BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

4.1.1 Gambaran Umum Produk

Hasil dari proyek penerjemahan ini berupa dokumen yang memuat 20 cerita rakyat Indonesia yang telah diterjemahkan dan disesuaikan ke dalam bahasa Jepang. 20 cerita tersebut dibagi menjadi 2 kelompok berdasarkan tingkat kemampuan bahasa Jepang, yaitu 10 cerita untuk tingkat N5 dan 10 cerita untuk tingkat N4. Cerita pada tingkat N5 bertema asal-usul. Sementara untuk cerita tingkat N4 berupa legenda. Rata-rata panjang cerita yang adalah 896 karakter untuk tingkat N5 dan 1.084 karakter untuk tingkat N4. Secara keseluruhan, panjang cerita berada pada rentang 743 hingga 1.587 karakter, bergantung pada tingkat kesulitan serta alur masing-masing cerita.

Penyusunan bahan ajar *dokkai* perlu mempertimbangkan kemampuan pembelajar agar materi dapat dipelajari secara bertahap. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Noviana dan Saifudin (2020). Berdasarkan pertimbangan tersebut, kosakata dan pola kalimat dalam setiap cerita disesuaikan dengan kemampuan pembelajar tingkat N5 hingga N4. Penyesuaian tersebut mengacu pada ringkasan Minna no Nihongo. Selain itu, setiap cerita dilengkapi *furigana* pada *kanji* yang digunakan. Pada bagian akhir cerita juga disediakan glosarium yang mengelompokkan kosakata berdasarkan kelas kata, yaitu kata verba, kata nomina, kata adjektiva, dan kata adverbia. Penyusunan glosarium ini bertujuan untuk membantu pembelajar memahami kosakata yang dianggap sulit tanpa harus mencari arti kata tersebut secara mandiri.

Meskipun dilakukan penyederhanaan bahasa, beberapa istilah yang berkaitan dengan budaya daerah tetap dipertahankan. Istilah tersebut kemudian diberikan penjelasan melalui glosarium. Contohnya dapat ditemukan pada

cerita Kisah Rawa Pening yang menggunakan istilah "pusaka" dan "panen", serta cerita Asal-Usul Banyuwangi yang memuat istilah "banyu" dan "wangi". Dengan demikian, penyesuaian bahasa tidak menghilangkan seluruh unsur budaya yang terdapat dalam cerita asal.

Dokumen terjemahan ini ditujukan bagi pembelajar bahasa Jepang tingkat N5 hingga N4. Oleh karena itu, bahasa yang digunakan dibuat sederhana dan mudah dipahami, tetapi tetap mempertahankan nilai budaya yang terdapat dalam cerita rakyat Indonesia. Sampai pada tahap penyusunan laporan ini, seluruh 20 cerita telah melalui pemeriksaan bahasa oleh 6 validator *native speaker* bahasa Jepang serta pemeriksaan oleh dosen. Berdasarkan proses tersebut, dokumen terjemahan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai bahan ajar *dokkai* bagi pembelajar tingkat N5–N4, sesuai dengan tujuan penelitian ini.

4.1.2 Hasil Tahap Perancangan

Pemilihan cerita rakyat mengalami perubahan dari rancangan penelitian yang telah disusun sebelumnya. Semula, penelitian ini direncanakan menggunakan 20 cerita rakyat yang cukup dikenal oleh masyarakat Indonesia. Pemilihan cerita yang sudah familiar tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa pengetahuan pembelajar mengenai alur dan latar cerita dapat menjadi pengetahuan awal ketika membaca versi bahasa Jepangnya. Dengan demikian, penggunaan cerita yang telah dikenal sebelumnya diharapkan dapat membantu pembelajar lebih berfokus pada pemahaman bahasa Jepang yang digunakan dalam teks.

Setelah dilakukan konsultasi dan bimbingan dengan dosen pembimbing, dasar pemilihan cerita kemudian diubah menjadi berdasarkan tipe cerita. Cerita bertipe asal-usul ditempatkan pada tingkat N5, sedangkan cerita bertipe legenda digunakan untuk tingkat N4. Perubahan tersebut dilakukan karena tingkat kesulitan bahasa perlu menjadi salah satu pertimbangan utama dalam

menentukan bahan bacaan. Cerita yang sudah dikenal oleh pembaca belum tentu mudah dipahami apabila bahasa yang digunakan berada di luar kemampuan mereka. Kondisi tersebut dapat memengaruhi ketertarikan pembelajar terhadap bahan bacaan.

Cerita asal-usul pada umumnya memiliki alur yang lebih sederhana dan berurutan. Cerita jenis ini biasanya berfokus pada penjelasan mengenai terbentuknya atau asal-usul suatu nama tempat sehingga alurnya relatif singkat. Karakteristik tersebut menjadi salah satu pertimbangan untuk menempatkan cerita asal-usul pada tingkat N5 yang masih berada pada tahap dasar, dengan cakupan kanji yang lebih terbatas, yaitu 88 kanji, serta penggunaan pola kalimat yang umumnya pendek dan sederhana, seperti pola subjek-objek-verba dasar dengan sedikit penggabungan klausa (3A Corporation, 2012; Sasaki & Matsumoto, 2017a). Salah satu contohnya terdapat dalam cerita Asal-Usul Kota Semarang, yaitu kalimat「パンダナランは強い王子でした。」*(Pandanarang wa tsuyoi ouji deshita*, "Pandanarang adalah pangeran yang kuat"), yang terdiri atas satu klausa. Sementara itu, cerita legenda cenderung melibatkan lebih banyak tokoh, konflik antartokoh, dan dialog, sehingga membutuhkan variasi kosakata serta bentuk kalimat yang lebih beragam untuk menjelaskan hubungan antarperistiwa dan motivasi tokoh. Kalimat pada tingkat ini dapat melibatkan penggabungan klausa, misalnya melalui bentuk ～て (*te*) atau penghubung sebab-akibat seperti ～ので (*node*) (3A Corporation, 2013), seperti pada kalimat dalam cerita Ande-Ande Lumut, yaitu「パンジ・アスマラバングン王子が敵に勝ったので、ジェンガラ王国はまた安全になりました。」(*Panji Asumarabangun ouji ga teki ni katta node, Jengara oukoku wa mata anzen ni narimashita*, "Karena

Pangeran Panji Asmarabangun berhasil mengalahkan musuh, Kerajaan Jenggala kembali aman"). Oleh karena itu, cerita legenda ditempatkan pada tingkat N4 yang memiliki cakupan kanji lebih luas, yaitu 137 kanji, serta memungkinkan penggunaan pola kalimat yang lebih kompleks dibandingkan N5 (Sasaki & Matsumoto, 2017b).

Selain struktur cerita, pemilihan bahan juga mempertimbangkan keberagaman budaya sebagai bentuk representasi kearifan lokal Nusantara (Yolferi, 2018). Sepuluh cerita bertipe asal-usul dan sepuluh cerita bertipe legenda mencakup berbagai wilayah Indonesia, mulai dari Jawa, Sumatra, Bali, Kalimantan, Papua, Maluku, hingga Kepulauan Riau. Dengan demikian, cerita yang digunakan tidak hanya memberikan variasi dari segi tingkat kesulitan bahasa, tetapi juga memperlihatkan keberagaman geografis dan budaya Indonesia.

Selain menentukan kategori cerita, tahap praproduksi juga meliputi penyusunan naskah sumber dalam bahasa Indonesia. Naskah yang digunakan sebagai dasar penerjemahan tidak diambil secara utuh dari satu sumber tertentu. Penulis menyusun naskah berdasarkan beberapa versi cerita yang diperoleh dari berbagai buku kumpulan cerita rakyat dan sumber daring. Beberapa versi dari cerita yang sama dibandingkan terlebih dahulu, kemudian informasi yang relevan disusun kembali menjadi satu naskah berbahasa Indonesia yang memiliki alur yang jelas dan panjang yang sesuai untuk kebutuhan penelitian.

Dalam penyusunan tersebut, alur utama dan pesan moral yang terdapat secara konsisten dalam berbagai sumber tetap dipertahankan. Dengan cara ini, naskah sumber tidak hanya menjadi gabungan dari beberapa sumber, tetapi menjadi satu teks yang utuh dan dapat digunakan sebagai dasar dalam proses penerjemahan.

