:48	うちなー	沖縄	Okinawa
61	15:15 - 15:16	したいひゃー	よくできました	Bagus Sekali

62	16:22 - 16:24	わん	私	Saya
Episode 10				
63	05:28 - 05:29	マジムン	魔物	Monster
64	05:54 - 05:55	うぁー	豚	Babi
Episode 11				
65	12:45 - 12:46	ゴーヤ	苦瓜	Pare
66	14:09 - 14:10	プットゥルー	トロトロ	Ketal
67	14:11 - 14:13	シリシリー	おろす	Parut
68	14:14 - 14:15	チャンプル	まぜまぜ	Campur
69	14:25 - 14:28	まーす	塩	Garam
70	14:25 - 14:28	そぷすん	スチーム	Kukus

Tujuh puluh kosakata yang telah diidentifikasi kemudian dianalisis untuk menentukan kosakata yang akan digunakan sebagai materi dalam produk. Proses seleksi dilakukan dengan mempertimbangkan frekuensi kemunculan kosakata dalam anime, kemudahan untuk divisualisasikan melalui ilustrasi, relevansi terhadap tujuan pembelajaran, serta potensi penggunaannya dalam komunikasi sehari-hari. Berdasarkan proses tersebut, dipilih 50 kosakata yang selanjutnya digunakan sebagai materi utama dalam pengembangan "trilingual flashcard".

C. *Flashcard* sebagai Media Pembelajaran

Pengumpulan informasi mengenai *flashcard* dilakukan melalui studi literatur terhadap buku, jurnal ilmiah, dan penelitian terdahulu yang membahas penggunaan *flashcard* sebagai media pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran kosakata. Selain itu, penulis juga mengkaji penggunaan media visual dalam pembelajaran untuk memperoleh informasi mengenai penyajian materi melalui gambar, warna, dan tata letak. Hasil kajian tersebut digunakan sebagai dasar dalam menentukan bentuk penyajian materi pada "trilingual flashcard".

Berdasarkan hasil studi literatur, *flashcard* memiliki bentuk yang sederhana dan praktis sehingga dapat digunakan untuk menyajikan informasi

secara ringkas serta mendukung kegiatan pengulangan materi. Penggunaan unsur visual pada kartu juga dipertimbangkan untuk membantu pengguna menghubungkan kosakata dengan representasi gambar. Hasil kajian tersebut kemudian menjadi dasar dalam penyusunan "trilingual flashcard" yang menggabungkan kosakata *Uchinaaguchi* dengan padanan bahasa Jepang dan bahasa Indonesia serta ilustrasi sebagai pendukung pemahaman.

4.1.2 Perencanaan (pengerjaan diubah menjadi 2, materi dan desain)

Tahap perencanaan dilakukan setelah informasi yang diperlukan berhasil dikumpulkan. Pada tahap ini, penulis menyusun rancangan produk berdasarkan hasil identifikasi kosakata, karakteristik target pengguna, kajian mengenai *flashcard*, serta konsep visual yang telah ditentukan. Perencanaan dibagi menjadi dua bagian, yaitu perencanaan materi kartu dan perencanaan desain. Pemisahan tersebut dilakukan untuk membedakan perencanaan yang berkaitan dengan isi pembelajaran dari perencanaan yang berkaitan dengan bentuk dan tampilan produk.

A. Perencanaan Materi Kartu

1. Penentuan Target Pengguna

Penentuan target pengguna dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik *Uchinaaguchi* yang memiliki hubungan kekerabatan dengan bahasa Jepang, tetapi memiliki perbedaan dalam aspek kosakata maupun pelafalan. Oleh karena itu, "trilingual flashcard" ditujukan terutama bagi pembelajar yang telah memiliki dasar kemampuan bahasa Jepang, seperti mahasiswa Program Studi Bahasa Asing Terapan maupun siswa sekolah yang mengikuti peminatan bahasa Jepang. Produk juga dapat digunakan oleh masyarakat umum yang memiliki ketertarikan terhadap bahasa dan budaya Okinawa maupun individu yang ingin mengenal bahasa lokal sebelum berkunjung ke Okinawa. Dengan demikian, produk tidak hanya ditujukan sebagai media pembelajaran bahasa, tetapi juga sebagai media pengenalan budaya Okinawa.

2. Penentuan Jumlah Kosakata

Pada tahap awal perencanaan, jumlah kosakata yang akan dimasukkan ke dalam produk direncanakan sebanyak 30 kosakata. Jumlah tersebut dipilih dengan mempertimbangkan keterbatasan ruang pada media serta kemudahan pengguna dalam mempelajari materi. Namun, setelah proses observasi terhadap anime *Okitsura* selesai dilakukan, diperoleh sebanyak 70 kosakata *Uchinaaguchi*. Banyaknya kosakata yang berhasil diidentifikasi menunjukkan bahwa anime tersebut memiliki potensi yang besar sebagai sumber pembelajaran *Uchinaaguchi*. Oleh karena itu, jumlah kosakata yang dimuat dalam produk ditingkatkan menjadi 50 kosakata agar materi yang disajikan lebih beragam tanpa mengurangi kepraktisan penggunaan media.

Pemilihan 50 kosakata dilakukan melalui proses seleksi berdasarkan beberapa pertimbangan, yaitu tingkat kegunaan kosakata dalam komunikasi sehari-hari, frekuensi kemunculan, relevansi terhadap tujuan pembelajaran, kemudahan divisualisasikan dalam bentuk ilustrasi, serta karakteristik kosakata yang dapat merepresentasikan bahasa dan budaya Okinawa. Sebagian besar kosakata yang dipilih memiliki tingkat kesulitan yang setara dengan kosakata bahasa Jepang tingkat JLPT N5 hingga N3. Beberapa kosakata khas Okinawa, seperti *fiifii*, *shiri shiri*, dan *chanpurū*, tetap dipertahankan karena memiliki nilai representatif terhadap karakteristik bahasa dan budaya Okinawa. Selanjutnya, kosakata disusun berdasarkan prioritas penggunaan sebelum dikelompokkan ke dalam kategori tematik.

Tabel 4.2 Kriteria Seleksi Kosakata

No.	Kriteria Seleksi	Penjelasan
1	Frekuensi penggunaan	Mengutamakan kosakata yang sering digunakan dalam percakapan sehari-hari
2	Tingkat kesulitan	Menyesuaikan dengan kemampuan pembelajar bahasa Jepang dengan level N5 – N3
3	Representasi budaya	Mempertahankan kosakata yang mencerminkan budaya dan identitas Okinawa, meski kosakatanya jarang digunakan
4	Variasi tema	Memilih kosakata dari berbagai kategori agar materi lebih beragam
5	Kesesuaian media	Kosakata harus bisa divisualisasikan dalam bentuk ilustrasi yang mudah dipahami

3. Penentuan Penggunaan Tiga Bahasa

Produk dirancang menggunakan tiga bahasa, yaitu *Uchinaaguchi*, bahasa Jepang (*hyōjungo*), dan bahasa Indonesia. *Uchinaaguchi* digunakan sebagai bahasa utama yang dipelajari pengguna. Bahasa Jepang digunakan sebagai padanan untuk membantu pengguna menghubungkan kosakata *Uchinaaguchi* dengan kosakata bahasa Jepang yang telah dipelajari sebelumnya. Sementara itu, bahasa Indonesia digunakan untuk memberikan pemahaman makna kosakata secara langsung. Penggunaan ketiga bahasa tersebut diharapkan dapat membantu pengguna memahami hubungan antar ketiga bahasa sekaligus mempelajari kosakata *Uchinaaguchi*.

4. Pengelompokan Kosakata

Setelah proses seleksi menghasilkan 50 kosakata, seluruh kosakata dikelompokkan ke dalam enam kategori tematik berdasarkan karakteristik kosakata yang telah dipilih. Keenam kategori tersebut terdiri atas Kata Dasar, Macam Ekspresi, Angka, Makhluk Hidup, Budaya, serta Makanan dan Teknik Memasak. Pengelompokan berdasarkan tema dilakukan untuk mempermudah pengguna dalam mempelajari kosakata yang memiliki keterkaitan makna serta membantu penyajian materi secara lebih terstruktur.

Kategori tersebut juga digunakan sebagai dasar dalam penyusunan materi dan desain kartu.

Tabel 4.3 50 Kosakata dan Kategorinya

No	*Uchinaaguchi*	Bahasa Jepang	Bahasa Indonesia
Kata Dasar			
1	わん	私	Saya
2	ちゅー	今日	Hari Ini
3	あちゃ	明日	Besok
4	くり	これ	Ini
5	やまとぅ	日本	Jepang
6	うちなー	沖縄	Okinawa
7	じん	お金	Uang
8	みじ	みず	Air
9	あみ	雨	Hujan
10	てぃーだ	太陽	Matahari
11	むちゃむちゃ	ベタベタ	Lengket
12	チリバコ	ゴミ箱	Tempat Sampah
13	ふぃーふぃー	ゆびぶえ	Siul
14	カメ	かむ	Gigit
15	くる	くろ	Hitam
Macam Ekspresi			
16	はいさい	こんにちは	Halo
17	あんしぇーやー	またね	Sampai Jumpa
18	けーら	帰ろう	Ayo Pulang
19	ちばりよー	がんばって	Semangat
20	にふぇーでーびる	ありがとうございます	Terima Kasih
21	じょーとー	いいね	Bagus

22	くえぶー	ラッキー	Beruntung
23	くわっちーさびら	いただきます	Selamat Makan
24	まーさん	おいしい	Enak
25	じゅんにな	ほんとうに	Emang Iya?
26	はじかさー	恥ずかしい	Malu
27	ゆくし	うそ	Bohong
28	でーじ	やばい	Parah
29	しむさ	大丈夫	Tenang Saja
Angka			
30	ティーチ	いち	Satu
31	ターチ	に	Dua
32	ミーチ	さん	Tiga
33	ユーチ	よん	Empat
34	イチチ	ご	Lima
Mahluk Hidup			
35	わらび	子ども	Anak Kecil
36	うぁー	豚	Babi
Budaya			
37	シーサー	狛犬	Shisa (Patung Penjaga)
38	マジムン	魔物	Monster
39	チャンプル	まぜまぜ	Campur Aduk
40	にーびち	結婚式	Pernikahan
41	グソー	あの世	Akhirat
42	シリシリ	おろす	Parut
Makanan & Teknik Memasak			
43	さーたー	砂糖	Gula

44	まーす	塩	Garam
45	んむ	芋	Ubi
46	ゴーヤ	苦瓜	Pare
47	あんだ	あぶら	Minyak
48	あぎ	あげ	Goreng
49	そぷすん	スチーム	Kukus
50	プットゥルー	トロトロ	Kental

B. Perencanaan Desain Kartu

1. Penentuan Spesifikasi Fisik

Setelah materi kartu ditentukan, tahap perencanaan dilanjutkan dengan menentukan spesifikasi fisik produk. "Trilingual flashcard" dirancang dengan ukuran 6 × 9 cm yang mengacu pada ukuran kartu permainan sehingga mudah dipegang, dikocok, dan digunakan dalam aktivitas permainan. Material kartu direncanakan menggunakan *art paper* 260 gsm dengan lapisan *glossy* untuk menghasilkan tampilan warna yang lebih jelas dan menarik. Setiap sudut kartu juga dirancang menggunakan bentuk *rounded corner* untuk meningkatkan kenyamanan saat kartu digunakan. Spesifikasi produk secara keseluruhan disajikan pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Rancangan Spesifikasi Produk

Aspek	**Perencanaan**
Jenis Media	Trilingual Flashcard (kartu permainan tiga bahasa)
Target Pengguna	Pembelajar bahasa Jepang tingkat awal hingga menengah dan khalayak umum yang memiliki ketertarikan terhadap bahasa Jepang dan Okinawa
Jumlah Kartu	50 kartu
Bahasa	*Uchinaaguchi* (bahasa Okinawa), bahasa Jepang, bahasa Indonesia
Ukuran kartu	6 cm x 9 cm

Kategori	6 kategori
Bentuk sudut	*Rounded corner*
Material	Art Paper 260 gsm

2. Penentuan Konsep Visual

Konsep visual "trilingual flashcard" dirancang dengan mengangkat identitas budaya Okinawa. Motif *Bingata* dipilih sebagai salah satu unsur visual utama karena merupakan motif tradisional yang memiliki keterkaitan dengan budaya Okinawa. Konsep tersebut kemudian dikembangkan melalui pemilihan warna, tipografi, ilustrasi, dan tata letak yang disesuaikan dengan karakteristik produk. Ilustrasi digunakan sebagai pendukung visual untuk membantu pengguna menghubungkan kosakata dengan objek atau aktivitas yang direpresentasikan.

