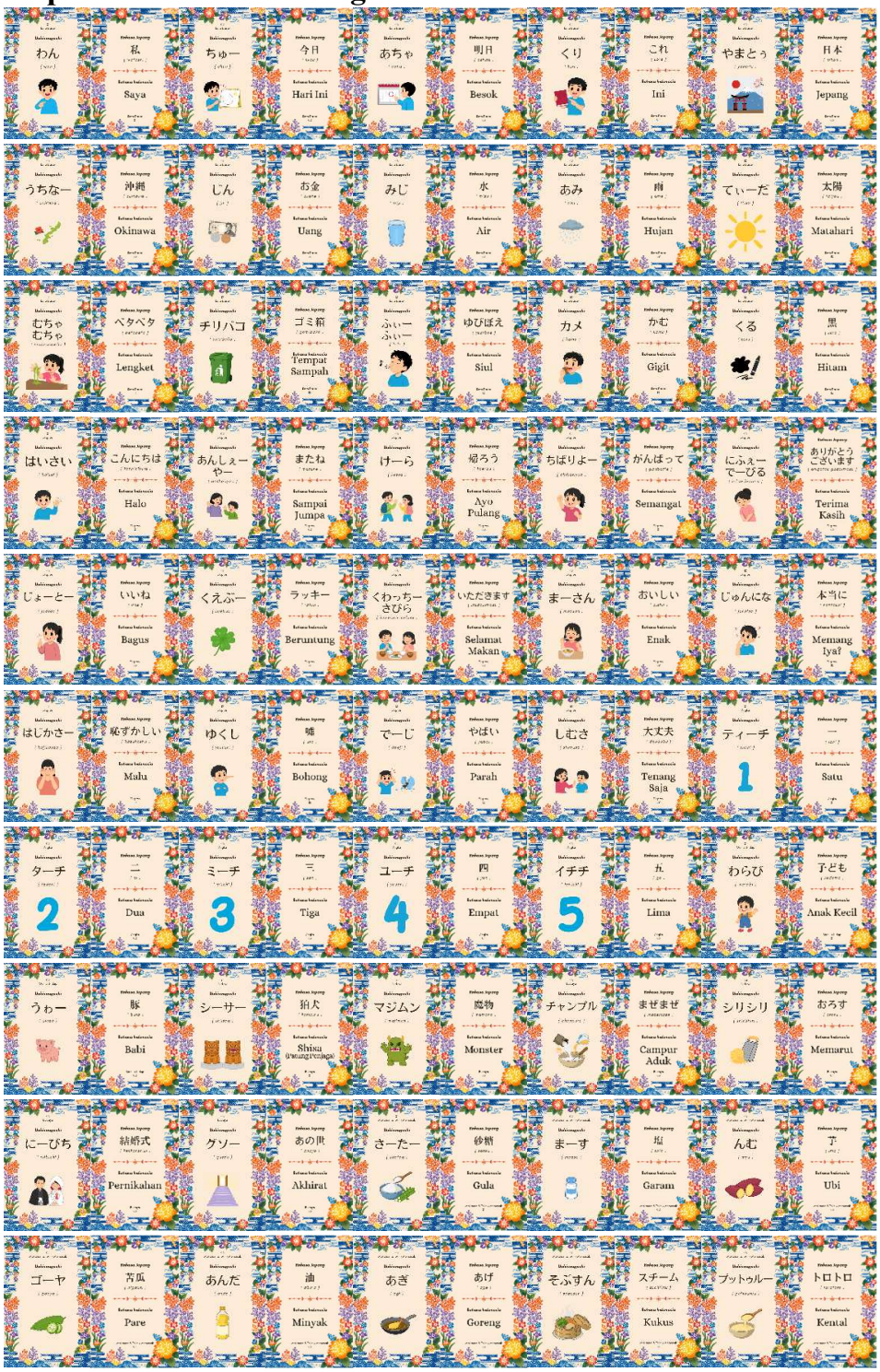
LAMPIRAN

Lampiran 1. Desain “trilingual flashcard”



Lampiran 2. Ikon Ilustrasi Kosakata



Lampiran 3. Panduan Permainan



PANDUAN PERMAINAN

1) Deskripsi Kartu

UCHI Trilingual Flashcard merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk membantu pembelajar mengenal kosakata dasar Uchinaaguchi, bahasa daerah Okinawa, secara lebih mudah dan menyenangkan. Setiap kartu menyajikan satu kosakata dalam tiga bahasa, yaitu **Uchinaaguchi (Bahasa Okunawa), Nihongo (bahasa Jepang), dan bahasa Indonesia,** dilengkapi ilustrasi yang membantu menghubungkan makna kata secara visual.