A. Perancangan Alur Kerja Penerjemahan

Setelah pemilihan cerita dan penyusunan naskah sumber selesai, tahap berikutnya adalah membuat alur kerja penerjemahan. Alur kerja ini digunakan sebagai pedoman agar proses pengubahan naskah berbahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang dapat dilakukan secara sistematis.

Penyusunan alur kerja juga berfungsi untuk menjaga konsistensi hasil terjemahan. Hal ini diperlukan karena 20 cerita dikerjakan pada waktu yang berbeda. Dengan adanya tahapan yang sama, setiap cerita dapat mengikuti pendekatan serta standar tingkat kesulitan bahasa yang relatif sama. Sebaliknya, penerjemahan tanpa alur kerja yang jelas dapat menimbulkan ketidakkonsistenan, misalnya terdapat cerita yang terlalu banyak disederhanakan sedangkan cerita lainnya masih menggunakan struktur kalimat yang terlalu kompleks untuk tingkat pembelajar yang dituju.

Tabel 4. 1 Perancangan Alur Kerja Penerjemahan

No	Tahap	Aktivitas Utama	Tujuan
1	Penyusunan Naskah Sumber	Membaca berbagai buku dan sumber daring mengenai cerita rakyat terpilih, lalu menuliskannya kembali menjadi satu naskah berbahasa Indonesia yang koheren	Menghasilkan teks sumber yang representatif dan proporsional sebagai dasar penerjemahan
2	Pemahaman Teks Sumber	Membaca dan memahami keseluruhan alur, tokoh, serta pesan moral cerita sumber	Memastikan makna asli cerita dipahami utuh sebelum dialihbahasakan
3	Penerjemahan Awal	Menerjemahkan teks sesuai batasan kosakata dan tata	Menghasilkan draf awal terjemahan yang sesuai tingkat kesulitan sasaran

		bahasa level N5-N4 yang ditentukan	
4	Penerapan Teknik	Menerapkan teknik Molina & Albir pada kalimat kompleks, dialog, dan istilah budaya	Memastikan setiap keputusan penerjemahan dapat dipertanggungjawabkan secara sistematis
5	Pemeriksaan Alur	Memeriksa ulang keseluruhan cerita agar alur tidak terpotong akibat penyederhanaan	Menjaga koherensi dan kesinambungan narasi cerita

Kelima tahap tersebut tidak dilakukan hanya satu kali secara berurutan. Pada setiap cerita, tahapan dapat kembali dilakukan apabila ditemukan bagian yang masih perlu diperbaiki. Misalnya, apabila pada tahap penerapan teori dan teknik ditemukan bahwa suatu teknik menyebabkan perubahan pada nuansa penting cerita, penerjemah dapat kembali meninjau tahap penyusunan atau pemahaman naskah sumber sebelum melanjutkan proses.

Penerapan secara berulang ini terutama diperlukan pada cerita yang memiliki alur lebih padat, seperti Ande-Ande Lumut dan Bawang Merah dan Bawang Putih. Kedua cerita tersebut mempunyai alur yang relatif lebih panjang dibandingkan cerita lain dalam kategori yang sama. Oleh karena itu, pemeriksaan perlu dilakukan beberapa kali agar penyederhanaan bahasa tidak mengganggu kesinambungan cerita.

Dalam proses penerjemahan, ditemukan tiga tantangan utama yang muncul pada beberapa cerita.

1. Penyederhanaan kalimat kompleks tanpa kehilangan makna

Tantangan pertama berkaitan dengan penyederhanaan kalimat yang memiliki struktur kompleks. Permasalahan ini terutama ditemukan pada cerita legenda tingkat N4 yang memuat banyak dialog dan konflik emosional antartokoh, seperti Kisah Roro Jonggrang dan Ande-Ande Lumut. Kalimat dalam naskah sumber yang menggabungkan hubungan sebab dan akibat dalam satu kalimat panjang perlu dipecah menjadi beberapa kalimat yang lebih pendek pada teks sasaran. Penyederhanaan dilakukan agar informasi tetap dapat dipahami dan diikuti oleh pembaca tingkat N4.

2. Penanganan istilah budaya tanpa padanan langsung

Tantangan kedua adalah menerjemahkan istilah budaya yang tidak mempunyai padanan langsung dalam bahasa Jepang. Istilah tersebut antara lain nama benda, ritual, atau konsep yang berkaitan dengan daerah asal cerita, seperti *pusaka*, *panen*, dan *boreh*. Dalam kondisi tersebut, penerjemah perlu menentukan apakah istilah asli akan dipertahankan atau diganti menggunakan istilah yang lebih umum.

Keputusan tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan tingkat kemudahan pemahaman pembelajar. Istilah budaya tetap dipertahankan apabila memiliki kaitan yang penting dengan inti cerita atau judul cerita. Sebaliknya, istilah yang hanya berfungsi sebagai pelengkap atau detail tambahan dapat digeneralisasi agar lebih mudah dipahami oleh pembelajar.

3. Konsistensi tingkat kesulitan *kanji*

Tantangan ketiga berkaitan dengan penggunaan *kanji*. *Kanji* yang digunakan dalam 20 cerita harus disesuaikan dengan daftar *kanji* untuk tingkat N5 atau N4 yang telah ditentukan. Oleh karena itu, setiap kali ditemukan *kanji* baru, dilakukan pengecekan kembali menggunakan situs Jisho. Pengecekan

silang ini dilakukan untuk menjaga agar penggunaan *kanji* tetap sesuai dengan tingkat pembelajaran yang dituju.

4.1.3 Hasil Tahap Pengembangan

A. Daftar Istilah Budaya

Beberapa istilah yang berasal dari budaya daerah tetap dipertahankan dalam bentuk aslinya melalui teknik peminjaman karena tidak terdapat padanan yang dianggap sesuai dalam bahasa Jepang. Untuk membantu pembaca memahami istilah tersebut, penjelasan diberikan melalui glosarium pada masing-masing cerita.

Keputusan untuk mempertahankan istilah budaya tersebut mengacu pada strategi konservasi Newmark (1988). Strategi tersebut digunakan ketika istilah budaya dari bahasa sumber tidak mempunyai padanan yang sesuai dalam budaya sasaran. Dengan mempertahankan istilah asli dan memberikan penjelasan tambahan, unsur lokal dalam cerita dapat tetap diperkenalkan kepada pembaca tanpa menghilangkan maknanya.

Tabel 4. 2 Daftar Istilah Budaya dalam Cerita

No.	Istilah Jepang	Cerita	Arti/Konteks
1	プサカ (pusaka)	Kisah Rawa Pening	Benda pusaka (istilah budaya
2	パネン (panen)	Kisah Rawa Pening	Panen/perayaan hasil panen (bahasa Jawa)
3	バニュ (banyu)	Asal-Usul Banyuwangi	Air (bahasa Jawa), asal nama daerah
4	ワンギ (wangi)	Asal-Usul Banyuwangi	Harum (bahasa Jawa), asal nama daerah
5	アセム (asem)	Asal-Usul Kota Semarang	Pohon asam (bahasa Jawa)
6	アランアラン (arang-arang)	Asal-Usul Kota Semarang	Jauh/berjauhan (bahasa Jawa)

7	タリ・プルスンバハン	Kisah Putri Mambang Limau	Nama tarian persembahan khas Riau

Berdasarkan tabel tersebut, istilah yang dipertahankan umumnya mempunyai hubungan langsung dengan asal-usul nama suatu tempat atau menjadi bagian penting dari alur cerita. Contohnya dapat dilihat pada *banyu-wangi* dan *asem-arang* yang berkaitan dengan etimologi nama daerah. Sementara itu, istilah seperti *pusaka* dalam Kisah Rawa Pening dan nama tarian dalam Kisah Putri Mambang Limau berkaitan dengan unsur utama dalam cerita.

Hal tersebut sesuai dengan pertimbangan yang digunakan dalam proses penerjemahan. Istilah budaya tetap dipertahankan apabila mempunyai peran penting terhadap pemahaman cerita. Sebaliknya, istilah yang hanya menjadi bagian pendukung, seperti *boreh* dan *candi* pada Tabel 4.3, dapat diterjemahkan menggunakan teknik generalisasi atau adaptasi. Pertimbangan tersebut dilakukan agar penggunaan istilah asing dalam satu cerita tidak terlalu banyak dan tetap sesuai dengan kemampuan pembelajar.