Perencanaan konsep visual juga mempertimbangkan keselarasan antara tampilan bagian depan dan belakang kartu. Bagian depan direncanakan menampilkan kosakata *Uchinaaguchi* sebagai informasi utama dengan ilustrasi pendukung, sedangkan bagian belakang menampilkan padanan bahasa Jepang dan bahasa Indonesia. Dengan demikian, desain tidak hanya mempertimbangkan aspek estetika, tetapi juga keterbacaan dan kemudahan pengguna dalam menemukan informasi yang terdapat pada kartu.

3. Perencanaan Panduan Permainan

Selain kartu utama, produk direncanakan dilengkapi dengan lembar panduan permainan yang menjelaskan cara penggunaan "trilingual flashcard". Panduan permainan disusun untuk memungkinkan kartu digunakan tidak hanya sebagai media belajar secara mandiri, tetapi juga sebagai media permainan bersama teman. Panduan tersebut memuat penjelasan mengenai produk serta mekanisme permainan yang dapat digunakan untuk melatih pengenalan dan pengingatan kosakata.

4. Perencanaan Kemasan

Perencanaan kemasan dilakukan sebagai bagian dari penyusunan produk secara keseluruhan. Kemasan dirancang untuk menyimpan 50 kartu dan lembar panduan permainan sekaligus melindungi komponen produk ketika digunakan atau disimpan. Identitas visual kemasan disesuaikan dengan desain kartu agar seluruh komponen "trilingual flashcard" memiliki kesatuan visual dan mudah dikenali sebagai satu produk.

4.1.3 Pengembangan Bentuk Awal Produk

Tahap mengembangkan bentuk awal produk merupakan proses merealisasikan hasil perencanaan ke dalam bentuk prototipe awal "trilingual flashcard". Pada tahap ini, penulis mulai menyusun isi kartu, menentukan konsep visual, merancang ilustrasi, menyusun tata letak setiap komponen kartu, hingga menghasilkan rancangan produk yang siap untuk divalidasi pada tahap berikutnya. Seluruh proses pengembangan dilakukan dengan mempertimbangkan kemudahan penggunaan, efektivitas pembelajaran, serta identitas budaya Okinawa yang menjadi tema utama produk.

A. Penyusunan Isi Kartu

Penyusunan isi kartu diawali dengan menentukan informasi yang akan ditampilkan pada setiap sisi *flashcard*. Setiap kartu dirancang memiliki dua sisi dengan fungsi yang berbeda. Sisi depan berisi kategori kosakata, nomor urut, kosakata *Uchinaaguchi*, *romaji*, serta ilustrasi yang merepresentasikan makna kosakata. Sementara itu, sisi belakang memuat padanan kosakata dalam bahasa Jepang beserta *romaji*, garis pemisah, terjemahan bahasa Indonesia, kategori, serta nomor urut kartu.

Perbedaan isi pada kedua sisi kartu dirancang secara sengaja agar mendukung proses pembelajaran secara bertahap. Sisi depan berfungsi sebagai tahap pengenalan kosakata *Uchinaaguchi*. Pengguna diharapkan terlebih dahulu membaca kosakata *Uchinaaguchi*, kemudian mengamati ilustrasi yang tersedia untuk menebak makna kosakata tersebut sebelum membalik kartu. Dengan demikian, ilustrasi tidak

hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif, tetapi juga menjadi petunjuk visual yang membantu proses identifikasi makna.



Gambar 4.1 Rancangan Desain Awal Bagian Depan Kartu

Sementara itu, sisi belakang dirancang sebagai sarana verifikasi jawaban sekaligus memperkuat ingatan pengguna terhadap kosakata bahasa Jepang yang telah dipelajari sebelumnya. Oleh karena itu, padanan bahasa Jepang ditempatkan sebelum terjemahan bahasa Indonesia. Urutan tersebut dipilih agar pengguna terdorong untuk terlebih dahulu mengingat kembali *(recall)* kosakata bahasa Jepang yang telah dimiliki sebelum memastikan makna melalui terjemahan bahasa Indonesia. Apabila pengguna belum mengetahui padanan dalam bahasa Jepang, keberadaan terjemahan bahasa Indonesia tetap dapat membantu memahami makna kosakata sekaligus mempelajari padanan bahasa Jepangnya.



Gambar 4.2 Rancangan Desain Awal Bagian Belakang Kartu

Dengan susunan tersebut, setiap kartu tidak hanya berfungsi sebagai media pengenalan kosakata baru dalam bahasa *Uchinaaguchi*, tetapi juga menjadi media untuk memperkuat penguasaan kosakata bahasa Jepang melalui proses *active recall.*

B. Penyusunan Urutan Kosakata

Setelah menentukan isi kartu, penulis menyusun urutan penyajian kosakata pada setiap kategori. Penyusunan urutan tidak dilakukan secara acak, melainkan berdasarkan tingkat prioritas penggunaan kosakata dalam kehidupan sehari-hari. Kosakata yang diperkirakan lebih sering digunakan ditempatkan pada urutan awal sehingga pengguna dapat mempelajari materi dimulai dari kosakata yang paling mendasar sebelum beralih pada kosakata yang lebih spesifik.

Selain mempertimbangkan frekuensi penggunaan, penulis juga menyusun beberapa kosakata yang memiliki keterkaitan makna secara berurutan. Sebagai contoh, kosakata *haisai* (halo) ditempatkan berdekatan dengan kosakata *ansheeyaa* (sampai jumpa). Begitu pula pasangan kosakata seperti *chuu* (hari ini) dan *acha* (besok), maupun *saataa* (gula) dan *maasu* (garam). Penyusunan tersebut bertujuan membantu pengguna membangun asosiasi antar kosakata sehingga proses mengingat menjadi lebih mudah.

C. Perancangan Konsep Visual

Perancangan konsep visual dilakukan dengan mengangkat identitas budaya Okinawa sebagai tema utama produk. Oleh karena itu, penulis memilih menggunakan motif Bingata, yaitu motif tekstil tradisional khas Okinawa yang dikenal memiliki warna-warna cerah serta pola dekoratif yang khas. Pemilihan motif tersebut tidak hanya didasarkan pada nilai estetikanya, tetapi juga dipengaruhi oleh pengalaman langsung penulis selama berada di Okinawa. Penulis pernah melihat, mengenakan, serta mengamati penggunaan motif Bingata pada berbagai produk budaya lokal sehingga motif tersebut dinilai mampu merepresentasikan nuansa Okinawa secara lebih kuat dibandingkan motif tradisional lainnya.



Gambar 4.3 Penulis Menggunakan Bingata yang Menjadi Inspirasi Desain

Warna-warna yang digunakan pada desain kartu didominasi oleh warna biru, merah, kuning, ungu, dan hijau yang mengacu pada karakteristik warna khas motif Bingata. Selain mengikuti identitas visual motif tersebut, pemilihan kombinasi warna juga disesuaikan dengan konsep desain yang dikembangkan bersama ilustrator sehingga menghasilkan tampilan yang menarik namun tetap nyaman dipandang.

Untuk memperkuat identitas visual Okinawa, penulis juga menambahkan elemen ilustrasi berupa terumbu karang dan bunga

hibiskus. Ilustrasi terumbu karang dipilih karena Okinawa dikenal sebagai wilayah kepulauan yang memiliki pantai dan ekosistem laut yang indah. Sementara itu, bunga hibiskus dipilih karena merupakan salah satu bunga yang banyak dijumpai di berbagai wilayah Okinawa sehingga mampu memberikan kesan tropis yang menjadi ciri khas daerah tersebut.

Pemilihan jenis huruf *(font)* dilakukan dengan mengutamakan keterbacaan informasi pada kartu. Oleh karena itu, penulis menggunakan jenis huruf yang sederhana dan mudah dibaca sehingga tidak mengurangi kejelasan informasi maupun bertabrakan dengan elemen visual lainnya.

D. Pengembangan Desain Kartu

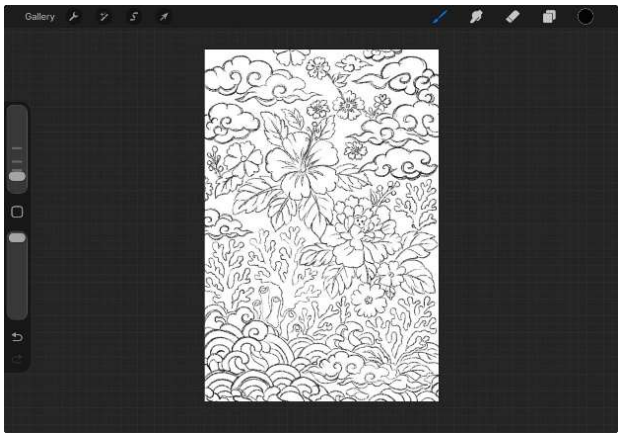
Setelah konsep visual ditetapkan, tahap selanjutnya adalah mengembangkan desain visual *flashcard*. Proses ini diawali dengan penyusunan *moodboard* yang berfungsi sebagai acuan visual bagi ilustrator. *Moodboard* tersebut memuat referensi motif Bingata, palet warna, elemen budaya Okinawa, serta contoh penerapan desain yang diharapkan pada produk. Penyusunan *moodboard* bertujuan untuk menyamakan persepsi antara penulis dan ilustrator sehingga desain yang dihasilkan tetap sesuai dengan identitas budaya Okinawa yang ingin ditampilkan pada media pembelajaran.



Gambar 4.4 *Moodboard* Bingata Sebagai Acuan Desain
(Sumber: Google Image)

Berdasarkan *moodboard* tersebut, penulis kemudian menyusun *brief design* yang berisi kebutuhan visual produk, meliputi penggunaan motif Bingata sebagai elemen utama, penempatan ornamen budaya Okinawa, penggunaan warna-warna cerah, serta kebutuhan ruang kosong pada bagian tengah kartu untuk penempatan materi pembelajaran. *Brief* tersebut selanjutnya disampaikan kepada ilustrator sebagai pedoman dalam proses pembuatan desain.

