



**PENGEMBANGAN *WEBSITE* PEMBELAJARAN *DOKKAI*
BERBASIS CERITA RAKYAT INDONESIA UNTUK
PEMBELAJAR BAHASA JEPANG LEVEL N5–N4**

インドネシア民話に基づいた N5-N4 レベル日本語学習者向け読解

学習ウェブサイトの開発

TUGAS AKHIR

Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Terapan Program Studi STr.

Bahasa Asing Terapan Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro

Oleh:

Adena Trya Ramadhanty

40020522650029

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

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PENGEMBANGAN *WEBSITE* PEMBELAJARAN *DOKKAI* BERBASIS CERITA RAKYAT INDONESIA UNTUK PEMBELAJAR BAHASA JEPANG LEVEL N5–N4

Oleh:

Adena Trya Ramadhanty

40020522650029

Semarang, 23 September 2026

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing



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

NIP. 197401032000122001

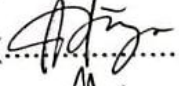
HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir diajukan oleh:

Nama : Adena Trya Ramadhanty
NIM : 40020522650029
Program Studi : Bahasa Asing Terapan
Judul Tugas Akhir : Pengembangan *Website* Pembelajaran *Dokkai* Berbasis
Cerita Rakyat Indonesia Untuk Pembelajaran Bahasa
Jepang Level N5-N4

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

TIM PENGUJI

Pembimbing : Sriwahyu Istana Trahutami, S.S., M.Hum. (.....)
Penguji I : Aditya Nur Patria, S.Hum., M.App.Ling. (.....)
Penguji II : Althaf Gauhar Auliawan, S.Hum., M.Si. (.....)

Semarang, 30 September 2026
Ketua Prodi Bahasa Asing Terapan



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

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan sebenarnya, penulis menyatakan dengan seharusnya bahwa tugas akhir yang ditulis ini tidak memiliki persamaan dengan skripsi lain.

Demikian pernyataan ini dibuat tanpa adanya paksaan dari pihak manapun. Apabila pernyataan ini tidak benar, maka penulis bersedia diberik sanksi oleh pihak yang berwenang.

Nama : Adena Trya Ramadhanty

NIM : 40020522650029

Prodi : Bahasa Asing Terapan

Tanda Tangan :



Tanggal : 29 September 2026

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, Rahmat, dan karunia-Nya yang telah dilimpahkan kepada Penulis, sehingga Tugas Akhir dengan judul “Pengembangan *Website* Pembelajaran *Dokkai* Berbasis Cerita Rakyat Indonesia Untuk Pembelajar Bahasa Jepang Level N5-N4” dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam proses penyusunan tugas ini, penulis dikelilingi oleh berbagai pihak yang senantiasa memberikan bimbingan, bantuan, serta dukungan kepada penulis. Maka dari itu, pada kesempatan ini, penulis ingin mengutarakan rasa hormat serta terima kasih yang mendalam kepada:

1. Allah SWT, atas segala berkat, rahmat, serta kasih sayang-Nya yang senantiasa kebersamai penulis.
2. Ibu Sriwahyu Istana Trahutami, S.S., M.Hum. selaku ketua prodi D4 Bahasa Asing Terapan sekaligus dosen pembimbing penulis yang telah memberikan bimbingan, bantuan, serta motivasi kepada penulis selama proses penyusunan Tugas Akhir ini;
3. Ibu Windy Harsiwi, S.Pd., M.Int.Cul. selaku dosen wali yang telah memberikan arahan kepada penulis selama masa perkuliahan;
4. Seluruh keluarga tercinta, yang senantiasa memberikan penulis dukungan, baik secara moral dan materil. Terima kasih yang mendalam penulis sampaikan atas pengorbanan serta kasih sayang yang telah dilimpahkan kepada penulis;
5. Kepada sahabat penulis, Anjani, Faiza, Dinda, Liony, dan Bedhaya, yang selalu menghibur, membantu, dan mendampingi penulis sehingga proses perjalanan Tugas Akhir ini terasa lebih ringan untuk dijalani;

6. Kepada Janet, Rubi, Dea, dan teman-teman seperjuangan lainnya yang namanya tidak bisa penulis sebutkan satu per satu;
7. Syahna selaku rekan penulis yang sudah membantu dan menyemangati penulis selama proses penyusunan Tugas Akhir ini .