B. Tahap Penerjemahan

1. Perumusan Pendekatan

Pada tahap ini, kemudahan pemahaman bagi pembelajar tingkat N5–N4 menjadi salah satu pertimbangan utama dalam proses penerjemahan, sehingga penyesuaian tidak hanya berfokus pada mempertahankan struktur teks sumber. Untuk mendukung proses tersebut, teknik penerjemahan yang dikemukakan oleh Molina dan Albir digunakan sebagai acuan untuk mengidentifikasi serta menjelaskan berbagai keputusan yang diambil selama proses penerjemahan.

Molina dan Albir mengemukakan 18 teknik penerjemahan yang dapat digunakan untuk mengelompokkan berbagai bentuk penyesuaian dalam

penerjemahan. Penggunaan teknik tersebut membantu menjelaskan perubahan yang dilakukan terhadap unsur-unsur tertentu dalam teks berdasarkan jenis teknik yang diterapkan. Bentuk penerapan teknik penerjemahan dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 4.3.

2. Proses Penerjemahan

Hasil perbandingan antara naskah sumber dan teks sasaran dari 20 cerita menunjukkan adanya beberapa teknik penerjemahan yang digunakan secara berulang. Contoh penerapan teknik tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 3 Contoh Analisis Teknik Penerjemahan

No	Cerita	Teks Sumber (Indonesia)	Teks Sasaran (Jepang)	Teknik	Justifikasi
1	Kisah Sura dan Baya	"Mereka sama-sama kuat, pintar, ganas, dan rakus."	「Futari wa tsuyokute, atama ga yokute, yoku tabemashita.」「二人は つよくて、あたまが よくて、よく食(た)べました。」	Reduksi	Sifat "ganas" dan "rakus" disederhanakan sesuai kosakata N5
2	Legenda Kebo Iwa	"...ayah dan ibunya menjadi kesusahan memenuhi kebutuhan makanannya."	「Otousan to okaasan wa mainichi taihendeshita.」「おとうさんと おかあさんは毎日(まいにち) たいへんでした。」	Reduksi	Frasa kompleks diringkas tanpa menghilangkan inti pesan
3	Kisah Asal-Usul Raja Ampat	"...telur raksasa misterius di dalam hutan	「Mori de, omoshirokute ookii tamago o muttsu	Reduksi (Omisi)	Detail lokasi dan kesan "misterius"

		dekat Sungai Kamundan."	mitsukemashita.」「森(もり)で、おもしろくて大(おお)きい たまごを六(むっ)つ 見(み)つけました。」		dihilangkan
4	Kisah Rawa Pening	"...mengambil pusaka milik Ki Hajar..."	「taisetsuna mono (fusaka) o morai ni ikimashita.」「大切(たいせつ)な もの（プサカ）を もらいに 行(い)きました。」	Peminjaman + Amplifikasi	Istilah budaya dipertahankan, dilengkapi padanan umum dan glosarium
5	Asal-Usul Banyuwangi	"...patih... Raden Sidopekso."	「Raden Shidopekuso to iu tsuyoi ouji ga sundeimashita.」「ラデン・シドペクソと いう つよい おうじが 住(す)んでいました。」	Generalisasi	Jabatan spesifik kerajaan Jawa digeneralisasi menjadi "pangeran"
6	Kisah Roro Jonggrang	"Bandung Bondowoso berhasil mengalahkan dan **membunuh** Prabu Baka..."	「Bandun wa baka no riidaa o taoshimashita.」「バンドゥンは バカの リーダーを たおしました。」	Modulasi	Tindakan eksplisit diperhalus menjadi "mengalahkan"
7	Kisah Roro Jonggrang	"...membangun **seribu candi** dalam waktu satu malam."	「ichya de sen no otera o tsukuru koto desu.」	Adaptasi	"Candi" diadaptasi menjadi □□, istilah kuil yang

			「一夜(いちや)で 千(せん)のお寺(てら)を 作(つく)る ことです。」		familiar dalam budaya Jepang
8	Kisah Timun Mas	"...garam, cabai, biji mentimun, dan **terasi**..."	「shio, tougarashi, gyuuri no tane, soshite ebi peesuto ga…」「しお、唐辛子(とうがらし)、きゅうりの種(たね)、そして エビペーストが...」	Amplifikasi (Deskripsi)	"Terasi" dijelaskan deskriptif sebagai "pasta udang"
9	Ande-Ande Lumut	"...menggelar **sayembara** mencari istri..."	「tsuma o erabu kontesuto o hirakimashita.」「つまを えらぶ コンテストを 開(ひら)きました。」	Padanan Lazim	Dipadankan dengan コンテスト, kata serapan yang sudah lazim
10	Lutung Kasarung	"...memberikan **boreh** hitam..."	「kurui kusuri o moraimashita」「黒(くろ)い 薬(くすり)を もらいました。」	Generalisasi	"Boreh" digeneralisasi menjadi 薬 (obat/ramuan)
11	Kisah Putri Ular	"...ia berdoa agar dirinya **dihukum**."	「jibun ni nerui koto ga okiruyou ni inorimashita.」「自分(じぶん)に 悪(わる)い ことが 起(お)きるようにいのりました。」	Modulasi	"Dihukum" diubah sudut pandangnya menjadi ungkapan netral

Berdasarkan 11 contoh tersebut, teknik reduksi pada contoh nomor 1 sampai 3 lebih banyak ditemukan pada cerita tingkat N5. Penggunaan teknik ini berkaitan dengan kebutuhan untuk mempermudah pemahaman pembaca pemula. Detail tertentu dalam teks sumber dikurangi apabila dianggap tidak menjadi bagian utama yang diperlukan untuk memahami isi cerita.

Teknik peminjaman yang disertai amplifikasi, seperti pada contoh nomor 4, digunakan untuk istilah budaya dan istilah yang berhubungan dengan asal-usul nama daerah. Istilah tersebut tetap dipertahankan karena mempunyai kaitan dengan bagian penting dari cerita. Penjelasan tambahan kemudian digunakan untuk membantu pembaca memahami istilah yang dipertahankan tersebut.

Selanjutnya, teknik generalisasi ditemukan pada contoh nomor 5 dan 10, sedangkan modulasi terdapat pada contoh nomor 6 dan 11. Teknik adaptasi digunakan pada contoh nomor 7. Ketiga teknik tersebut diterapkan ketika istilah atau tindakan dalam teks sumber dianggap terlalu spesifik atau kurang sesuai jika diterjemahkan secara langsung untuk pembelajar tingkat dasar. Contohnya adalah istilah "patih" dan "boreh", serta tindakan "membunuh" dan "dihukum".

Temuan tersebut menunjukkan bahwa penyesuaian dalam penerjemahan tidak hanya dilakukan dengan mengurangi kata atau informasi. Penyesuaian juga dapat dilakukan dengan mengubah cara pandang terhadap suatu peristiwa atau mengurangi tingkat keeksplisitan suatu ungkapan. Sementara itu, teknik padanan lazim**,** seperti pada contoh nomor 9, digunakan ketika terdapat kata dalam bahasa Jepang yang sudah umum digunakan dan memiliki makna yang sesuai dengan istilah pada teks sumber. Oleh karena itu, penerjemah tidak perlu membuat padanan baru.

Perbedaan penggunaan teknik juga terlihat antara cerita tingkat N5 dan N4. Pada tingkat N5, reduksi terhadap detail deskriptif lebih banyak dilakukan. Sementara itu, pada tingkat N4, bagian-bagian dalam narasi asli cenderung dipertahankan lebih banyak. Teknik seperti modulasi dan adaptasi juga lebih terlihat pada tingkat N4 karena penyesuaian tidak hanya berfokus pada pengurangan informasi, tetapi juga pada cara penyampaian makna dan nuansa.

Hal tersebut berkaitan dengan kemampuan pembelajar N4 yang lebih luas dalam memahami kosakata dan struktur kalimat dibandingkan pembelajar N5. Dengan demikian, pada tingkat N4, kebutuhan penyesuaian tidak selalu berupa pengurangan informasi, tetapi dapat berupa pengubahan cara penyampaian agar tetap mudah dipahami.

3. Penyesuaian Alur Cerita

Selain melakukan penyesuaian pada tingkat kalimat, proses penerjemahan juga memperhatikan alur cerita secara keseluruhan. Penyederhanaan bahasa dilakukan dengan tetap mempertahankan hubungan antarkejadian sehingga cerita tidak terasa terputus. Tantangan tersebut terutama terlihat pada cerita yang memiliki lebih banyak tokoh dan konflik, seperti Ande-Ande Lumut dan Bawang Merah dan Bawang Putih.