Mengacu pada *brief* yang telah diberikan, ilustrator kemudian menyusun sketsa awal desain flashcard. Pada rancangan pertama, ilustrasi dibuat memenuhi hampir seluruh bidang kartu *(full frame)* sehingga ruang yang tersedia untuk menempatkan kosakata, ilustrasi pendukung, serta informasi lainnya menjadi terbatas. Setelah dilakukan evaluasi, penulis menilai bahwa desain tersebut kurang sesuai dengan kebutuhan media pembelajaran karena berpotensi mengurangi keterbacaan informasi pada kartu.

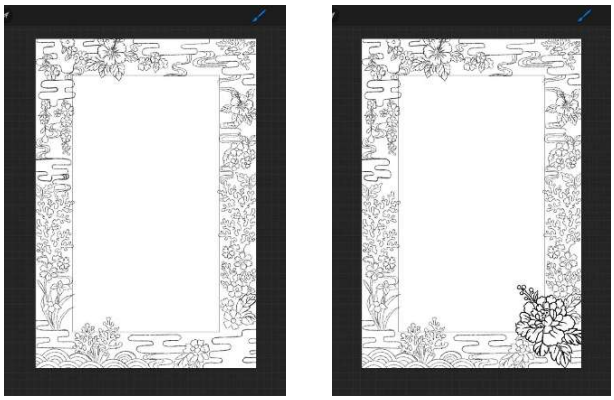


Gambar 4.5 Sketsa Awal Desain Flashcard
(Sumber: Grem Studio)

Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, penulis mendiskusikan kembali kebutuhan desain bersama ilustrator. Penulis mengusulkan agar elemen dekoratif disusun membentuk bingkai sehingga bagian tengah kartu dapat dimanfaatkan sebagai ruang penyajian materi pembelajaran. Selain memberikan ruang yang lebih luas untuk penempatan informasi,

konsep bingkai juga dinilai mampu mempertahankan identitas visual Okinawa tanpa mengurangi kenyamanan pengguna saat membaca isi kartu.

Setelah menerima masukan tersebut, ilustrator melakukan revisi terhadap desain awal. Pada hasil revisi, elemen-elemen budaya Okinawa mulai ditampilkan secara lebih proporsional dengan membentuk bingkai pada sisi luar kartu. Motif Bingata digunakan sebagai ornamen utama, kemudian dipadukan dengan ilustrasi terumbu karang sebagai representasi kondisi geografis Okinawa yang dikelilingi oleh laut, serta bunga hibiskus yang identik dengan suasana tropis Okinawa. Penempatan elemen-elemen tersebut menghasilkan komposisi visual yang lebih seimbang sekaligus menyediakan ruang yang cukup bagi penyajian materi pembelajaran.



Gambar 4.6 Hasil Revisi Desain Flashcard
(Sumber: Grem Studio)

Setelah komposisi desain disetujui, ilustrator melanjutkan proses pewarnaan sesuai dengan arahan yang diberikan oleh penulis. Penulis mengusulkan penggunaan palet warna cerah dengan dominasi warna krem sebagai latar belakang utama. Pemilihan warna tersebut bertujuan untuk menjaga keseimbangan antara nilai estetika dan keterbacaan informasi. Latar belakang berwarna krem memberikan kontras yang

cukup terhadap teks maupun ornamen berwarna cerah sehingga isi kartu tetap mudah dibaca tanpa mengurangi daya tarik visual produk.



Gambar 4.7 Hasil Pewarnaan Desain Flashcard
(Sumber: Grem Studio)

E. Pembuatan Ilustrasi

Sebagai pendukung proses pembelajaran, setiap kosakata dilengkapi dengan ilustrasi yang menggambarkan makna kosakata secara visual. Seluruh ilustrasi dikembangkan melalui kerja sama dengan seorang ilustrator dari Grem Studio. Sebelum proses ilustrasi dimulai, penulis menyusun daftar kosakata beserta arahan visual yang akan digunakan sebagai acuan dalam proses pembuatan ilustrasi.

Penulis memberikan arahan agar ilustrasi dibuat menggunakan gaya visual sederhana *(flat illustration)* yang mudah dikenali oleh pengguna serta memiliki konsistensi dengan keseluruhan desain kartu. Gaya ilustrasi tersebut terinspirasi dari karakter ilustrasi sederhana yang umum digunakan pada media pembelajaran sehingga objek dapat dikenali dengan cepat tanpa menampilkan detail yang berlebihan.



Gambar 4.8 Acuan Ilustrasi Oleh Irasutoya
(Sumber: Canva)

Penggunaan ilustrasi dipilih dibandingkan tangkapan layar *(screenshot)* anime karena ilustrasi dinilai lebih mampu merepresentasikan makna kosakata secara langsung. Selain itu, tidak seluruh kosakata dalam anime ditampilkan melalui adegan yang menggambarkan makna kata secara eksplisit. Beberapa kosakata hanya muncul dalam bentuk teks penjelas (side note) tanpa disertai visual yang sesuai, sehingga penggunaan ilustrasi dinilai lebih efektif dalam membantu pengguna memahami dan menebak makna kosakata.



Gambar 4.9 Hasil Ilustrasi Oleh Grem Studio

F. Penyusunan Tata Letak Kartu

Setelah seluruh ilustrasi selesai dibuat, tahap berikutnya adalah menyusun tata letak setiap komponen pada kartu. Penyusunan tata letak

dilakukan dengan mempertimbangkan urutan penyampaian informasi selama proses pembelajaran.

Pada sisi depan, kosakata *Uchinaaguchi* ditempatkan pada bagian yang paling mudah terlihat agar menjadi fokus utama pengguna ketika pertama kali melihat kartu. Informasi tersebut kemudian diikuti dengan pelafalan *(romaji)* dan ilustrasi sebagai petunjuk visual yang membantu pengguna menebak makna kosakata. Susunan tersebut dirancang agar pengguna terlebih dahulu mengenali kosakata *Uchinaaguchi* sebelum memperoleh bantuan visual.



Gambar 4.10 Desain Bagian Depan Kartu

Sementara itu, pada sisi belakang kartu, padanan bahasa Jepang ditempatkan sebelum terjemahan bahasa Indonesia. Penyusunan ini bertujuan mendorong pengguna untuk terlebih dahulu mengingat kembali kosakata bahasa Jepang yang telah dipelajari sehingga proses belajar tidak hanya mengenalkan kosakata baru dalam bahasa *Uchinaaguchi*, tetapi juga membantu memperkuat penguasaan kosakata bahasa Jepang yang telah dimiliki sebelumnya.



Gambar 4.11 Desain Bagian Belakang Kartu

G. Penyusunan Panduan Awal

Selain mengembangkan *flashcard*, pada tahap ini penulis juga menyusun panduan penggunaan awal sebagai pelengkap media pembelajaran. Panduan tersebut disusun karena selama proses konsultasi produk, penulis beberapa kali menjelaskan cara penggunaan *flashcard* secara lisan kepada dosen pembimbing maupun rekan mahasiswa. Berdasarkan pengalaman tersebut, penulis menilai bahwa media akan lebih mudah dipahami apabila dilengkapi dengan petunjuk penggunaan secara tertulis.

Panduan penggunaan pada tahap awal masih disusun dalam bentuk yang sederhana. Isi panduan terbatas pada penjelasan mengenai bagian-bagian kartu serta mekanisme dasar permainan yang dapat digunakan pengguna ketika memainkan flashcard. Panduan tersebut belum memuat informasi mengenai deskripsi produk maupun penjelasan tambahan lainnya karena masih menyesuaikan dengan bentuk awal produk yang akan divalidasi.



Gambar 4.12 Desain Lembar Panduan

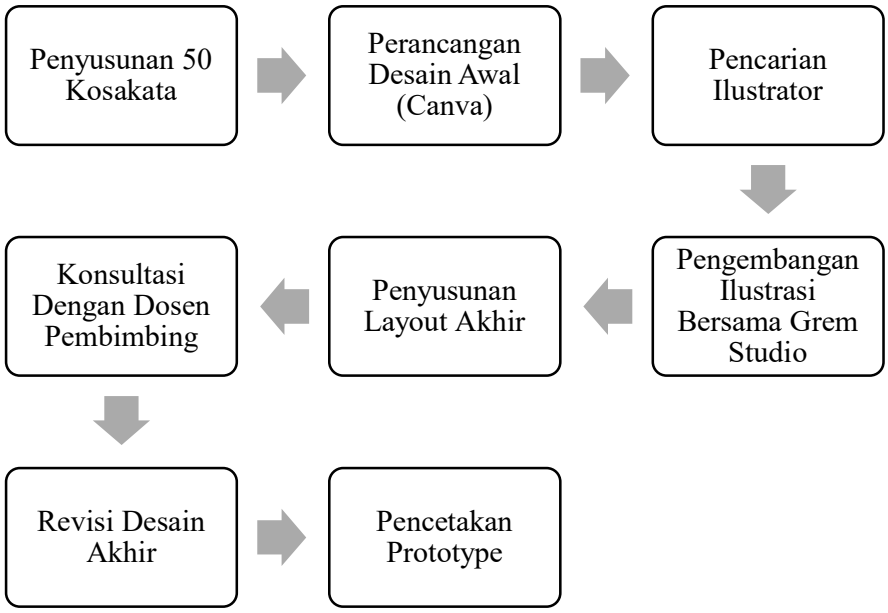
H. Pembuatan Prototipe Awal

Proses pengembangan prototipe diawali dengan pembuatan rancangan desain awal menggunakan aplikasi Canva. Rancangan tersebut digunakan sebagai acuan untuk menentukan komposisi elemen visual serta tata letak informasi pada kartu. Setelah konsep dasar desain selesai disusun, penulis mencari ilustrator melalui media sosial X (sebelumnya Twitter) dan selanjutnya bekerja sama dengan Grem Studio untuk mengembangkan desain akhir beserta ilustrasi yang akan digunakan pada produk.

Setelah seluruh ilustrasi selesai dibuat, penulis kembali menggunakan Canva untuk menyusun tata letak akhir setiap kartu hingga menghasilkan prototipe awal yang siap divalidasi. Prototipe tersebut kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing melalui media WhatsApp. Berdasarkan hasil konsultasi, dosen pembimbing memberikan masukan berupa penambahan garis pemisah di antara padanan bahasa Jepang dan terjemahan bahasa Indonesia agar kedua informasi tersebut lebih mudah dibedakan oleh pengguna. Masukan tersebut kemudian diterapkan pada desain sehingga menghasilkan tampilan kartu yang lebih jelas dan mudah dibaca.

Setelah proses revisi desain selesai dilakukan, prototipe dicetak melalui jasa percetakan Diltashop yang dipesan melalui platform Shopee dengan waktu produksi sekitar tujuh hari. Hasil cetak pertama telah sesuai

dengan rancangan digital sehingga tidak diperlukan revisi warna maupun pencetakan ulang. Prototipe yang dihasilkan pada tahap ini selanjutnya digunakan dalam pelaksanaan uji lapangan awal sebagai dasar untuk memperoleh masukan dan saran pengembangan produk.



Gambar 4.13 Skema Pengerjaan *Prototype* Awal

4.1.4 Uji Lapangan Awal

Setelah "trilingual flashcard" selesai dikembangkan dalam bentuk prototipe awal, tahap berikutnya adalah uji lapangan awal. Tahap ini dilakukan untuk memperoleh penilaian dan masukan terhadap kelayakan produk sebelum dilanjutkan ke tahap revisi produk utama. Uji lapangan awal dilakukan melalui validasi ahli yang mencakup aspek materi, media, dan kebahasaan. Validasi bertujuan untuk mengetahui kesesuaian produk dengan tujuan pembelajaran serta mengidentifikasi bagian yang masih memerlukan perbaikan sebelum produk diujikan kepada pengguna dalam skala yang lebih luas.