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir penulis memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran akan sangat penulis apresiasi demi penyempurnaan karya ini di waktu yang akan datang. Besar harapan penulis agar Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi salah satu media yang dapat mendukung proses belajar bahasa Jepang.

Semarang, 29 September 2026



Adena Trya Ramadhanty

ABSTRAK

Yomunusa merupakan situs web pembelajaran yang dikembangkan untuk membantu pembelajar bahasa Jepang tingkat N5-N4 melatih keterampilan membaca (*dokkai*) melalui cerita rakyat Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan situs web berbasis cerita rakyat Indonesia dalam bahasa Jepang tingkat N5-N4 dengan penyajian kosakata sederhana, ilustrasi, dan glosarium, serta (2) mengetahui tingkat kegunaan situs web dari segi tampilan dan pengalaman pengguna (UI/UX). Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Situs web dikembangkan menggunakan React dan Vite, menyediakan dua puluh cerita rakyat Indonesia yang telah diadaptasi ke dalam bahasa Jepang sesuai level N5-N4, dilengkapi dengan *furigana*, ilustrasi, dan glosarium. Hasil validasi UI/UX menunjukkan nilai rata-rata sebesar 4,00 dari skala maksimum 4,0, termasuk dalam kategori “Sangat Baik”, dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 4,68 dari skala maksimum 5,0, juga termasuk dalam kategori “Sangat Baik”, dengan nilai tertinggi pada aspek fitur *furigana* dan glosarium. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa situs web Yomunusa memiliki tingkat kegunaan (*usability*) yang memadai untuk digunakan sebagai media pembelajaran membaca bahasa Jepang tingkat N5-N4 bagi pembelajar di Indonesia.

Kata kunci: situs web, pembelajaran membaca, bahasa Jepang, cerita rakyat, ADDIE

要旨

Yomunusa は、インドネシアの民話を通して N5-N4 レベルの日本語学習者が読解(dokkai)力を練習できるよう開発された学習用ウェブサイトである。本研究の目的は、(1)簡略化された語彙、イラスト、用語集を用いた N5-N4 レベルの日本語によるインドネシア民話に基づいたウェブサイトを開発すること、および(2)見た目とユーザー体験(UI/UX)の観点からウェブサイトの有用性の程度を明らかにすることである。本研究では、ADDIE(分析、設計、開発、実装、評価)モデルを用いた Research and Development(R&D)手法を使用した。ウェブサイトは React と Vite を用いて開発され、N5-N4 レベルに適応された 20 編のインドネシア民話が収録されており、ふりがな、イラスト、用語集を備えている。UI/UX の検証結果は最大値 4.0 中平均 4.00 となり、「非常に良い」のカテゴリーに分類され、全体平均値は最大値 5.0 中 4.68 となり、同じく「非常に良い」のカテゴリーに分類された。中でも、ふりがなと用語集の項目が最も高い評価を得た。これらの結果から、Yomunusa ウェブサイトはインドネシアの日本語学習者向けの読解学習媒体として十分な有用性(usability)を持つことが明らかになった。

キーワード: ウェブサイト、読解学習、日本語、民話、ADDIE

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Manfaat	4
1.4.1 Manfaat Teoritis	4
1.4.2 Manfaat Praktis	4
1.5 Luaran Proyek	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Media Pembelajaran	6
2.2 Website sebagai Media Pembelajaran	6
2.3 Keterampilan Membaca pada JLPT	7
2.4 UI/UX	8
2.4.1 User Interface (UI)	8
2.4.2 User Experience (UX)	10
2.5 Cerita Rakyat Indonesia sebagai Materi Pembelajaran	11