Kedua cerita tersebut membutuhkan pembagian narasi ke dalam beberapa bagian agar perpindahan antaradegan tetap mudah diikuti. Meskipun kalimat telah disederhanakan, hubungan antara satu kejadian dengan kejadian berikutnya tetap dipertahankan.

Pada cerita dengan alur yang lebih sederhana, seperti Kisah Putri Ular, permasalahan yang muncul berbeda. Proses reduksi perlu dikendalikan agar cerita tidak menjadi terlalu pendek atau terasa terburu-buru. Bagian yang

menunjukkan perkembangan perasaan tokoh tetap dipertahankan agar pembaca dapat mengikuti jalan cerita secara utuh.

Secara keseluruhan, proses penyesuaian alur menghadapi beberapa hal yang perlu diperhatikan. Bahasa harus tetap disesuaikan dengan tingkat N5–N4 tanpa menghilangkan makna utama cerita. Selain itu, hubungan antaradegan perlu tetap jelas meskipun beberapa detail deskriptif dikurangi. Pemilihan kanji juga harus diperhatikan agar tingkat kesulitan bahasa tetap sesuai dengan standar yang telah ditentukan.

B. Finalisasi Format

1. Pemeriksaan Ulang

Sebelum dokumen memasuki tahap validasi, seluruh 20 cerita diperiksa kembali. Pemeriksaan dilakukan terhadap tiga aspek utama, yaitu tata bahasa, *kanji*, dan kosakata.

Pada aspek tata bahasa, pemeriksaan dilakukan untuk memastikan pola kalimat yang digunakan sesuai dengan struktur yang dipelajari pada tingkat N5 atau N4. Selanjutnya, penggunaan *kanji* diperiksa untuk memastikan bahwa kanji yang muncul sesuai dengan daftar *kanji* pada tingkat yang dituju. Pengecekan tersebut dilakukan kembali menggunakan situs Jisho.

Pemeriksaan juga dilakukan terhadap kosakata yang digunakan dalam setiap cerita. Kosakata yang berada di luar kemampuan dasar N5–N4 diupayakan untuk dihindari. Apabila terdapat kosakata yang tetap perlu digunakan meskipun berada di luar tingkat tersebut, kata tersebut dicantumkan dalam glosarium.

Pemeriksaan ulang ini menjadi tahap pengendalian kualitas sebelum dokumen diberikan kepada validator eksternal. Dengan demikian, hasil validasi

dapat lebih diarahkan pada aspek kealamian, ketepatan, dan kesesuaian penggunaan bahasa.

2. Struktur Format Dokumen

Tabel 4. 4 Struktur Format Setiap Cerita

Bagian	Isi	Fungsi
Judul	Judul cerita (Jepang + Indonesia) dan keterangan daerah asal	Identifikasi cerita dan konteks budaya
Narasi	Teks cerita berbahasa Jepang dengan *furigana* pada seluruh kanji	Bahan bacaan utama *dokkai*
Glosarium	Kosakata sulit dikategorikan per kelas kata (verba, nomina, adjektiva, adverbia)	Bantuan pemahaman kosakata mandiri

Ketiga bagian tersebut menggunakan susunan yang sama pada seluruh 20 cerita. Format yang konsisten digunakan agar pembaca dapat terbiasa dengan pola penyajian materi. Pada bagian judul, daerah asal cerita dicantumkan secara jelas untuk memberikan informasi awal mengenai latar budaya cerita. Informasi tersebut juga dapat menjadi penghubung antara cerita dengan pengetahuan yang telah dimiliki pembaca sebelumnya.

Pengelompokan glosarium berdasarkan kelas kata ditambahkan setelah memperoleh masukan dari dosen dalam proses konsultasi. Pembagian tersebut diharapkan dapat membantu pembaca memahami kosakata tidak hanya berdasarkan artinya, tetapi juga berdasarkan fungsi gramatikalnya dalam kalimat.

3. Karakteristik Dokumen Terjemahan

Dokumen terjemahan yang dihasilkan memadukan aspek pembelajaran bahasa dengan pengenalan budaya Indonesia. Dari aspek kebahasaan, kosakata

dan pola kalimat disesuaikan dengan tingkat N5–N4. Setiap cerita juga dilengkapi dengan *furigana* serta glosarium yang dikelompokkan berdasarkan kelas kata sehingga dapat mendukung proses belajar secara mandiri.

Karakteristik tersebut disusun untuk menjawab permasalahan yang telah dibahas pada Bab I, yaitu keterbatasan bahan bacaan *dokkai* yang disusun berdasarkan tingkat kesulitan secara bertahap. Dengan adanya pembagian tingkat N5 dan N4, pembelajar dapat menggunakan materi yang sesuai dengan kemampuan bahasanya.

Dari sisi budaya, beberapa istilah khas daerah tetap dipertahankan melalui teknik peminjaman. Hal tersebut membuat dokumen tidak hanya berfungsi sebagai bahan latihan membaca, tetapi juga memberikan pengenalan terhadap budaya dan kearifan lokal dari berbagai wilayah Indonesia kepada pembelajar bahasa Jepang.

Dengan demikian, dokumen yang dihasilkan mempunyai dua fungsi, yaitu mendukung pembelajaran *dokkai* dan memperkenalkan unsur budaya Indonesia. Kedua aspek tersebut menjadi bagian yang saling melengkapi dalam penyusunan materi.

4. Target Hasil Akhir Produk

Hasil akhir dari proses penerjemahan berupa dokumen yang berisi 20 cerita rakyat Indonesia yang telah disesuaikan dengan standar kebahasaan N5–N4. Dokumen tersebut dilengkapi dengan furigana dan glosarium yang disusun secara terstruktur. Dalam proses penerjemahan, teknik penerjemahan Molina dan Albir digunakan secara konsisten untuk menjadi dasar dalam menentukan dan menjelaskan keputusan penerjemahan.

Produk tersebut secara langsung berkaitan dengan rumusan masalah pertama dan kedua yang telah ditetapkan pada Bab I. Setelah proses penerjemahan dan pemeriksaan selesai, dokumen dapat dilanjutkan ke tahap validasi bahasa oleh penutur asli dan validasi ahli oleh dosen. Hasil dari kedua proses tersebut selanjutnya digunakan untuk menjawab rumusan masalah ketiga mengenai kelayakan bahasa sebelum dokumen ditetapkan sebagai bahan ajar *dokkai* final.

C. Validasi Bahasa oleh *Native Speaker*

Validasi bahasa dilakukan oleh 6 *native speaker* bahasa Jepang melalui lembar validasi yang dibuat menggunakan *Google Form*. Lembar tersebut mencakup tujuh aspek penilaian, yaitu kejelasan isi, kealamian kalimat, keberadaan ungkapan yang kurang alami, kesesuaian kosakata dengan konteks, kemudahan alur untuk diikuti, kelayakan cerita sebagai bahan bacaan, serta kesesuaian dengan level JLPT N5/N4. Selain pertanyaan dengan pilihan jawaban, validator juga diberikan dua pertanyaan terbuka mengenai istilah yang memerlukan penjelasan tambahan dan saran perbaikan secara umum. 20 cerita dibagikan kepada 6 validator dengan pembagian yang dilakukan secara merata. Rincian pembagian cerita dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 4. 5 Pembagian Cerita per Validator

No.	Validator	Jumlah Cerita	Judul Cerita
1	V1	4	Legenda Kebo Iwa, Kisah Sura dan Baya, Kisah Rawa Pening, Kisah Roro Jonggrang

2	V2	4	Terjadinya Danau Toba, Kisah Asal-Usul Raja Ampat, Legenda Gunung Tangkuban Perahu dan Sangkuriang, Asal-Usul Banyuwangi
3	V3	3	Asal-Usul Selat Bali, Asal-Usul Kota Semarang, Lutung Kasarung
4	V4	3	Ande-Ande Lumut, Legenda Putri Junjung Buih, Kisah Putri Ular
5	V5	3	Kisah Timun Mas, Kisah Malin Kundang, Bawang Merah dan Bawang Putih
6	V6	3	Kisah Batu Badaong, Kisah Putri Mambang Limau, Legenda Batu Menangis

Keenam validator memberikan penilaian yang berbeda pada setiap aspek terhadap cerita yang mereka reviu. Hasil penilaian tersebut dirangkum dalam tabel berikut.