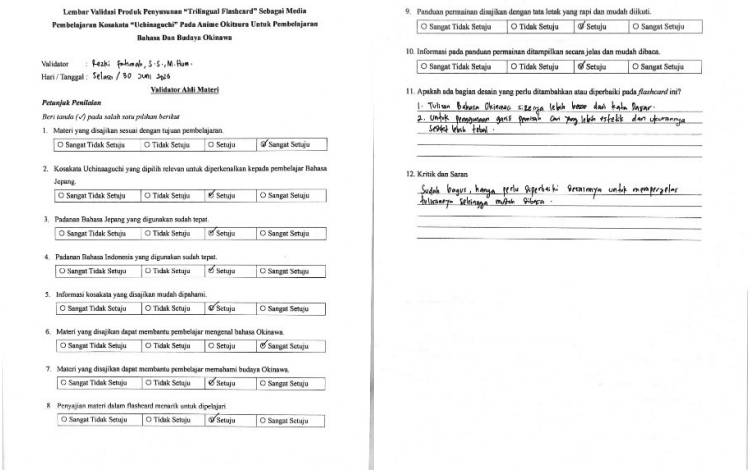
Pada tahap ini, validasi dilakukan oleh dua validator, yaitu dosen pembimbing sebagai validator materi dan media serta Joshi sebagai validator kebahasaan bahasa Jepang. Dosen pembimbing dipilih karena memiliki kompetensi yang relevan dengan bidang pembelajaran bahasa dan pengembangan media serta

terlibat secara langsung dalam proses pengembangan produk. Sementara itu, Joshi dilibatkan sebagai validator kebahasaan karena merupakan penutur bahasa Jepang yang tinggal dan bekerja di Okinawa serta memiliki pengetahuan dan pengalaman dalam penggunaan *Uchinaaguchi*. Berdasarkan hasil pengisian instrumen, Joshi mengetahui *Uchinaaguchi* dan dapat menggunakannya pada tingkat tertentu.

A. Validasi Materi dan Media oleh Dosen Pembimbing

Validasi oleh dosen pembimbing dilakukan untuk menilai kesesuaian materi dan tampilan "trilingual flashcard" dengan tujuan pengembangan produk. Validator diberikan satu set prototipe "trilingual flashcard" beserta instrumen penilaian yang menggunakan skala Likert empat tingkat, yaitu 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, dan 4 = Sangat Setuju. Instrumen tersebut mencakup penilaian terhadap aspek materi, penyajian kosakata, penggunaan bahasa, tampilan visual, tata letak, ilustrasi, tipografi, dan kemudahan penggunaan media. Instrumen validasi diadaptasi dari penelitian Siti Rohatul Adawiyah (2023) mengenai pengembangan booklet trilingual dan disesuaikan dengan karakteristik produk yang dikembangkan dalam penelitian ini.

Hasil pengisian instrumen validasi oleh dosen pembimbing ditampilkan pada Gambar 4.14 sampai dengan Gambar 4.15. Selain memberikan penilaian pada setiap indikator, validator juga memberikan masukan terhadap penyajian informasi dan tampilan produk. Hasil penilaian dan masukan tersebut digunakan untuk mengetahui bagian produk yang telah sesuai maupun bagian yang masih memerlukan perbaikan sebagai dasar dalam tahap revisi produk utama.



Lembar Validasi Produk Penyusunan "Trilingual Flashcard" Sebagai Media Pembelajaran Kosakata "Uchinaguchi" Pada Anime Okiteru Untuk Pembelajaran Bahasa Dan Budaya Okinawa

Validator : Fitri Fatimah, S.S., M.Hum.
Hari / Tanggal : Selasa / 30 Juni 2026

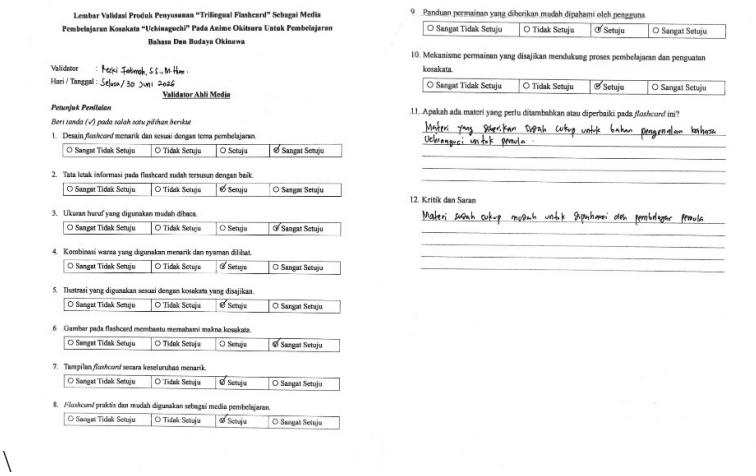
Validator Ahli Materi

Petunjuk Penilaian

Beri tanda (√) pada salah satu pilihan berikut

1. Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
   ○ Sangat Tidak Setuju ○ Tidak Setuju ○ Setuju ☑ Sangat Setuju
2. Kosakata Uchinaaguchi yang dipilih relevan untuk diperkenalkan kepada pembelajar Bahasa Jepang.
   ○ Sangat Tidak Setuju ○ Tidak Setuju ☑ Setuju ○ Sangat Setuju
3. Padanan Bahasa Jepang yang digunakan sudah tepat.
   ○ Sangat Tidak Setuju ○ Tidak Setuju ☑ Setuju ○ Sangat Setuju
4. Padanan Bahasa Indonesia yang digunakan sudah tepat.
   ○ Sangat Tidak Setuju ○ Tidak Setuju ☑ Setuju ○ Sangat Setuju
5. Informasi kosakata yang disajikan mudah dipahami.
   ○ Sangat Tidak Setuju ○ Tidak Setuju ☑ Setuju ○ Sangat Setuju
6. Materi yang disajikan dapat membantu pembelajar mengenal bahasa Okinawa.
   ○ Sangat Tidak Setuju ○ Tidak Setuju ○ Setuju ☑ Sangat Setuju
7. Materi yang disajikan dapat membantu pembelajar memahami budaya Okinawa.
   ○ Sangat Tidak Setuju ○ Tidak Setuju ☑ Setuju ○ Sangat Setuju
8. Penyajian materi dalam flashcard menarik untuk dipelajari.
   ○ Sangat Tidak Setuju ○ Tidak Setuju ☑ Setuju ○ Sangat Setuju
9. Panduan permainan disajikan dengan tata letak yang rapi dan mudah diikuti.
   ○ Sangat Tidak Setuju ○ Tidak Setuju ☑ Setuju ○ Sangat Setuju
10. Informasi pada panduan permainan ditampilkan secara jelas dan mudah dibaca.
    ○ Sangat Tidak Setuju ○ Tidak Setuju ☑ Setuju ○ Sangat Setuju
11. Apakah ada bagian desain yang perlu ditambahkan atau diperbaiki pada *flashcard* ini?
    1. Tulisan bahasa Okinawa sebaiknya lebih besar dan tebal dapat.
    2. Untuk penggunaan gambar sebaiknya dan yang lebih efektif dan ukurannya sedikit lebih besar.
12. Kritik dan Saran
    Sudah bagus, hanya perlu diperbaiki seharusnya untuk memperjelas tulisannya sehingga mudah dibaca.

Gambar 4.14 Validasi Materi Dosen Pembimbing



Lembar Validasi Produk Penyusunan "Trilingual Flashcard" Sebagai Media Pembelajaran Kosakata "Uchinaguchi" Pada Anime Okiteru Untuk Pembelajaran Bahasa Dan Budaya Okinawa

Validator : Fitri Fatimah, S.S., M.Hum.
Hari / Tanggal : Selasa / 30 Juni 2026

Validator Ahli Media

Petunjuk Penilaian

Beri tanda (√) pada salah satu pilihan berikut

1. Desain *flashcard* menarik dan sesuai dengan tema pembelajaran.
   ○ Sangat Tidak Setuju ○ Tidak Setuju ○ Setuju ☑ Sangat Setuju
2. Tata letak informasi pada flashcard sudah tersusun dengan baik.
   ○ Sangat Tidak Setuju ○ Tidak Setuju ☑ Setuju ○ Sangat Setuju
3. Ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca.
   ○ Sangat Tidak Setuju ○ Tidak Setuju ○ Setuju ☑ Sangat Setuju
4. Kombinasi warna yang digunakan menarik dan nyaman dilihat.
   ○ Sangat Tidak Setuju ○ Tidak Setuju ☑ Setuju ○ Sangat Setuju
5. Ilustrasi yang digunakan sesuai dengan kosakata yang disajikan.
   ○ Sangat Tidak Setuju ○ Tidak Setuju ☑ Setuju ○ Sangat Setuju
6. Gambar pada flashcard membantu memahami makna kosakata.
   ○ Sangat Tidak Setuju ○ Tidak Setuju ○ Setuju ☑ Sangat Setuju
7. Tampilan *flashcard* secara keseluruhan menarik.
   ○ Sangat Tidak Setuju ○ Tidak Setuju ☑ Setuju ○ Sangat Setuju
8. *Flashcard* praktis dan mudah digunakan sebagai media pembelajaran.
   ○ Sangat Tidak Setuju ○ Tidak Setuju ☑ Setuju ○ Sangat Setuju
9. Panduan permainan yang diberikan mudah dipahami oleh pengguna
   ○ Sangat Tidak Setuju ○ Tidak Setuju ☑ Setuju ○ Sangat Setuju
10. Mekanisme permainan yang disajikan mendukung proses pembelajaran dan penguatan kosakata.
    ○ Sangat Tidak Setuju ○ Tidak Setuju ☑ Setuju ○ Sangat Setuju
11. Apakah ada materi yang perlu ditambahkan atau diperbaiki pada *flashcard* ini?
    Materi yang diberikan sudah cukup untuk bahan pengenalan bahasa Uchinaguchi untuk pemula
12. Kritik dan Saran
    Materi sudah cukup mudah untuk dipahami oleh pembelajar pemula

\

Gambar 4.15 Validasi Desain Dosen Pembimbing

B. Validasi Kebahasaan oleh Miyashima Joshi (penambahan validasi oleh penutur bahasa jepang)

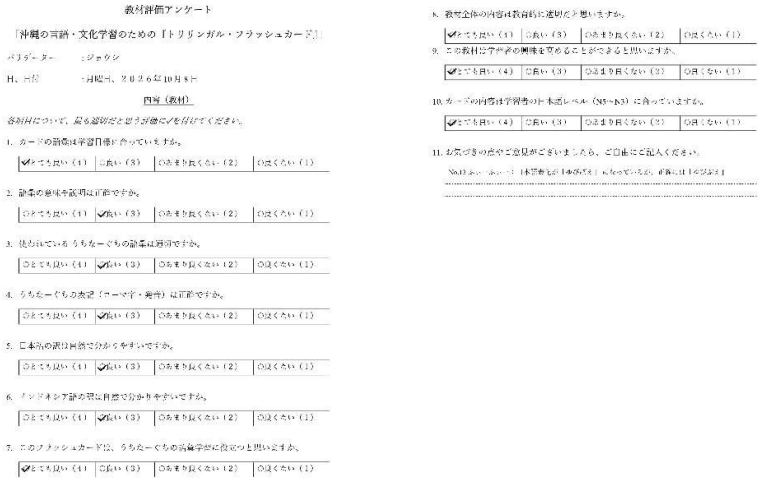
Validasi kebahasaan dilakukan oleh Miyashima Joshi untuk memastikan ketepatan penggunaan bahasa pada "trilingual flashcard". Validasi ini diperlukan karena produk menggunakan tiga bahasa, yaitu *Uchinaaguchi*, bahasa Jepang, dan bahasa Indonesia, sehingga ketepatan kosakata *Uchinaaguchi* serta padanan bahasa Jepang yang digunakan dalam produk perlu

diperiksa. Miyashima Joshi dipilih sebagai validator karena merupakan warga negara Jepang yang tinggal dan bekerja di Okinawa serta memiliki pengalaman mengenal dan menggunakan *Uchinaaguchi*. Berdasarkan informasi yang diperoleh melalui instrumen validasi, validator berada pada rentang usia 20–25 tahun, pernah mendengar *Uchinaaguchi*, dan memiliki kemampuan berbicara *Uchinaaguchi* pada tingkat tertentu. Karakteristik tersebut mendukung keterlibatannya sebagai validator, khususnya dalam memeriksa penggunaan kosakata dan padanan bahasa Jepang pada produk.