Flashcard ini dapat digunakan secara mandiri maupun bersama teman melalui berbagai permainan sederhana. Tidak hanya untuk menambah kosakata, **UCHI** juga mengajak pembelajar mengenal bahasa serta budaya Okinawa dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

2) Penjelasan Kartu

Bagian Depan Kartu

06 Kata Dasar

うちなー

Nomor Kartu per Kategori

Jenis Bahasa Huruf Kana Cara Baca

Ilustrasi Kosakata

Bagian Belakang Kartu

Jenis Bahasa Padanan Bahasa Romaji / Cara Baca

Jenis Bahasa Terjemahan

沖縄

Okinawa

3) Cara Bermain

3.1) Recall Loop (Latihan Mandiri)

Tujuan: memperkuat ingatan kosakata melalui pengulangan (active recall).

1. Kocok seluruh kartu.
2. Ambil kartu paling atas, lalu tebak arti atau kosakata pada sisi sebaliknya.
3. Kartu yang berhasil dijawab diletakkan di sebelah kanan.
4. Kartu yang belum berhasil dijawab diletakkan di sebelah kiri.
5. Setelah semua kartu selesai ditebak, kocok kembali kartu di sebelah kiri dan ulangi proses yang sama.
6. Permainan berakhir ketika seluruh kartu berhasil dijawab.

3.2) Battle Recall (2+ Pemain)

Tujuan: melatih daya ingat kosakata melalui permainan kompetitif.

1. Bagikan kartu kepada setiap pemain dengan jumlah yang sama.
2. Pemain bergantian menebak kartu yang dimainkan.
3. Jika jawaban benar, kartu dikeluarkan dari permainan.
4. Jika jawaban salah, kartu menjadi milik pemain tersebut dan diletakkan di area kartunya.
5. Permainan berlanjut hingga seluruh kartu habis dimainkan.
6. Pemenang adalah pemain yang paling cepat menghabiskan kartu dengan jumlah kesalahan paling sedikit.

Untuk pemain baru, disarankan memulai permainan menggunakan sisi depan kartu.

KUMPULAN KOSAKATA

(Uchinaaguchi - Nihongo - Bahasa Indonesia)

Macam Ekspresi

はいさい	こんにちは	Halo
あんしぇーやー	またね	Sampai Jumpa
けーら	帰ろう	Ayo Pulang
ちばりよー	がんばって	Semangat
にふぇーでーびる	ありがとうございます	Terima Kasih
じょーとー	いいね	Bagus
くえぶー	ラッキー	Beruntung
くわっちーさびら	いただきます	Selamat Makan
まーさん	おいしい	Enak
じゅんにな	ほんとうに	Emang Iya?
はじかさー	恥ずかしい	Malu
ゆくし	うそ	Bohong
でーじ	やばい	Parah
しむさ	大丈夫	Tenang Saja

Kata Dasar

わん	私	Saya
ちゅー	今日	Hari Ini
あちゃ	明日	Besok
くり	これ	Ini
やまとぅ	日本	Jepang
うちなー	沖縄	Okinawa
じん	お金	Uang
みじ	みず	Air
あみ	雨	Hujan
てぃーだ	太陽	Matahari
むちゃむちゃ	ベタベタ	Lengket
チリバコ	ゴミ箱	Tempat Sampah
ふぃーふぃー	ゆびぼえ	Siul
カメ	かむ	Gigit
くる	くろ	Hitam

Mahluk

わらび	子ども	Anak Kecil
うわー	豚	Babi
マジむん	化物	Monster

Angka

ティーチ	いち	Satu
ターチ	に	Dua
ミーチ	さん	Tiga
ユーチ	よん	Empat
イチチ	ご	Lima

Makanan & Teknik Memasak

さーたー	砂糖	Gula
まーす	塩	Garam
んむ	芋	Ubi
ゴーヤ	あぶら	Pare
あんだ	あぶら	Minyak
あぎ	あげ	Goreng
そぶすん	スチーム	Kukus
ブットゥルー	トロトロ	Kental
シリシリ	千切り	Serut

Budaya Okinawa

シーサー	狛犬	Shisa (Patung Penjaga)
チャンプル	まぜまぜ	Campur Aduk
にーびち	結婚式	Pernikahan
グソー	あの世	Akhirat

Lampiran 4. Surat Pernyataan Validasi Dosen

SURAT PERNYATAAN VALIDASI
DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rezki Fatimah, S.S., M.Hum.
NIP : 199602102024062001
Prodi : Bahasa Asing Terapan