Tabel 4. 6 Rekapitulasi Hasil Validasi Bahasa

Validator	**Isi Mudah Dipahami**	**Kealamian Kalimat**	**Ekspresi Tidak Alami**	**Kesesuaian Kosakata**	**Alur Mudah Diikuti**	**Kelayakan Bacaan**	**Kesesuaian Level**
V1	2	2	2	2	3	2	—

V2	2	2	2	2	3	2	3
V3	4	3	3	3	4	3	4
V4	2	2	2	2	2	3	—
V5	4	4	2	4	4	4	—
V6	2	2	2	2	3	3	—

Berdasarkan hasil pada Tabel 4.6, enam aspek penilaian, yaitu kejelasan isi, kealamian kalimat, ekspresi, kesesuaian kosakata, kemudahan mengikuti alur, dan kelayakan sebagai bahan bacaan, memperoleh rata-rata skor antara 2,17 hingga 3,17. Rata-rata keseluruhan dari keenam aspek tersebut adalah 2,64 dari skala maksimum 4 dan termasuk dalam kategori "Sesuai". Aspek kemudahan mengikuti alur cerita memperoleh rata-rata tertinggi, yaitu 3,17, sedangkan aspek ekspresi memperoleh rata-rata terendah, yaitu 2,17. Jika dilihat berdasarkan masing-masing validator, Validator 3 dan Validator 5 memberikan rata-rata skor yang relatif lebih tinggi pada sebagian besar aspek. Sementara itu, Validator 1, Validator 2, Validator 4, dan Validator 6 cenderung memberikan skor pada kisaran 2, yang menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa bagian dalam cerita yang perlu diperhatikan dan diperbaiki.

Pada aspek Kesesuaian Level dalam Tabel 4.6, penilaian hanya diberikan oleh Validator 2 dan Validator 3, sedangkan empat validator lainnya tidak memberikan skor pada aspek tersebut. Hal ini berkaitan dengan perbedaan latar belakang dan pengalaman validator, karena penilaian kesesuaian suatu bacaan dengan tingkat N5–N4 memerlukan pemahaman mengenai standar

tingkat kesulitan JLPT. Tidak semua penutur asli bahasa Jepang memiliki pengetahuan atau pengalaman yang berkaitan dengan penentuan tingkat kemampuan tersebut. Oleh karena itu, aspek Kesesuaian Level tidak dimasukkan dalam perhitungan rata-rata keseluruhan keenam aspek pada paragraf sebelumnya dan dibahas secara terpisah berdasarkan penilaian validator yang memberikan skor.

Selain memberikan penilaian pada setiap aspek, keenam validator juga menyampaikan masukan secara tertulis. Masukan tersebut digunakan sebagai bahan untuk mengidentifikasi bagian-bagian yang masih perlu diperbaiki dalam teks terjemahan. Rangkuman masukan dari masing-masing validator disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 7 Masukan Tertulis Validator

Validator	**Cerita**	**Masukan**
V1	Kisah Sura dan Baya	(1) Kata "Kowakute" (こわくて) dan partikel "wa" (は) pada dua kalimat di Sura dan Baya dinilai tidak alami/keliru. (2) Kata "kikimashita" (聞きました) pada "kami sama ga kikimashita kara" (かみさまが 聞きましたから) dinilai ambigu, disarankan diganti "uke iremashita"/"kiki iremashita" (受け;入れました/聞き;入れました). (3) "mura no hito wa ona no chikaku ni takusan ishi o mottekimashita" (むらの;人は あなの ちかくに たくさん いしを もってき

		ました。) Tindakan warga desa memasukkan batu ke lubang tempat Kebo Iwa tidur dinilai kurang jelas motivasinya dan perlu penjelasan tambahan, mengingat Kebo Iwa banyak berjasa bagi warga desa.
V3	Lutung Kasarung	Ungkapan "totemo ibatte minna o hibbarimashita" (とても(いば);威張ってみんなを引(ひ)っ張(ば)りました) mengenai sifat sombong tokoh disarankan diganti lebih sederhana menjadi "shihai shimashita" (支配(しはい)しました) (menguasai/memerintah).
V4	Ande-Ande Lumut	Frasa "tochi o atsumeru tameni" (土地(とち)を(あつ);集めるために) (untuk mengumpulkan tanah) disarankan diganti "kuni o ookiku surutameni" (国(くに)を (おお);大きくするために) (untuk memperluas wilayah) agar lebih alami.
V5	Kisah Timun Mas	Nama tokoh "Buto Ijo" (ブトイジョ) perlu diperbaiki partikelnya (dari "Ni" (に) menjadi "Ga" が). Sebutan "obaasan" (おばあさん) dan "okasan" (お(か);母さん) untuk tokoh yang sama disarankan diseragamkan menjadi "obaasan" (おばあさん).

V6	Kisah Putri Mambang Limau	(1) "komarihateta" (困り;果てた) (kehabisan akal) disarankan diganti "aiso o tsukashi" (愛想を;尽かし) (kehilangan kesabaran). (2) "mura no riidaa" (村のリーダー) (pemimpin desa) disarankan diganti "sanchou" (村長) (kepala desa). (3) "mazushikute hitoribochi no wakamono ga sundeimashita" (貧しくて;独りぼっちの若者が住んでいました) disarankan disusun ulang menjadi "mazushii wakamono ga hitoribochi de sundeimashita" (貧しい;若者が独りぼっちで住んでいました) (4) "onna no ko" (女の;子) (gadis) disarankan diganti "tennyo" (天女) (bidadari). (5) "syooru" (ショール) (selendang) disarankan diganti "hagoromo" (羽衣) (pakaian bidadari). (6) Kalimat "jikan o mud ani shinaide … syooru o mesumimashita" (時間を;無駄にしないで...ショールを;盗みました) disarankan disusun ulang menjadi "sugusama (kanojotachi no me o mesumi)… hagoromo o mesumimashita" (すぐさま(彼女たちの;目を盗み)...羽衣を;盗みました). (7) Saran umum: koherensi karakter dipertanyakan: Bujan Enok digambarkan berhati baik, namun tindakannya

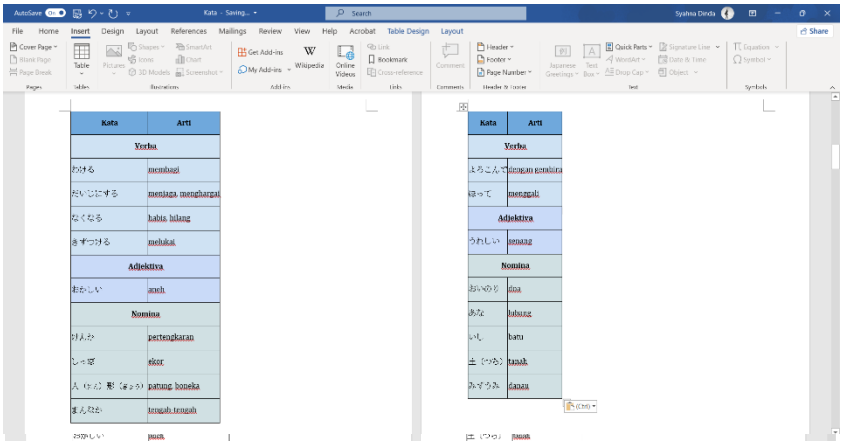
	mencuri selendang dinilai janggal, dan relevansi adegan membunuh ular terhadap alur cerita juga dipertanyakan.

Berdasarkan masukan pada Tabel 4.7, saran dari keenam validator dapat dikelompokkan ke dalam beberapa jenis perbaikan. Pertama, terdapat koreksi terhadap penggunaan tata bahasa dan partikel, seperti pada masukan validator 1 dan validator 5. Kedua, terdapat saran untuk menyesuaikan pilihan kata dan ungkapan agar lebih alami digunakan dalam bahasa Jepang, seperti yang disampaikan oleh validator 3 dan validator 4. Ketiga, terdapat penyesuaian istilah yang berkaitan dengan unsur budaya dalam cerita. Salah satunya adalah saran validator 6 untuk mengganti istilah "selendang" menjadi "hagoromo" (羽衣(はごろも)) karena istilah tersebut memiliki keterkaitan dengan gambaran bidadari dalam konteks mitologi Jepang.