Validasi dilakukan menggunakan instrumen 教材評価アンケート (*kyōzai hyōka ankēto*) yang disusun dalam bahasa Jepang. Sebelum mengisi instrumen, validator diberikan akses untuk melihat dan mencoba "trilingual flashcard". Instrumen tersebut terdiri atas bagian profil validator, penilaian terhadap isi atau materi (*教材*), penilaian terhadap desain (*デザイン*), komentar atau saran, serta penilaian keseluruhan produk. Pada bagian materi, penilaian mencakup kesesuaian kosakata dengan tujuan pembelajaran, ketepatan makna dan penjelasan, kesesuaian kosakata *Uchinaaguchi*, ketepatan penulisan dan pelafalan, serta kejelasan terjemahan bahasa Jepang dan bahasa Indonesia. Sementara itu, bagian desain mencakup keterbacaan desain, fungsi ilustrasi, tata letak, tipografi, penggunaan warna, ukuran kartu, kualitas kertas, desain kemasan, dan tampilan keseluruhan produk. Penilaian menggunakan skala empat tingkat, yaitu 4 = Sangat Baik, 3 = Baik, 2 = Kurang Baik, dan 1 = Tidak Baik.

Hasil pengisian instrumen validasi oleh Miyashima Joshi ditampilkan pada Gambar 4.16 sampai dengan Gambar 4.17. Hasil tersebut digunakan sebagai bahan pemeriksaan terhadap ketepatan penggunaan bahasa dan kesesuaian produk secara keseluruhan. Selain memberikan penilaian pada setiap indikator, validator juga memberikan masukan terhadap kosakata yang digunakan dalam produk. Salah satu masukan yang diberikan berkaitan dengan kosakata *fiifii*, yaitu padanan bahasa Jepang yang sebelumnya ditulis 「ゆびぼえ」 dikoreksi

menjadi 「ゆびぶえ」. Masukan tersebut kemudian digunakan sebagai dasar dalam melakukan perbaikan pada tahap revisi produk utama.



教材評価アンケート

「沖縄の言語・文化学習のための『トリリンガル・フラッシュカード』」

バリデーター　：ジョウシ

日付　：月曜日、２０２６年10月８日

内容（教材）

各項目について、最も適切だと思う評価に○を付けてください。

1. カードの語彙は学習目標に合っていますか。

○とても良い（4）	✓良い（3）	○あまり良くない（2）	○良くない（1）

2. 語彙の意味や説明は正確ですか。

○とても良い（4）	✓良い（3）	○あまり良くない（2）	○良くない（1）

3. 使われているうちなーぐちの語彙は適切ですか。

○とても良い（4）	✓良い（3）	○あまり良くない（2）	○良くない（1）

4. うちなーぐちの表記（ローマ字・発音）は正確ですか。

○とても良い（4）	✓良い（3）	○あまり良くない（2）	○良くない（1）

5. 日本語の訳は自然で分かりやすいですか。

○とても良い（4）	✓良い（3）	○あまり良くない（2）	○良くない（1）

6. インドネシア語の訳は自然で分かりやすいですか。

○とても良い（4）	✓良い（3）	○あまり良くない（2）	○良くない（1）

7. このフラッシュカードは、うちなーぐちの学習に役立つと思いますか。

✓とても良い（4）	○良い（3）	○あまり良くない（2）	○良くない（1）

8. 教材全体の内容は教育的に適切だと思いますか。

✓とても良い（4）	○良い（3）	○あまり良くない（2）	○良くない（1）

9. この教材は学習者の興味を高めることができると思いますか。

✓とても良い（4）	○良い（3）	○あまり良くない（2）	○良くない（1）

10. カードの内容は学習者の日本語レベル（N5～N3）に合っていますか。

✓とても良い（4）	○良い（3）	○あまり良くない（2）	○良くない（1）

11. お気づきの点やご意見がございましたら、ご自由にご記入ください。

No.13 ふぇーふぁー（本語者は「本当です」になっている。修正は上記参照）

Gambar 4.16 Validasi Materi Penutur Bahasa Jepang



教材評価アンケート

「沖縄の言語・文化学習のための『トリリンガル・フラッシュカード』」

バリデーター　：ジョウシ

日付　：月曜日、２０２６年10月８日

デザイン（教材）

各項目について、最も適切だと思う評価に○を付けてください。

1. カードのデザインは見やすく、分かりやすいですか。

✓とても良い（4）	○良い（3）	○あまり良くない（2）	○良くない（1）

2. イラストは内容を理解するのに役立っていますか。

○とても良い（4）	✓良い（3）	○あまり良くない（2）	○良くない（1）

3. カードのレイアウトは整理されていますか。

○とても良い（4）	○良い（3）	○あまり良くない（2）	○良くない（1）

4. 文字の大きさや配置は読みやすいですか。

○とても良い（4）	✓良い（3）	○あまり良くない（2）	○良くない（1）

5. カードの色使いは見やすく、魅力的ですか。

○とても良い（4）	✓良い（3）	○あまり良くない（2）	○良くない（1）

6. カードの大きさは使いやすいですか。

○とても良い（4）	✓良い（3）	○あまり良くない（2）	○良くない（1）

7. カードの絵の質は適切だと思いますか。

○とても良い（4）	✓良い（3）	○あまり良くない（2）	○良くない（1）

8. カード全体のデザインは魅力的ですか。

✓とても良い（4）	○良い（3）	○あまり良くない（2）	○良くない（1）

9. カードの箱（パッケージ）のデザインは適切ですか。

○とても良い（4）	✓良い（3）	○あまり良くない（2）	○良くない（1）

10. 教材全体の見た目に満足していますか。

○とても良い（4）	✓良い（3）	○あまり良くない（2）	○良くない（1）

11. お気づきの点やご意見がございましたら、ご自由にご記入ください。

いいとおう

12. 総合評価

この教材について、全体としてどのように評価しますか。

✓とても良い（4）	○良い（3）	○あまり良くない（2）	○良くない（1）

Gambar 4.17 Validasi Desain Penutur Bahasa Jepang

B. Hasil Validasi

Hasil validasi dari kedua validator digunakan sebagai dasar untuk menentukan bagian produk yang perlu dipertahankan maupun diperbaiki. Validasi dosen pembimbing memberikan masukan terutama terkait aspek materi dan media, sedangkan validasi Joshi memberikan pemeriksaan tambahan terhadap aspek kebahasaan, khususnya ketepatan penggunaan bahasa Jepang

dan kosakata yang berkaitan dengan *Uchinaaguchi*.

Dengan demikian, uji lapangan awal tidak hanya berfungsi untuk memperoleh penilaian terhadap kelayakan produk, tetapi juga menjadi tahap pemeriksaan sebelum "trilingual flashcard" digunakan oleh responden pada uji lapangan operasional. Masukan yang diperoleh dari proses validasi selanjutnya digunakan sebagai dasar pada tahap 4.1.5 Revisi Produk Utama.

4.1.5 Revisi Produk Utama

Revisi produk utama dilakukan berdasarkan hasil uji lapangan awal yang telah dilaksanakan oleh validator. Tahap ini bertujuan untuk menyempurnakan “trilingual flashcard” agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna serta meningkatkan kejelasan penyajian informasi. Seluruh perbaikan dilakukan berdasarkan saran yang diperoleh pada saat proses validasi hingga diperoleh desain yang telah disetujui untuk diproduksi dalam bentuk fisik.

A. Revisi Desain Bagian Depan Kartu

Perubahan pertama dilakukan pada bagian depan flashcard, yaitu penambahan penulisan *romaji* di dalam tanda kurung. Revisi ini merupakan masukan dari dosen pembimbing agar penyajian informasi menjadi lebih jelas serta memudahkan pengguna dalam membedakan penulisan kosakata *Uchinaaguchi* dengan cara pelafalannya. Setelah revisi dilakukan, tampilan bagian depan kartu menjadi lebih sistematis sehingga informasi yang disajikan lebih mudah dipahami.



Gambar 4.18 Perubahan Desain Bagian Depan Kartu

B. Revisi Desain Bagian Belakang Kartu

Perubahan berikutnya dilakukan pada bagian belakang flashcard. Berdasarkan hasil validasi, ditambahkan garis pembatas horizontal yang berfungsi sebagai pemisah yang lebih tegas antara informasi dalam bahasa Jepang dan bahasa Indonesia. Selain itu, tata letak setiap komponen juga disusun kembali dengan jarak yang lebih rapat namun tetap mempertahankan keterbacaan. Perubahan tersebut membuat informasi pada bagian belakang kartu menjadi lebih rapi, terstruktur, dan mudah dibaca oleh pengguna.



Gambar 4.19 Perubahan Desain Bagian Belakang Kartu

C. Produksi Fisik Hasil Revisi

Setelah seluruh revisi desain selesai dilakukan dan memperoleh persetujuan dari dosen pembimbing, tahap berikutnya adalah memproduksi "trilingual flashcard" dalam bentuk fisik. Proses pencetakan dilakukan melalui jasa percetakan Ditashop di platform Shopee dengan waktu produksi sekitar satu minggu. Flashcard dicetak menggunakan *art paper* 260 gsm dengan *glossy finish* dan *rounded edge* sehingga menghasilkan kartu yang lebih kokoh, nyaman digunakan, serta memiliki tampilan yang lebih menarik.

Pada tahap ini, kemasan yang digunakan masih berupa kotak polos yang disediakan oleh pihak percetakan karena desain kemasan akhir belum

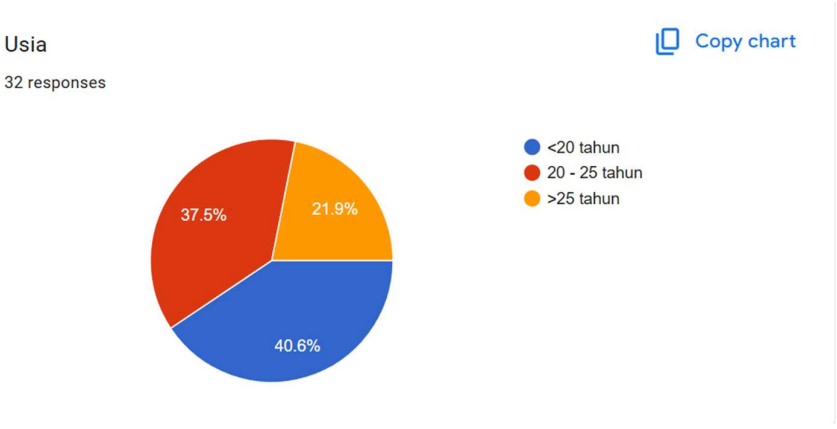
selesai disusun. Oleh sebab itu, pengembangan desain kotak kartu dilakukan pada tahap revisi produk berikutnya sebagai bagian dari penyempurnaan produk secara keseluruhan.