2.6 Peran Ilustrasi dalam Proses Pemahaman Teks.....	13
2.7 Penelitian Terdahulu.....	13
BAB III METODOLOGI PEMBUATAN.....	17
3.1 Metode Pengembangan	17
3.2 Objek dan Subjek Penelitian	18
3.2.1 Objek Penelitian	18
3.2.2 Subjek Penelitian.....	19
3.3 Pengumpulan Data	20
3.4 Tahapan Pengembangan Produk	23
3.4.1 Analisis (Analysis)	24
3.4.1.2.....	25
3.4.2 Perancangan (<i>Design</i>)	27
3.4.3 Pengembangan (<i>Development</i>).....	29
3.4.4 Implementasi (<i>Implementation</i>)	30
3.4.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	30
3.5 Waktu Penelitian.....	31
3.6 Pembagian Tugas	31
3.7 Pengeluaran Produksi.....	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	33
4.1 Hasil	33
4.1.1 Gambaran Umum Produk	33
4.1.2 Hasil Tahap Perancangan	33
4.1.3 Hasil Tahap Pengembangan	39
4.1.4 Hasil Tahap Implementasi	43
4.1.5 Evaluasi Produk.....	44
4.1.6 Diseminasi dan Implementasi Produk.....	48
4.2 Pembahasan.....	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	51

5.1 Kesimpulan.....	51
5.2 Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Model Pengembangan ADDIE.....	24
Gambar 4.1. Prototipe Halaman Utama.....	34
Gambar 4.2. Prototipe Halaman Pilihan Level.....	34
Gambar 4.3. Prototipe Halaman Pilihan Cerita Level N5.....	34
Gambar 4.4. Protoipe Halaman Pilihan Cerita Level N4.....	34
Gambar 4.5. Prototipe Halaman Cover Cerita.....	34
Gambar 4.6. Prototipe Halaman Cerita.....	34
Gambar 4.7. Prototipe Halaman Glosarium.....	35
Gambar 4.8 Logo Yomunusa.....	36
Gambar 4.9 Font Yomunusa.....	36
Gambar 4.10 Palet Warna Yomunusa.....	37
Gambar 4.11 Navigasi Pada Yomunusa.....	38
Gambar 4.12 Ilustrasi Cerita Yomunusa.....	38
Gambar 4.13 Proses Pengembangan Kode Situs Web Yomunusa.....	39
Gambar 4.14 Hasil Pengujian Halaman Utama pada Server Lokal.....	39
Gambar 4.15 Halaman Utama Yomunusa.....	39
Gambar 4.16 Halaman Apa itu Yomunusa?.....	39
Gambar 4.17 Halaman Tentang Kami.....	40
Gambar 4.18 Halaman Pilihan Cerita Tingkat N5.....	40
Gambar 4.19 Halaman Pilihan Cerita Tingkat N4.....	40
Gambar 4.20 Halaman Cover Cerita Asal-Usul Raja Ampat.....	40
Gambar 4.21 Halaman Cerita Kisah Asal-Usul Raja Ampat.....	40

Gambar 4.22 Halaman Glosarium.....	40
Gambar 4.23 Halaman Glosarium.....	41
Gambar 4.24 Halaman Glosarium.....	42
Gambar 4.25 Halaman Glosarium.....	43
Gambar 4.26 Halaman Glosarium.....	43
Gambar 4.27 Halaman Glosarium.....	43
Gambar 4.28 Halaman Glosarium.....	44
Gambar 4.29 Halaman Glosarium.....	48
Gambar 4.30 Halaman Glosarium.....	48

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Penilaian Skala Likert	22
Tabel 3.2 Rentang Skala Likert.....	23
Tabel 3.3 Timeline Pengerjaan Produk	31
Tabel 3.4 Pembagian Tugas.....	32
Tabel 3.5 Pengeluaran Produksi.....	32
Tabel 4.1 Jumlah Responden Uji Coba.....	44
Tabel 4.2 Data Respons Pengguna.....	45
Tabel 4.3 Kritik dan Saran.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Form Validasi (1) dan (2).....	56
Lampiran 2. Tampilan Situs Web Yomunusa	59
Lampiran 3. Ilustrasi Cerita.....	65
Lampiran 4. Pertanyaan Kuesioner Respons Pengguna.....	68
Lampiran 5. Data Respons Kuesioner.....	69
Lampiran 6. Data Kritik dan Saran Responden.....	74
Lampiran 7. Hasil Turnitin	77
Lampiran 8. Surat Pernyataan Hak Kekayaan Intelektual	79