Menyatakan bahwa proyek tugas akhir atas nama mahasiswa:

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

Setelah dilakukan penilaian atas proyek tersebut dapat dinyatakan:

	Layak digunakan tanpa revisi
✓	Layak digunakan dengan revisi sesuai aturan
	Tidak Layak

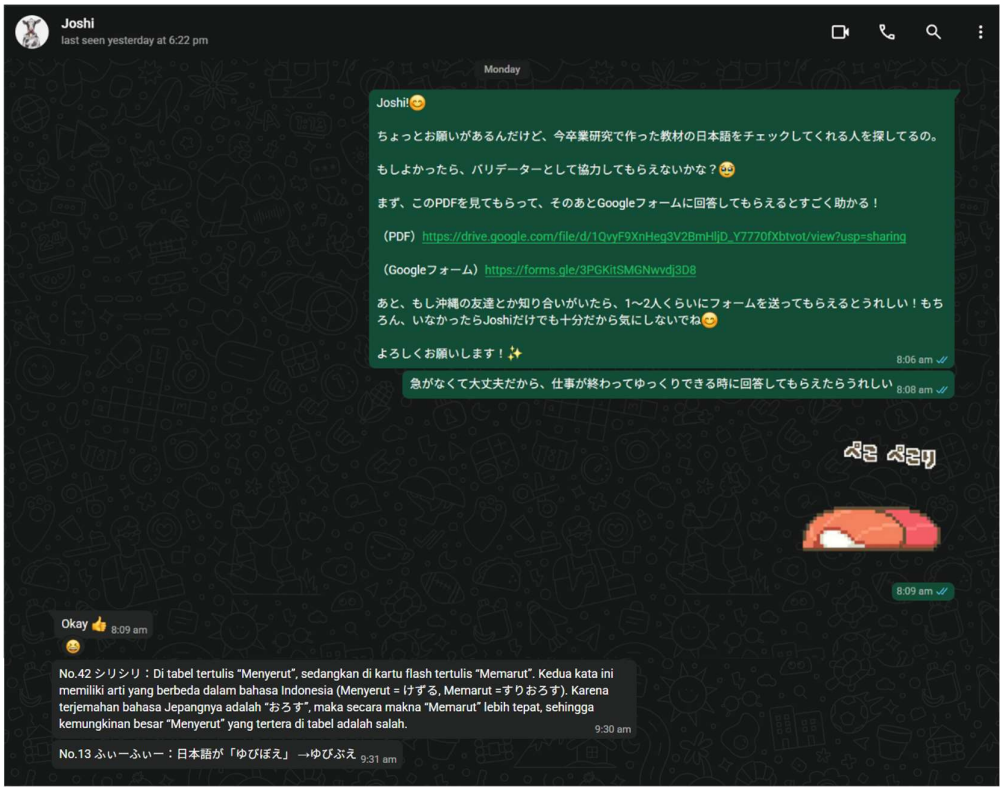
Demikian surat validasi ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana semestinya.