Gambar 4.20 Hasil Pencetakan Katu Fisik

4.1.6 Uji Lapangan Operasional

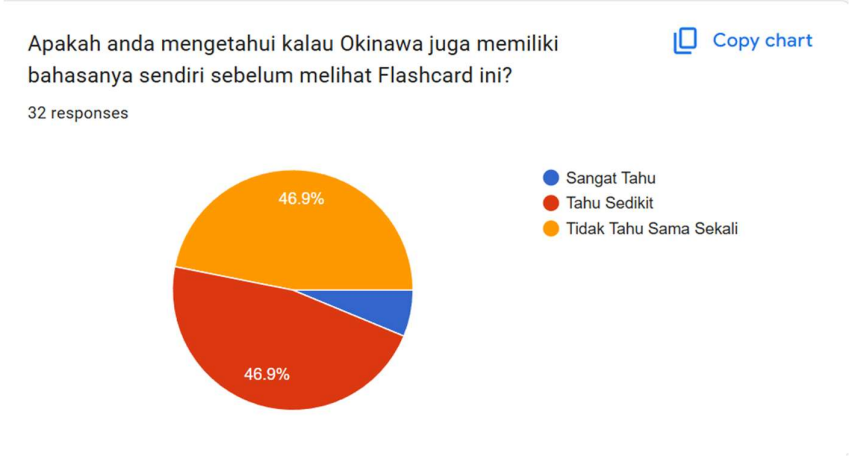
Uji Lapangan Operasional merupakan pengujian produk dalam skala besar yang dilakukan secara digital. Pada tahap ini, peneliti mengunggah "trilingual flashcard" dan panduan permainan ke Canva agar dapat diakses oleh responden secara *online*. Penelitian ini melibatkan 32 responden.



Gambar 4.21 Diagram Usia Responden



Gambar 4.22 Diagram Pengetahuan Responden Terhadap Okinawa



Gambar 4.23 Diagram Pengetahuan Responden terhadap Bahasa Okinawa

Instrumen penelitian menggunakan angket dengan skala Likert sebagai alat untuk memperoleh data penilaian dari validator dan responden. Skala Likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap suatu fenomena (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini digunakan skala Likert empat poin *(four-point Likert scale)* yang terdiri atas Sangat Setuju (4), Setuju (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1). Penggunaan skala Likert empat poin bertujuan untuk menghilangkan kecenderungan responden memilih kategori tengah atau netral *(central tendency bias)* sehingga responden terdorong untuk memberikan penilaian yang lebih tegas terhadap produk yang dikembangkan (Chyung et al., 2017). Adapun kategori penilaian yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Penilaian Nilai Rata-rata pada Skala Likert

Nilai	Kriteria
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Setuju
4	Sangat Setuju

Sumber: Diadaptasi dari Chyung et al. (2017).

Data hasil angket kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan menghitung nilai rata-rata *(mean)* pada setiap butir penilaian. Nilai rata-rata digunakan untuk mengetahui tingkat penilaian responden terhadap setiap aspek produk yang dikembangkan. Semakin tinggi nilai rata-rata yang diperoleh, semakin baik tingkat penilaian responden terhadap produk. Rata-rata skor dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

$\bar{X}$ = rata-rata skor penilaian

ΣX = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah responden

Nilai rata-rata yang diperoleh kemudian diinterpretasikan berdasarkan hasil rata-rata skor penilaian yang dihitung dari rentang skor skala Likert empat poin. Hasil rata-rata per kategori diperoleh menggunakan rumus sebagai berikut.

$$I = \frac{Skor\ Tertinggi - Skor\ Terendah}{Jumlah\ Kategori}$$

$$I = \frac{4-1}{4} = 0{,}75$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh kriteria interpretasi penilaian sebagaimana disajikan pada Tabel 4.6.

Tabel 4.6 Skor Penilaian pada Skala Likert

Nilai Rata-rata	Interpretasi
1,00 – 1,75	Sangat Kurang Baik
1,76 – 2,50	Kurang Baik
2,51 – 3,25	Baik
3,26 – 4,00	Sangat Baik

Selanjutnya, nilai rata-rata yang diperoleh dari setiap butir penilaian digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan "trilingual flashcard" UCHI. Semakin tinggi nilai rata-rata yang diperoleh, semakin tinggi pula tingkat penilaian responden terhadap produk yang dikembangkan. Produk dinyatakan layak apabila memperoleh nilai rata-rata pada kategori Baik atau Sangat Baik, sedangkan kritik dan saran yang diberikan oleh validator maupun responden digunakan sebagai dasar dalam proses revisi dan penyempurnaan produk.

Nilai rata-rata pada setiap butir penilaian kemudian digunakan untuk mengetahui tanggapan responden terhadap aspek materi, desain, panduan permainan, dan kepraktisan "trilingual flashcard" UCHI. Hasil pengolahan data dari 32 responden disajikan pada Tabel 4.7.

Tabel 4.7 Rata-rata Skor Penilaian Responden

No.	Pertanyaan	Nilai Rata-rata
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	3.65
2.	Kosakata *Uchinaaguchi* yang dipilih relevan untuk diperkenalkan kepada pembelajar Bahasa Jepang.	3.46
3.	Padanan Bahasa Jepang yang digunakan sudah tepat.	3.40
4.	Padanan Bahasa Indonesia yang digunakan sudah tepat.	3.46
5.	Informasi kosakata yang disajikan mudah dipahami.	3.46
6.	Materi yang disajikan dapat membantu pembelajar mengenal bahasa dan budaya Okinawa.	3.5
7.	Panduan permainan yang diberikan mudah dipahami oleh pengguna.	3.5

8.	Desain flashcard menarik dan sesuai dengan tema pembelajaran.	3.65
9.	Tata letak informasi pada flashcard sudah tersusun dengan baik.	3.5
10.	Ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca.	3.28
11.	Kombinasi warna yang digunakan menarik dan nyaman dilihat.	3.56
12.	Ilustrasi yang digunakan sesuai dengan kosakata yang disajikan.	3.56
13.	Gambar pada flashcard membantu memahami makna kosakata.	3.53
14.	Flashcard praktis dan mudah digunakan sebagai media pembelajaran	3.59
15.	Panduan permainan disajikan dengan tata letak yang rapi dan mudah diikuti.	3.53

Berdasarkan hasil rata-rata skor pada setiap butir penilaian, dapat disimpulkan bahwa "trilingual flashcard" UCHI memperoleh tanggapan yang sangat baik dari para responden. Pada aspek materi, responden menilai bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, kosakata yang dipilih relevan untuk diperkenalkan kepada pembelajar bahasa Jepang, serta padanan bahasa Jepang dan bahasa Indonesia yang digunakan sudah tepat. Selain itu, informasi kosakata dinilai mudah dipahami dan mampu membantu pembelajar mengenal bahasa serta budaya Okinawa. Hal tersebut ditunjukkan oleh nilai rata-rata pada aspek materi yang berada pada rentang 3,40–3,65.

Pada aspek desain, tampilan visual "trilingual flashcard" dinilai menarik dan sesuai dengan tema pembelajaran. Tata letak informasi, kombinasi warna, ilustrasi, serta gambar yang digunakan dinilai mampu membantu pengguna memahami makna kosakata dengan lebih baik. Meskipun ukuran huruf memperoleh nilai rata-rata paling rendah pada aspek desain, yaitu 3,28, penilaian tersebut masih termasuk dalam kategori baik. Secara keseluruhan, aspek desain memperoleh nilai rata-rata pada rentang 3,28–3,65, yang menunjukkan bahwa tampilan produk telah memenuhi harapan responden.

Pada aspek panduan permainan, responden menilai bahwa petunjuk penggunaan mudah dipahami dan tata letaknya tersusun dengan rapi sehingga memudahkan pengguna dalam memainkan flashcard. Penilaian tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata sebesar 3,55 dan 3,53.

Selain itu, aspek kepraktisan juga memperoleh tanggapan yang sangat baik. Responden menilai bahwa "trilingual flashcard" praktis dan mudah digunakan sebagai media pembelajaran dengan nilai rata-rata sebesar 3,59. Secara keseluruhan, hasil uji lapangan operasional menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran kosakata *Uchinaaguchi* dan memperoleh respons yang sangat positif dari para pengguna.

(Kesimpulan hasil kritik dan saran kuesioner)

Berdasarkan hasil uji lapangan operasional, selain memberikan penilaian melalui angket skala Likert, responden juga memberikan kritik dan saran sebagai bahan evaluasi terhadap produk yang dikembangkan. Secara umum, mayoritas responden memberikan tanggapan positif terhadap "trilingual flashcard" UCHI. Responden menilai bahwa media pembelajaran ini memiliki konsep yang menarik, mudah dipahami, serta mampu memperkenalkan kosakata *Uchinaaguchi* dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, beberapa responden menyampaikan bahwa ilustrasi, penggunaan tiga bahasa, serta mekanisme permainan yang disajikan membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan membantu pengguna memahami kosakata maupun budaya Okinawa. Tanggapan tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi kebutuhan pengguna sebagai media pembelajaran yang praktis dan menarik.

Meskipun demikian, beberapa responden juga memberikan masukan untuk penyempurnaan produk. Saran yang paling banyak disampaikan berkaitan dengan aspek visual, seperti penyederhanaan desain border agar tidak terlalu ramai, penyesuaian kombinasi warna supaya tulisan lebih mudah dibaca, perbaikan tata letak informasi, serta pembesaran ukuran huruf pada beberapa bagian kartu. Selain itu, terdapat responden yang mengusulkan penambahan kode warna berdasarkan kategori kosakata, penambahan jumlah kosakata agar materi lebih beragam, pengelompokan kartu berdasarkan tema atau tingkat kesulitan, serta

penyempurnaan beberapa ilustrasi agar lebih representatif terhadap makna kosakata yang disajikan. Seorang responden juga menemukan salah satu padanan kosakata bahasa Jepang yang kurang tepat sehingga menjadi salah satu dasar dalam proses revisi produk.

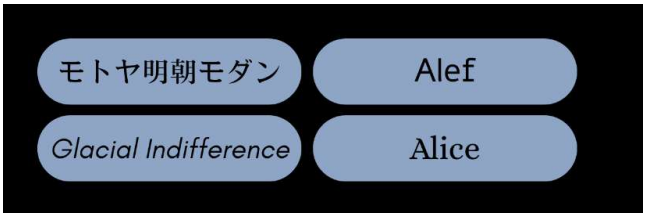
Berdasarkan hasil penilaian kuantitatif dan masukan kualitatif tersebut, dapat disimpulkan bahwa "trilingual flashcard" UCHI telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang layak digunakan untuk memperkenalkan kosakata *Uchinaaguchi*. Berbagai saran yang diberikan responden kemudian dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam proses revisi produk akhir guna meningkatkan kualitas isi, tampilan, serta kemudahan penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan.