D. Validasi oleh Dosen

Validasi terhadap aspek bahasa dan isi dilakukan oleh Sriwahyu Istana Trahutami, S.S., M.Hum., selaku dosen pembimbing, pada 4 September 2026. Dalam proses validasi tersebut, salah satu masukan yang diberikan adalah pengelompokan kosakata dalam glosarium berdasarkan kelas kata, seperti adjektiva, nomina, dan verba. Pengelompokan tersebut bertujuan untuk membantu pembelajar mengenali fungsi dan penggunaan kosakata dalam kalimat, sehingga pemahaman terhadap kosakata tidak hanya terbatas pada arti masing-masing kata.

Sebagai tindak lanjut dari masukan tersebut, peneliti melakukan perubahan pada susunan glosarium di setiap cerita dengan mengelompokkan kosakata berdasarkan kelas katanya. Perubahan yang dilakukan mencakup isi dan pengaturan kosakata dalam glosarium yang menjadi bagian dari tanggung jawab peneliti. Sementara itu, perubahan yang berkaitan dengan tampilan antarmuka glosarium pada *website* Yomunusa termasuk dalam cakupan pekerjaan rekan satu tim.



Kata	Arti
Verba	
わける	membagi
だいじにする	menjaga, menghargai
なくなる	habis, hilang
きずつける	melukai
Adjektiva	
おおい	ramai
Nomina	
けんか	pertengkaran
～ひき	ekor
人（にん） 形（ぎょう）	patung, boneka
まんなか	tengah-tengah

Kata	Arti
Verba	
よろこんで	dengan senang hati
ほって	mengali
Adjektiva	
うれしい	senang
Nomina	
おいのり	doa
あな	lubang
いし	batu
土（つち）	tanah
みずうみ	Danau

Gambar 4. 1 Daftar Glosarium Sebelum Revisi



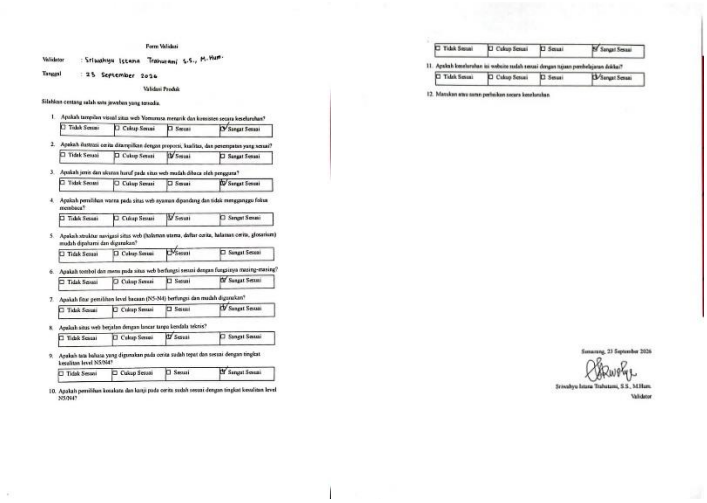
人（にん） 形（ぎょう）	patung, boneka
まんなか	tengah-tengah

ほって Mengali

Gambar 4. 2 Daftar Glosarium Sesudah Revisi

Selain memberikan masukan terkait glosarium, dosen pembimbing juga melakukan validasi formal melalui lembar validasi pada 23 September 2026. Hasil validasi menunjukkan bahwa Item 1–8 menilai Aspek Tampilan dan Navigasi *website* Yomunusa dengan nilai rata-rata sebesar 3,50 dan termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Aspek tersebut merupakan bagian dari cakupan penelitian rekan satu tim. Sementara itu, item 9–11 menilai Aspek Bahasa dan Isi yang menjadi cakupan penelitian ini. Ketiga item tersebut memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,0 dari skala maksimum 4,0 dan termasuk dalam kategori

"Sangat Baik". Pada item 12 yang memuat kolom saran atau masukan secara keseluruhan, dosen tidak memberikan catatan tertulis pada lembar validasi.



Gambar 4. 3 Form Validasi Produk

4.1.4 Hasil Tahap Implementasi

Berdasarkan hasil validasi bahasa yang telah diuraikan pada bagian 4.1.3, dilakukan evaluasi terhadap hasil terjemahan untuk menentukan bagian yang dapat dipertahankan dan bagian yang masih memerlukan perbaikan sebelum digunakan sebagai bahan ajar *dokkai*. Setiap masukan dari validator tidak langsung diterapkan secara keseluruhan, tetapi terlebih dahulu

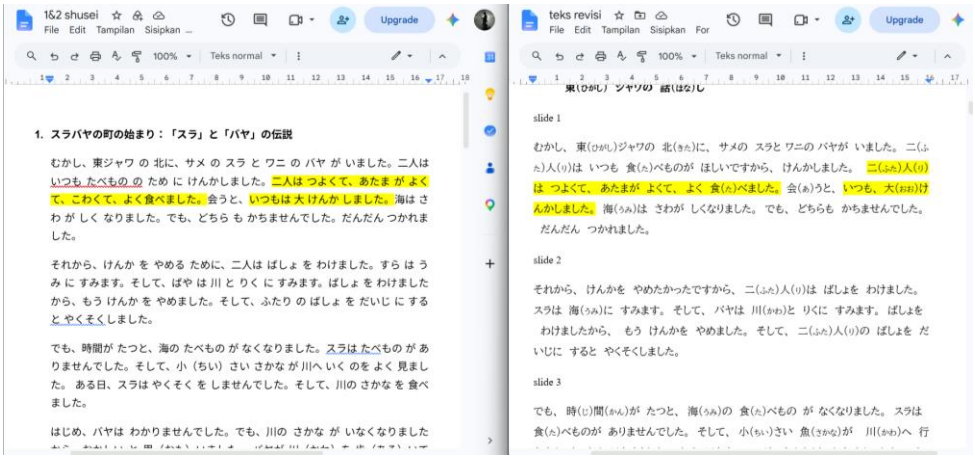
dipertimbangkan dengan memperhatikan tujuan materi bagi pembelajar tingkat N5–N4 serta batasan tingkat kesulitan bahasa yang telah ditetapkan pada tahap desain dalam Bab 3.

Secara umum, hasil validasi menunjukkan bahwa dokumen terjemahan telah berada pada kategori layak. Hal tersebut terlihat dari penilaian "sesuai" hingga "sangat sesuai" yang cukup banyak muncul pada berbagai aspek penilaian. Meskipun demikian, terdapat dua hal yang perlu mendapat perhatian. Pertama, aspek kelayakan bacaan memperoleh penilaian "kurang sesuai" dari validator 1 dan validator 2 yang memeriksa kembali cerita bertipe asal-usul pada tingkat N5. Kedua, penilaian validator 4 yang cenderung berada pada kategori "kurang sesuai" pada beberapa aspek terhadap cerita legenda tingkat N4 menunjukkan bahwa cerita dengan alur yang lebih kompleks masih memerlukan penyesuaian dari segi penggunaan bahasa.

Selain penilaian berbentuk skala, keenam validator juga memberikan masukan tertulis. Tindak lanjut terhadap masing-masing masukan dilakukan dengan mempertimbangkan konteks cerita, tingkat kesulitan bahasa, serta tujuan materi. Hasil evaluasi terhadap keenam masukan tersebut adalah sebagai berikut.