Semarang, 30 Juni 2026
Validator,

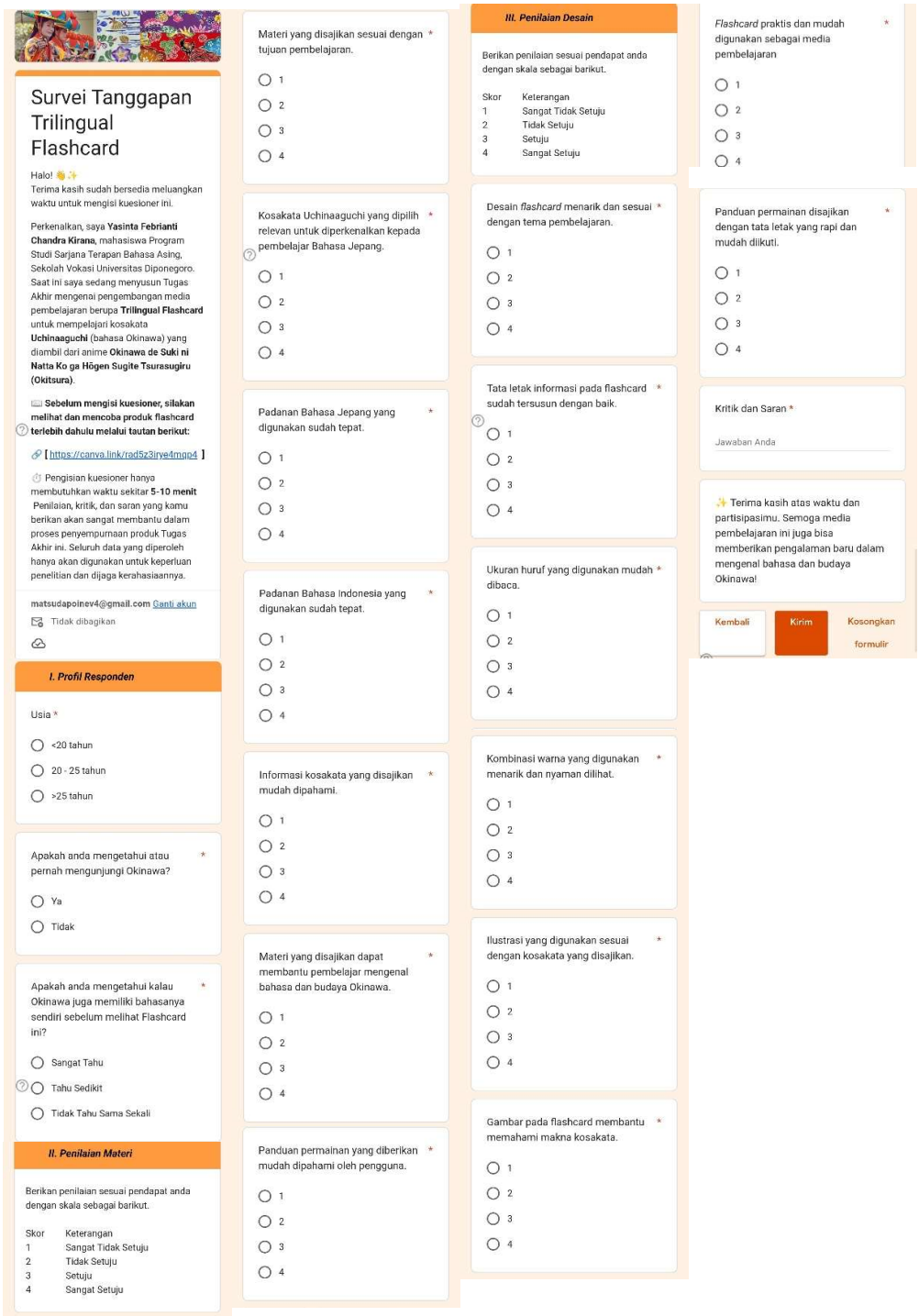
Rezki Fatimah, S.S., M.Hum.
NIP 199602102024062001

Catatan:
Pengisian kolom diberi tanda centang (✓)

Lampiran 5. Komunikasi Dengan Validator Orang Jepang



Lampiran 6. Google Form



Survei Tanggapan Trilingual Flashcard

Halo! 👋✨
Terima kasih sudah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuesioner ini.

Perkenalkan, saya **Yasinta Febrianti Chandra Kirana**, mahasiswa Program Studi Sarjana Terapan Bahasa Asing, Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro. Saat ini saya sedang menyusun Tugas Akhir mengenai pengembangan media pembelajaran berupa **Trilingual Flashcard** untuk mempelajari kosakata **Uchinaaguchi** (bahasa Okinawa) yang diambil dari anime **Okinawa de Suki ni Natta Ko ga Hōgen Sugite Tsurasugiru (Okitsura)**.

📖 **Sebelum mengisi kuesioner, silakan melihat dan mencoba produk flashcard terlebih dahulu melalui tautan berikut:**

🔗 [https://canva.link/rad5z3rye4mqp4]

⏱ Pengisian kuesioner hanya membutuhkan waktu sekitar **5-10 menit**
Penilaian, kritik, dan saran yang kamu berikan akan sangat membantu dalam proses penyempurnaan produk Tugas Akhir ini. Seluruh data yang diperoleh hanya akan digunakan untuk keperluan penelitian dan dijaga kerahasiaannya.

matsudapoinev4@gmail.com Ganti akun
Tidak dibagikan

I. Profil Responden

Usia *
- <20 tahun
- 20 - 25 tahun
- >25 tahun

Apakah anda mengetahui atau pernah mengunjungi Okinawa? *
- Ya
- Tidak

Apakah anda mengetahui kalau Okinawa juga memiliki bahasanya sendiri sebelum melihat Flashcard ini? *
- Sangat Tahu
- Tahu Sedikit
- Tidak Tahu Sama Sekali

II. Penilaian Materi

Berikan penilaian sesuai pendapat anda dengan skala sebagai barikut.