4.1.7 Revisi Produk Akhir

Revisi produk akhir dilakukan berdasarkan hasil uji lapangan operasional yang melibatkan 32 responden. Tahap ini bertujuan untuk menyempurnakan produk sebelum memasuki tahap diseminasi dan implementasi. Penyempurnaan dilakukan tidak hanya pada media utama berupa “trilingual flashcard”, tetapi juga pada media pendukung agar keseluruhan produk memiliki identitas visual yang konsisten serta lebih mudah dipahami oleh pengguna. Adapun revisi yang dilakukan adalah sebagai berikut.

A. Penetapan Tipografi Produk

Pada tahap revisi akhir, penulis menetapkan jenis huruf (font) yang digunakan secara konsisten pada desain “trilingual flashcard”. Pemilihan jenis huruf dilakukan dengan mempertimbangkan tingkat keterbacaan, kesederhanaan bentuk, serta kesesuaiannya dengan konsep visual produk. Font yang digunakan dipilih agar informasi pada kartu mudah dibaca tanpa mengurangi estetika desain yang telah dikembangkan.



Gambar 4.24 Font Final Kartu Flashcard

B. Penetapan Palet Warna Flashcard

Selain tipografi, penulis juga menetapkan palet warna utama yang digunakan pada desain "trilingual flashcard". Pemilihan warna disesuaikan dengan motif Bingata yang menjadi identitas visual produk sehingga mampu menghadirkan nuansa budaya Okinawa secara konsisten. Penggunaan palet warna yang sama pada seluruh kartu bertujuan untuk menciptakan kesatuan visual sekaligus memperkuat identitas produk.



Gambar 4.25 Palet Warna Kartu *Flashcard*

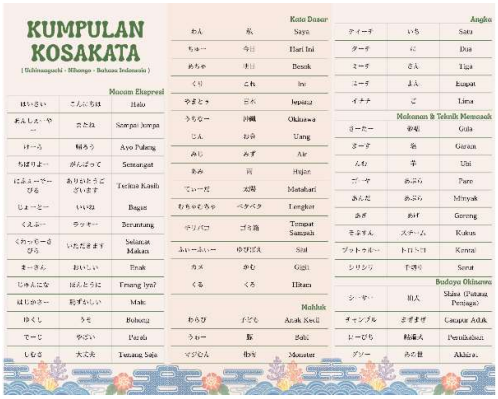
C. Penyempurnaan Panduan Permainan

Berdasarkan hasil uji lapangan operasional, penulis menyempurnakan isi lembar panduan permainan dengan menambahkan deskripsi singkat mengenai produk UCHI pada bagian awal panduan. Penambahan deskripsi tersebut bertujuan agar pengguna dapat memahami secara cepat mengenai konsep produk, isi paket, serta fungsi "trilingual flashcard" sebelum mulai memainkan permainan yang tersedia.



Gambar 4.26 Desain Akhir Lembar Panduan Permainan

Selain itu, penulis juga menambahkan daftar 50 kosakata yang terdapat pada *flashcard*. Daftar kosakata tersebut disusun sebagai media pengenalan awal *(warming up)* sehingga pengguna dapat terlebih dahulu mengenali kosakata yang tersedia sebelum memulai permainan. Dengan demikian, pengguna memiliki gambaran mengenai materi yang akan dipelajari sehingga proses bermain sekaligus belajar menjadi lebih mudah.



Gambar 4.27 Desain Lembar Kumpulan Kosakata

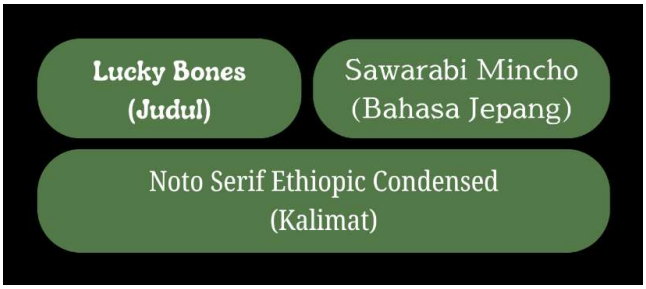
D. Penetapan Identitas Visual Panduan Permainan

Untuk menjaga konsistensi tampilan produk, penulis menetapkan warna utama serta jenis huruf yang digunakan pada lembar panduan permainan. Pemilihan keduanya disesuaikan dengan identitas

visual “trilingual flashcard” sehingga panduan permainan dan media utama memiliki keselarasan desain. Konsistensi visual tersebut diharapkan mampu meningkatkan kenyamanan pengguna serta memberikan kesan bahwa seluruh komponen merupakan satu kesatuan produk.



Gambar 4.28 Palet Warna Panduan Permainan



Gambar 4.29 19 Font Final Panduan Permainan

E. Pengembangan Desain Kotak Kartu

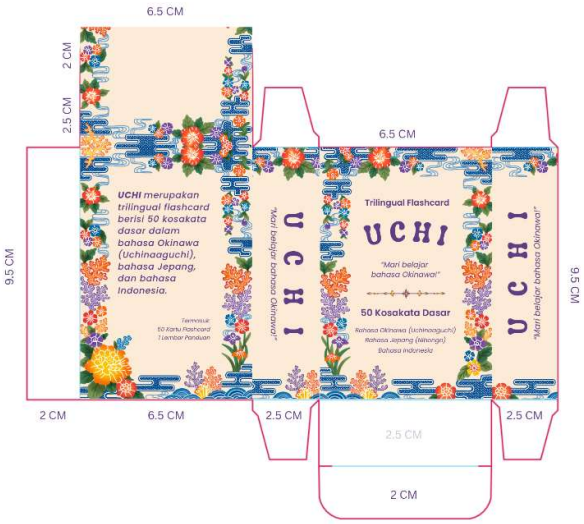
Setelah seluruh komponen utama selesai disempurnakan, penulis melanjutkan proses pengembangan kemasan produk berupa kotak penyimpanan. Berbeda dengan kemasan pada tahap sebelumnya yang masih menggunakan kotak polos dari pihak percetakan, pada tahap revisi akhir penulis merancang desain kemasan yang mengadaptasi identitas visual “trilingual flashcard” sehingga seluruh komponen produk memiliki tampilan yang seragam.

Pada tahap ini pula, penulis menetapkan UCHI sebagai nama resmi produk. Nama tersebut dipilih karena berasal dari kata *Uchinaaguchi*, sehingga mampu merepresentasikan tema utama produk, yaitu pembelajaran kosakata bahasa Okinawa. Selain merepresentasikan isi produk, nama UCHI dipilih karena singkat, mudah diingat, dan

diharapkan mampu meningkatkan daya tarik produk di kalangan calon pengguna.

Bagian depan kemasan menampilkan nama produk UCHI, informasi mengenai jenis media pembelajaran berupa “trilingual flashcard”, keterangan mengenai tiga bahasa yang digunakan, serta tagline "Mari Belajar Bahasa Okinawa!" sebagai ajakan kepada pengguna untuk mulai mengenal bahasa *Uchinaaguchi*. *Tagline* tersebut juga ditempatkan pada sisi samping kemasan untuk memperkuat identitas produk.

Sementara itu, bagian belakang kemasan memuat deskripsi singkat mengenai produk beserta informasi mengenai isi paket yang terdiri atas satu set “trilingual flashcard” berjumlah 50 kartu dan satu lembar panduan permainan. Informasi tersebut disusun agar pengguna memperoleh gambaran mengenai isi produk sebelum digunakan. Selain berfungsi sebagai identitas visual, kemasan juga dirancang untuk melindungi seluruh komponen produk selama proses penyimpanan maupun penggunaan sehingga lebih praktis dibawa dan memiliki daya tahan yang lebih baik.



Gambar 2.30 Desain Kotak Kartu

4.1.8 Diseminasi dan Implementasi

Tahap terakhir dalam penelitian pengembangan ini adalah diseminasi dan implementasi produk. Setelah melalui tahapan validasi, revisi produk utama, uji lapangan operasional, serta revisi produk akhir, "trilingual flashcard" UCHI dinyatakan selesai dikembangkan sebagai media pembelajaran kosakata *Uchinaaguchi* berbasis anime *Okinawa de Suki ni Natta Ko ga Hougen Sugite Tsurasugiru (Okitsura).*

Pada tahap diseminasi, produk diperkenalkan dalam lingkup terbatas kepada dosen pembimbing dan responden sebagai hasil akhir dari proses pengembangan. Penyampaian produk dilakukan dengan memperlihatkan bentuk akhir "trilingual flashcard" beserta komponen pendukungnya yang telah disempurnakan berdasarkan masukan validator dan hasil uji lapangan operasional. Kegiatan ini bertujuan untuk menunjukkan perubahan yang telah dilakukan selama proses pengembangan sekaligus memperoleh gambaran mengenai kelayakan produk sebelum dimanfaatkan secara lebih luas.

Sebagai luaran penelitian, produk yang dikembangkan telah memperoleh pencatatan Hak Cipta dari Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) sebagai bentuk perlindungan hukum terhadap karya yang dihasilkan. Sertifikat pencatatan hak cipta disajikan pada bagian lampiran..

Tahap implementasi pada penelitian ini masih dilakukan dalam lingkup terbatas, yaitu melalui uji lapangan operasional yang melibatkan 32 responden. Berdasarkan hasil uji tersebut, "trilingual flashcard" UCHI memperoleh tanggapan yang sangat baik sehingga dinilai layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran kosakata *Uchinaaguchi* sekaligus sebagai media pengenalan budaya Okinawa. Ke depannya, produk ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah bahasa Jepang, kegiatan pembelajaran mandiri, maupun sebagai media pendukung dalam memperkenalkan bahasa dan budaya Okinawa kepada masyarakat yang memiliki ketertarikan terhadap Jepang.

. Berdasarkan seluruh tahapan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, "trilingual flashcard" UCHI berhasil dikembangkan melalui delapan tahapan Borg & Gall yang telah disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Produk

telah melalui proses validasi oleh dosen pembimbing, revisi produk, uji lapangan operasional yang melibatkan 32 responden, serta penyempurnaan berdasarkan masukan pengguna. Hasil penilaian menunjukkan bahwa produk memperoleh kategori sangat baik sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran kosakata *Uchinaaguchi* sekaligus sebagai media pengenalan budaya Okinawa.

4.2 Pembahasan (penambahan pembahasan)

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan "trilingual flashcard" UCHI sebagai media pembelajaran kosakata *Uchinaaguchi* bagi pembelajar bahasa Jepang. Pengembangan produk dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya media pembelajaran yang secara khusus digunakan untuk mempelajari kosakata *Uchinaaguchi*, sementara bahasa tersebut memiliki karakteristik kebahasaan yang berbeda dari bahasa Jepang standar (*hyōjungo*) dan mengalami penurunan jumlah penutur. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang dapat membantu pembelajar mengenal *Uchinaaguchi* secara sistematis dan mudah digunakan. Richards (1976) menjelaskan bahwa kosakata merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran bahasa karena penguasaan kosakata berkaitan dengan kemampuan memahami dan menyampaikan informasi. Nation (2022) juga menekankan pentingnya pembelajaran kosakata yang dilakukan secara terencana melalui berbagai kegiatan agar kosakata dapat dipahami dan dikuasai oleh pembelajar. Dengan demikian, pengembangan media yang secara khusus menyajikan kosakata *Uchinaaguchi* menjadi relevan dengan kebutuhan pembelajaran bahasa tersebut.