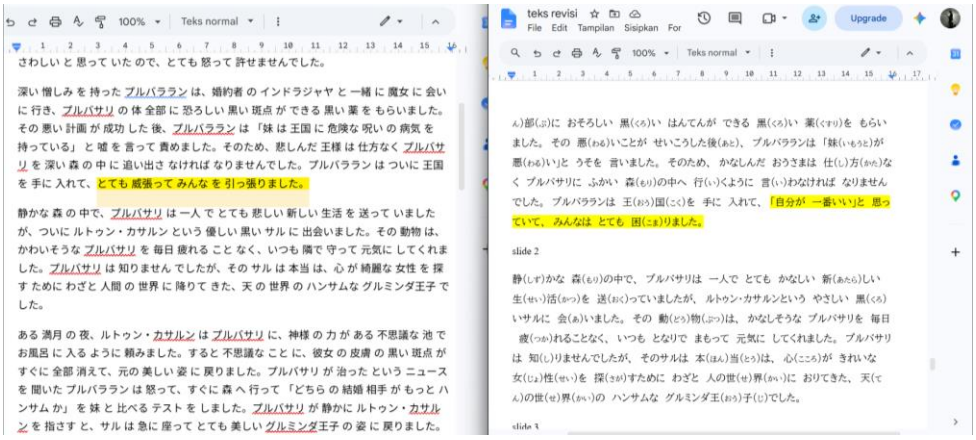
1. Masukan validator 1 pada Kisah Sura dan Baya serta Legenda Kebo Iwa diterapkan sebagian**.** 2 masukan pada Kisah Sura dan Baya, yaitu penghapusan kata "kowakute" (こわくて) dan perbaikan penggunaan partikel "wa" (は), diterapkan karena dapat menyederhanakan kalimat dan memperjelas makna tanpa menambah tingkat kesulitan bahasa. Sementara itu, dua masukan pada Legenda Kebo Iwa, yaitu penggantian kata "kikimashita" (聞きました) serta penambahan penjelasan mengenai motivasi

warga desa, tidak diterapkan. Penggantian kata "kikimashita" (聞きました) tidak dilakukan karena kata pengganti yang disarankan memiliki tingkat kesulitan yang berada di atas target N5, sedangkan penambahan penjelasan mengenai motivasi warga desa dinilai dapat memperpanjang alur cerita melebihi batasan yang telah ditetapkan.



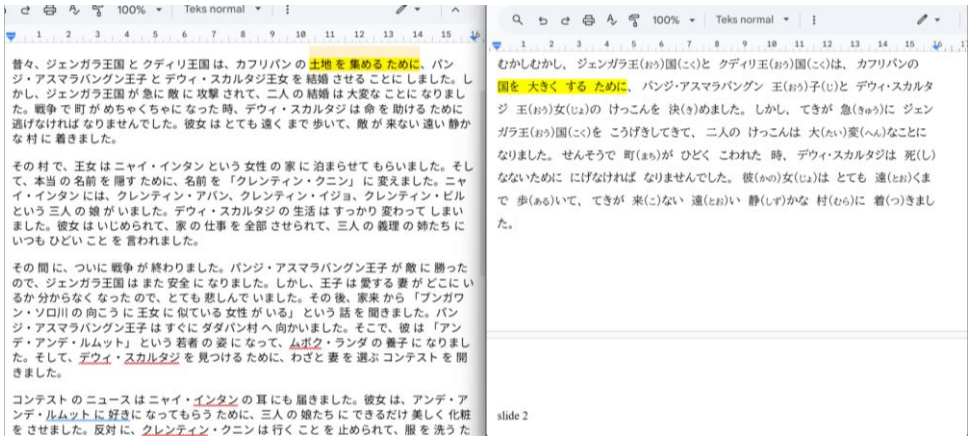
Gambar 4. 4 Perbandingan sebelum dan sesudah revisi masukan validator 1

2. Masukan validator 3 pada Lutung Kasarung diterapkan dengan penyesuaian redaksi. Saran untuk menggunakan "shihaishimashita" (支配しました) tidak diterapkan secara langsung karena dianggap kurang sesuai dengan alur kalimat di sekitarnya. Sebagai gantinya, kalimat disusun kembali dengan ungkapan yang tetap menyampaikan maksud cerita dan lebih sesuai dengan konteks narasi.



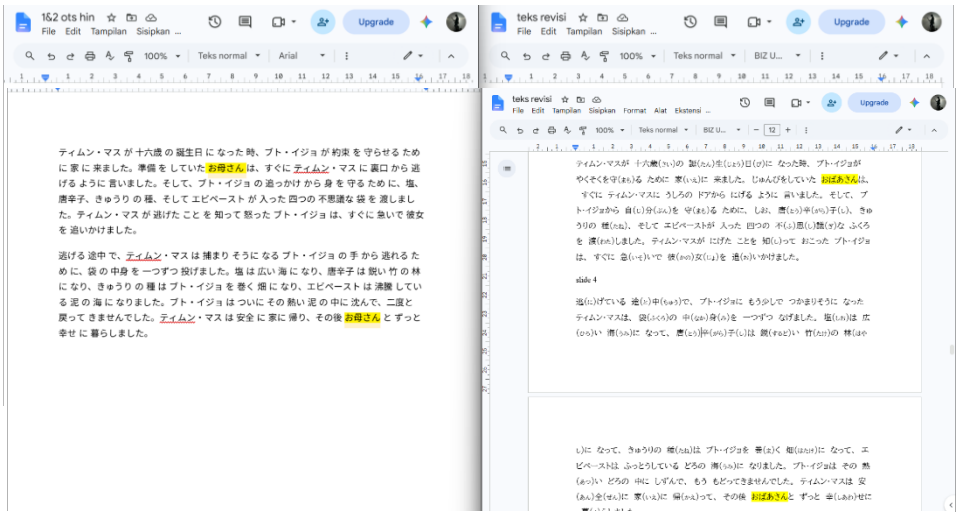
Gambar 4. 5 Perbandingan sebelum dan sesudah revisi masukan validator 3

3. Masukan validator 4 pada Ande-Ande Lumut diterapkan dengan penyesuaian redaksi. Saran penggunaan "ryoudo o hirogeru tameni" (領土(りょうど)を広(ひろ)げるために) tidak diterapkan secara literal karena kata "ryoudo" (領土(りょうど)) memiliki tingkat kesulitan yang berpotensi berada di luar cakupan kosakata N4. Oleh sebab itu, digunakan ungkapan yang lebih sederhana dan sesuai dengan tingkat bahasa yang telah ditetapkan.



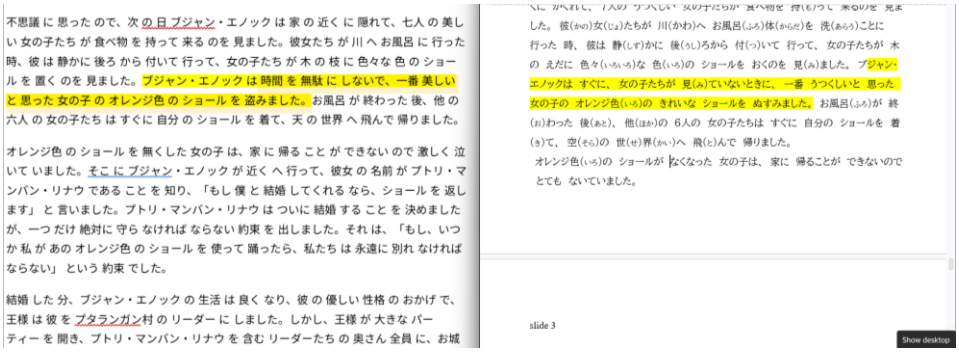
Gambar 4. 6 Perbandingan sebelum dan sesudah revisi masukan validator 4

4. Masukan validator 5 pada Kisah Timun Mas diterapkan sepenuhnya, baik pada bagian koreksi partikel maupun konsistensi penyebutan tokoh. Masukan tersebut diterapkan karena berkaitan dengan penggunaan tata bahasa dasar dan konsistensi bahasa, sehingga tidak memengaruhi tingkat kesulitan materi.



Gambar 4. 8 Perbandingan sebelum dan sesudah revisi masukan validator 5

5. Masukan validator 6 pada Kisah Putri Mambang Limau diterapkan sebagian. Dari beberapa saran mengenai penggunaan istilah, terdapat satu saran yang diterapkan dan satu saran yang disesuaikan dengan redaksi berbeda. Sementara itu, empat saran lainnya tidak diterapkan karena istilah pengganti yang diberikan, seperti "tenyo" (天女(てんにょ)), "hagoromo" (羽衣(はごろも)), dan "sonchou" (村長(そんちょう)), menggunakan kanji atau konsep yang dinilai berada di luar cakupan tingkat N4. Saran umum mengenai koherensi karakter, khususnya terkait motivasi tokoh dalam mencuri dan membunuh ular, juga tidak ditindaklanjuti karena perubahan tersebut berpotensi mengubah alur inti cerita rakyat yang digunakan sebagai sumber.