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Setuju
4	Sangat Setuju

Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran. *
- 1
- 2
- 3
- 4

Kosakata Uchinaaguchi yang dipilih relevan untuk diperkenalkan kepada pembelajar Bahasa Jepang. *
- 1
- 2
- 3
- 4

Padanan Bahasa Jepang yang digunakan sudah tepat. *
- 1
- 2
- 3
- 4

Padanan Bahasa Indonesia yang digunakan sudah tepat. *
- 1
- 2
- 3
- 4

Informasi kosakata yang disajikan mudah dipahami. *
- 1
- 2
- 3
- 4

Materi yang disajikan dapat membantu pembelajar mengenal bahasa dan budaya Okinawa. *
- 1
- 2
- 3
- 4

Panduan permainan yang diberikan mudah dipahami oleh pengguna. *
- 1
- 2
- 3
- 4

III. Penilaian Desain

Berikan penilaian sesuai pendapat anda dengan skala sebagai barikut.

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Setuju
4	Sangat Setuju

Desain *flashcard* menarik dan sesuai dengan tema pembelajaran. *
- 1
- 2
- 3
- 4

Tata letak informasi pada flashcard sudah tersusun dengan baik. *
- 1
- 2
- 3
- 4

Ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca. *
- 1
- 2
- 3
- 4

Kombinasi warna yang digunakan menarik dan nyaman dilihat. *
- 1
- 2
- 3
- 4

Ilustrasi yang digunakan sesuai dengan kosakata yang disajikan. *
- 1
- 2
- 3
- 4

Gambar pada flashcard membantu memahami makna kosakata. *
- 1
- 2
- 3
- 4

Flashcard praktis dan mudah digunakan sebagai media pembelajaran *
- 1
- 2
- 3
- 4

Panduan permainan disajikan dengan tata letak yang rapi dan mudah diikuti. *
- 1
- 2
- 3
- 4

Kritik dan Saran *

Jawaban Anda

✨ Terima kasih atas waktu dan partisipasimu. Semoga media pembelajaran ini juga bisa memberikan pengalaman baru dalam mengenal bahasa dan budaya Okinawa!

Kembali | Kirim | Kosongkan formulir

Lampiran 7. Surat Pernyataan Hak Cipta (HAKI)



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka pelindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan	:	EC002026101948, 30 Juni 2026
Pencipta		
Nama	:	**Yasinta Febrianti Chandra Kirana dan Rezki Fatimah**
Alamat	:	Kp. Cihantap RT 1 RW 10 Desa Margaasih, Kec. Cicalengka, Kab. Bandung, Jawa Barat 40395, Cicalengka, Kab. Bandung, Jawa Barat, 40395
Kewarganegaraan	:	Indonesia
Pemegang Hak Cipta		
Nama	:	**Yasinta Febrianti Chandra Kirana dan Rezki Fatimah**
Alamat	:	Kp. Cihantap RT 1 RW 10 Desa Margaasih, Kec. Cicalengka, Kab. Bandung, Jawa Barat 40395, Cicalengka, Kab. Bandung, Jawa Barat, 40395
Kewarganegaraan	:	Indonesia
Jenis Ciptaan	:	**Alat Peraga**
Judul Ciptaan	:	**UCHI Trilingual Flashcard**
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	:	30 Juni 2026, di Kota Semarang
Jangka waktu pelindungan	:	Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.
Nomor Pencatatan	:	001317250

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
u.b
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

Agung Damarsasongko,SH.,MH.
NIP. 196912261994031001

Balai Besar Sertifikasi Elektronik

Disclaimer:
1. Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.
2. Surat Pencatatan ini telah disegel secara elektronik menggunakan segel elektronik yang ditertibkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik, Badan Siber dan Sandi Negara.
3. Surat Pencatatan ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai kode QR pada dokumen ini dan informasi akan ditampilkan dalam browser.

HASIL TURNITIN

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

ORIGINALITY REPORT

15%	13%	7%	6%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints2.undip.ac.id Internet Source	1%
2	repository.usd.ac.id Internet Source	1%
3	Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta Student Paper	<1%
4	id.epicdope.com Internet Source	<1%
5	core.ac.uk Internet Source	<1%
6	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1%
7	id.123dok.com Internet Source	<1%
8	eprints.amikom.ac.id Internet Source	<1%
9	m.animeid.tv Internet Source	<1%
10	Submitted to Universitas 17 Agustus 1945 Semarang Student Paper	<1%
11	Maulida Annisa, Aulia Hafizoh, Mardia Hayati. "Fungsi, Manfaat, Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran", Jurnal Pendidikan Tambusai, 2026 Publication	<1%
12	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	<1%
13	es.wikipedia.org Internet Source	<1%
14	repository.unj.ac.id Internet Source	<1%