Pemilihan *flashcard* sebagai bentuk media dalam penelitian ini didasarkan pada karakteristiknya yang dapat menyajikan informasi secara ringkas melalui perpaduan teks dan visual. Lindawati (2018) menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* dapat mendukung pembelajaran kosakata melalui penyajian kartu yang memungkinkan pembelajar melakukan pengulangan serta membantu meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Pengembangan media *flashcard* untuk pembelajaran bahasa Jepang juga telah dilakukan oleh Angeline (2015) melalui produk yang dirancang untuk mempelajari bahasa Jepang sekaligus

memperkenalkan kebudayaan Jepang. Selain itu, Mangembulude et al. (2022) menemukan bahwa penggunaan *flashcard* efektif membantu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa SMA, sedangkan Septiani et al. (2024) menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis dan menerjemahkan kosakata bahasa Jepang setelah penggunaan media *flashcard*. Wismadewi et al. (2026) juga menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran kosakata komunikasi bahasa Jepang dapat meningkatkan penguasaan kosakata dan memperoleh respons positif karena media dianggap menarik, mudah digunakan, serta membantu memahami makna kosakata secara kontekstual. Hasil penelitian terdahulu tersebut mendukung pemilihan *flashcard* sebagai bentuk media yang sesuai untuk menyajikan materi kosakata dalam penelitian ini.

Selain bentuk medianya, penggunaan anime *Okinawa de Suki ni Natta Ko ga Hōgen Sugite Tsurasugiru* (*Okitsura*) sebagai sumber penyusunan materi juga memiliki keterkaitan dengan penelitian terdahulu mengenai pemanfaatan anime dalam pembelajaran bahasa Jepang. Shintaku (2022) menjelaskan bahwa anime memiliki potensi untuk menyajikan informasi linguistik dan budaya secara kontekstual sehingga dapat mendukung proses pembelajaran bahasa. Penelitian Mamat et al. (2018) menunjukkan bahwa manga dan anime dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran oleh pembelajar bahasa Jepang, sedangkan Wahidati et al. (2018) menemukan bahwa konsumsi anime dan manga dapat mendukung pembelajaran bahasa Jepang, terutama dalam pengayaan kosakata, latihan menyimak, dan pemahaman konteks penggunaan kata atau ekspresi. Dengan demikian, pemanfaatan *Okitsura* dalam penelitian ini tidak hanya didasarkan pada keberadaan kosakata *Uchinaaguchi* dalam dialog, tetapi juga pada potensi anime dalam memberikan konteks linguistik dan budaya kepada pembelajar.

Penggunaan *Okitsura* sebagai sumber penyusunan kosakata juga memberikan perbedaan dibandingkan penelitian terdahulu mengenai anime dan pembelajaran bahasa Jepang. Penelitian Mamat et al. (2018) dan Wahidati et al. (2018) membahas pemanfaatan anime dan manga dalam pembelajaran bahasa Jepang secara umum, sedangkan penelitian ini menggunakan anime yang secara khusus menampilkan penggunaan *Uchinaaguchi* dalam percakapan sehari-hari

sebagai sumber data penyusunan materi. Selama proses pengembangan, kosakata yang diperoleh dari anime tidak langsung digunakan sebagai materi, tetapi terlebih dahulu diverifikasi menggunakan kamus *Uchinaaguchi*–bahasa Jepang, kemudian diseleksi berdasarkan relevansi penggunaan dan karakteristik pembelajaran sebelum disusun ke dalam kartu. Proses tersebut memungkinkan materi yang disajikan tidak hanya berasal dari konteks audiovisual, tetapi juga melalui proses pemeriksaan kebahasaan. Dengan demikian, anime dalam penelitian ini berfungsi sebagai sumber data autentik sekaligus sebagai konteks yang menghubungkan kosakata dengan penggunaan bahasa dan budaya Okinawa.

Penyusunan materi dalam bentuk tiga bahasa juga menjadi salah satu karakteristik utama produk yang dikembangkan. "Trilingual flashcard" UCHI memadukan *Uchinaaguchi*, bahasa Jepang, dan bahasa Indonesia dalam satu media. *Uchinaaguchi* ditempatkan sebagai bahasa yang dipelajari, bahasa Jepang digunakan sebagai padanan yang dapat membantu pembelajar menghubungkan kosakata dengan bahasa Jepang standar yang telah mereka pelajari, sedangkan bahasa Indonesia digunakan untuk memberikan pemahaman makna secara langsung. Penyajian tersebut sejalan dengan prinsip pembelajaran kosakata yang menekankan pentingnya pemahaman terhadap makna dan penggunaan kata dalam konteks pembelajaran (Richards, 1976; Nation, 2022). Selain itu, penggunaan unsur visual pada kartu mendukung penyajian kosakata melalui hubungan antara informasi verbal dan visual. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik *flashcard* yang telah digunakan dalam penelitian sebelumnya sebagai media untuk membantu pengenalan dan pengingatan kosakata (Lindawati, 2018; Angeline, 2015).

Aspek budaya juga menjadi bagian dari penyusunan produk. Angeline (2015) sebelumnya telah mengembangkan *flashcard* bahasa Jepang yang sekaligus memperkenalkan kebudayaan Jepang melalui penggunaan ilustrasi dan unsur visual. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa *flashcard* dapat dirancang tidak hanya untuk menyajikan kosakata, tetapi juga untuk mengintegrasikan unsur budaya dalam media pembelajaran. Penelitian ini mengembangkan pendekatan serupa dalam konteks yang lebih spesifik, yaitu dengan menggunakan motif *Bingata*, ilustrasi, serta kosakata yang berkaitan dengan kehidupan dan budaya Okinawa.

Dengan demikian, unsur visual dalam "trilingual flashcard" UCHI tidak hanya berfungsi sebagai dekorasi, tetapi juga mendukung tujuan produk untuk memperkenalkan bahasa dan budaya Okinawa secara bersamaan.

Proses pengembangan produk dilakukan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang diadaptasi dari Borg dan Gall (1983) menjadi delapan tahapan sesuai dengan tujuan penelitian. Tahapan tersebut meliputi penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan bentuk awal produk, uji lapangan awal, revisi produk utama, uji lapangan operasional, revisi produk akhir, serta diseminasi dan implementasi. Penyederhanaan tahapan dilakukan agar proses pengembangan berfokus pada penyusunan produk dan pengujian kelayakan dalam lingkup penelitian ini. Selama proses pengembangan, produk melalui tahap pengumpulan informasi dari studi literatur dan observasi anime, penyusunan materi dan desain, validasi, revisi, serta uji lapangan kepada calon pengguna. Tahapan tersebut memungkinkan produk dikembangkan secara bertahap berdasarkan informasi dan masukan yang diperoleh pada setiap tahap penelitian.

Hasil uji lapangan awal menunjukkan bahwa "trilingual flashcard" UCHI memperoleh penilaian yang mendukung kelayakan produk dari aspek materi, media, dan kebahasaan. Penilaian tersebut diperoleh melalui validasi dosen pembimbing dan validator bahasa Jepang. Validasi oleh validator bahasa juga memberikan pemeriksaan terhadap kosakata *Uchinaaguchi* dan padanan bahasa Jepang yang digunakan dalam kartu. Hal tersebut penting karena penggunaan kosakata sebagai materi pembelajaran perlu memperhatikan ketepatan bentuk, makna, dan penggunaannya agar tidak menimbulkan kesalahan pemahaman bagi pembelajar. Richards (1976) menempatkan penguasaan kosakata sebagai bagian penting dalam kemampuan berbahasa, sedangkan Nation (2022) menekankan bahwa pembelajaran kosakata membutuhkan informasi yang jelas mengenai bentuk dan makna kata. Oleh karena itu, proses validasi kebahasaan menjadi bagian penting dalam memastikan bahwa materi yang disajikan dalam produk dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran.

Hasil uji lapangan operasional yang melibatkan 32 responden juga menunjukkan bahwa "trilingual flashcard" UCHI memperoleh penilaian dalam kategori Sangat Baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk dapat diterima oleh calon pengguna dari aspek materi, desain, dan penggunaan media. Temuan ini sejalan dengan penelitian Wismadewi et al. (2026) yang menunjukkan bahwa *flashcard* memperoleh respons positif karena dianggap menarik, mudah digunakan, dan membantu pembelajar memahami makna kosakata secara kontekstual. Hasil penelitian Septiani et al. (2024) dan Mangembulude et al. (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* memberikan hasil positif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Dengan demikian, hasil uji lapangan dalam penelitian ini memperkuat temuan penelitian sebelumnya mengenai penggunaan *flashcard* sebagai media pembelajaran kosakata, meskipun objek kosakata yang digunakan dalam penelitian ini berbeda karena berfokus pada *Uchinaaguchi*.

Meskipun memperoleh penilaian yang baik, hasil uji lapangan juga menghasilkan beberapa masukan dari pengguna terkait aspek visual, tata letak, serta penambahan kosakata. Masukan tersebut menunjukkan bahwa kelayakan suatu media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kesesuaian materi, tetapi juga oleh kenyamanan dan daya tarik media ketika digunakan oleh pengguna. Arsyad (2011) menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi membantu penyampaian informasi agar lebih mudah dipahami, sedangkan penggunaan unsur visual dapat membantu menarik perhatian dan memperjelas informasi yang disampaikan. Oleh karena itu, masukan mengenai ukuran huruf, tata letak, dan tampilan visual tetap dipertimbangkan dalam revisi produk akhir meskipun hasil penilaian secara keseluruhan telah menunjukkan kategori yang baik.

Berdasarkan keseluruhan proses tersebut, "trilingual flashcard" UCHI memiliki kebaruan pada penggabungan media *flashcard*, sumber anime *Okitsura*, dan materi kosakata *Uchinaaguchi* dalam satu produk pembelajaran. Penelitian terdahulu telah menunjukkan penggunaan *flashcard* untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang (Angeline, 2015; Mangembulude et al., 2022; Septiani et al., 2024; Wismadewi et al., 2026), pemanfaatan anime sebagai media pendukung pembelajaran bahasa Jepang (Mamat et al., 2018; Wahidati et al., 2018), serta

berbagai penelitian mengenai *Uchinaaguchi* yang berfokus pada aspek kebahasaan dan revitalisasi bahasa. Namun, berdasarkan kajian penelitian terdahulu dalam penelitian ini, belum ditemukan pengembangan *flashcard* yang secara khusus menggunakan anime *Okitsura* sebagai sumber penyusunan kosakata *Uchinaaguchi* dan menyajikannya dalam tiga bahasa.

Dengan demikian, pengembangan "trilingual flashcard" UCHI tidak hanya menghasilkan media pembelajaran kosakata, tetapi juga menggabungkan pembelajaran bahasa dengan pengenalan budaya Okinawa. Produk ini dapat menjadi salah satu alternatif media untuk memperkenalkan *Uchinaaguchi* kepada pembelajar bahasa Jepang melalui materi yang ringkas, visual, dan kontekstual. Selain itu, pemanfaatan anime sebagai sumber materi memungkinkan kosakata diperkenalkan bersama konteks budaya yang melatarbelakangi penggunaannya. Dengan karakteristik tersebut, produk yang dikembangkan diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai media pendukung dalam pembelajaran dan pengenalan bahasa serta budaya Okinawa.