Gambar 4. 9 Perbandingan sebelum dan sesudah revisi masukan validator 6

Berdasarkan kelima poin tersebut, tingkat penerapan masukan menunjukkan perbedaan antara satu validator dengan validator lainnya. Masukan validator 1 dan validator 5 memiliki tingkat penerapan yang relatif tinggi karena sebagian besar berkaitan dengan koreksi tata bahasa dan penggunaan bahasa yang dapat diperbaiki tanpa meningkatkan tingkat kesulitan materi. Sebaliknya, sebagian besar masukan validator 6 tidak diterapkan karena berkaitan dengan penggantian istilah budaya dan mitologis yang dinilai berada di atas cakupan N4, serta perubahan pada alur cerita yang berpotensi memengaruhi cerita rakyat aslinya.

Secara keseluruhan, keputusan dalam menerima, menyesuaikan, atau tidak menerapkan masukan validator didasarkan pada dua pertimbangan utama. Pertama, penggunaan kosakata dan struktur bahasa harus tetap sesuai dengan tingkat N5–N4 yang menjadi target materi. Kedua, perubahan yang dilakukan perlu tetap mempertahankan alur, nilai, dan pesan utama dari cerita rakyat yang diterjemahkan. Dengan demikian, masukan validator tidak hanya digunakan sebagai dasar perbaikan bahasa, tetapi juga dipertimbangkan berdasarkan tujuan dan batasan materi yang telah ditetapkan.

4.1.5 Evaluasi Produk

A. Uji Coba Pengguna

Uji coba pengguna dilakukan setelah tahap validasi bahasa dan revisi awal terhadap hasil terjemahan selesai. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan penerimaan pembelajar bahasa Jepang tingkat N5–N4 terhadap cerita rakyat yang tersedia pada *website* Yomunusa sebagai bahan latihan membaca (*dokkai*). Selain itu, uji coba dilakukan untuk mengetahui tanggapan responden terhadap fitur yang membantu proses membaca, khususnya furigana dan glosarium.

Uji coba melibatkan 33 responden yang terdiri atas mahasiswa atau pelajar bahasa Jepang serta pembelajar mandiri (*self-learner*). Berdasarkan tingkat kemampuan yang dimiliki, responden terdiri atas 6 orang tingkat N5, 24 orang tingkat N4, 2 orang tingkat N3, dan 1 orang yang belum pernah mengikuti tes JLPT. Rincian jumlah responden berdasarkan tingkat kemampuan disajikan pada Tabel 4.9.

Tabel 4. 8 Jumlah Responden Berdasarkan Tingkat Kemampuan

Tingkat Kemampuan	**Jumlah**
N5	6
N4	24
N3	2
Belum pernah tes JLPT	1
Total	**33**

Pengumpulan data dilakukan selama 3 hari menggunakan kuesioner daring. Sebelum mengisi kuesioner, responden diberikan kesempatan untuk menjelajahi *website* secara bebas dan membaca satu cerita pilihan. Selanjutnya, responden mengisi kuesioner menggunakan skala Likert 1–5 yang terdiri atas lima aspek penilaian, yaitu desain dan kenyamanan membaca, kesesuaian level dan pemahaman cerita, fitur furigana dan glosarium, manfaat cerita rakyat, serta kepuasan secara keseluruhan.

Tabel 4. 9 Hasil Kuesioner dari Skala Likert

Aspek	No. Item	1	2	3	4	5	Rata-Rata	Rata-Rata Aspek
A. Desain dan Kenyamanan Membaca	1	0	0	0	8	25	4,76	**4,62**
	2	0	0	2	7	24	4,67	
	3	0	2	1	6	24	4,58	
	4	0	0	6	10	17	4,33	
	5	0	0	1	6	26	4,76	
B. Kesesuaian Level dan Pemahaman Cerita	6	0	0	0	12	21	4,64	**4,58**
	7	0	0	1	13	19	4,55	
	8	0	0	1	13	19	4,55	
C. Fitur Furigana dan Glosarium	9	0	0	1	2	30	4,88	**4,91**
	10	0	0	0	2	31	4,94	
D. Manfaat Cerita Rakyat	11	0	0	0	6	27	4,82	**4,74**
	12	0	0	3	5	25	4,67	
E. Kepuasan Keseluruhan	13	0	0	1	9	23	4,67	**4,67**
Jumlah Total								**4,68**

Berdasarkan Tabel 4.10, hasil kuesioner menunjukkan bahwa cerita rakyat berbahasa Jepang yang tersedia pada *website* Yomunusa memperoleh penilaian yang tinggi dari 33 responden. Nilai rata-rata keseluruhan yang diperoleh adalah 4,68 dari skala maksimum 5,00. Berdasarkan kategori interval skala Likert yang telah ditetapkan pada Tabel 3.4 di Bab 3, nilai tersebut termasuk dalam kategori "Sangat Setuju".

Jika dilihat berdasarkan masing-masing aspek, nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 4,62 untuk aspek desain dan kenyamanan membaca, 4,58 untuk aspek kesesuaian level dan pemahaman cerita, 4,91 untuk fitur furigana dan glosarium, 4,74 untuk manfaat cerita rakyat, serta 4,67 untuk kepuasan keseluruhan.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi cerita rakyat yang telah diterjemahkan memperoleh penerimaan yang baik dari responden. Aspek Fitur Furigana dan Glosarium memperoleh nilai rata-rata tertinggi, yaitu 4,91. Hal ini menunjukkan bahwa kedua fitur tersebut dinilai paling membantu responden dalam membaca dan memahami materi secara mandiri. Hasil tersebut juga sesuai dengan tujuan penggunaan fitur bantu baca yang telah dirumuskan pada Bab 1.

Sementara itu, aspek Kesesuaian Level dan Pemahaman Cerita memperoleh nilai rata-rata terendah dibandingkan keempat aspek lainnya, yaitu 4,58. Pada aspek ini, item 7 dan item 8 masing-masing masih memperoleh satu tanggapan pada skala 3 atau netral. Item tersebut berkaitan dengan kesesuaian tingkat kesulitan cerita dan kemudahan responden dalam memahami alur cerita. Meskipun nilai yang diperoleh secara keseluruhan masih menunjukkan penilaian yang positif, hasil tersebut menunjukkan bahwa beberapa bagian materi masih dapat dikembangkan, terutama dalam hal penyesuaian tingkat kesulitan dan pemahaman alur. Temuan ini juga sejalan dengan hasil validasi bahasa oleh *native speaker* pada bagian 4.1.3 yang menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa catatan terkait penggunaan bahasa pada cerita tertentu.

B. Revisi Produk

Kuesioner yang diberikan kepada responden juga memuat pertanyaan terbuka untuk memperoleh kritik, saran, dan masukan terhadap cerita rakyat berbahasa Jepang yang terdapat pada *website* Yomunusa. Responden penelitian terdiri atas mahasiswa atau pelajar bahasa Jepang formal serta pembelajar mandiri (*self-learner*), sebagaimana telah dijelaskan pada Tabel 4.9. Pertanyaan terbuka tersebut digunakan untuk mengetahui bagian dari hasil terjemahan dan materi bacaan yang masih perlu diperbaiki atau dikembangkan.

Masukan dari responden menjadi salah satu bahan dalam proses evaluasi dan penyempurnaan produk karena memberikan gambaran mengenai pengalaman pengguna saat membaca materi. Berdasarkan jawaban yang diperoleh, terdapat tiga masukan yang berkaitan dengan penerjemahan dan isi materi, sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 10 Kritik dan Saran

Responden	Masukan
R1	Saran saya coba tambahkan penjelasan tata kalimat Jepang agar bisa memahami penggunaan bunpou nya dari setiap cerita. Juga sedikit kuis agar lebih menarik
R2	Untuk glosarium jika terdapat cerita dari berbagai daerah, sertakan juga istilah daerah yang digunakan, lalu jelaskan dalam bahasa Jepang dan Indonesia
R3	Saran buat aku mungkin diperbanyak di glosarium nya aja, selebihnya keren sangat membantuu

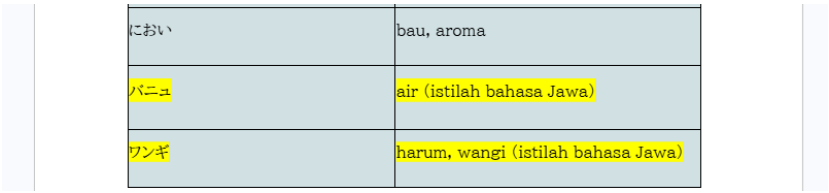
Selain ketiga masukan tersebut, terdapat pula beberapa tanggapan lain yang bersifat umum, seperti apresiasi terhadap tampilan serta kemudahan dalam menggunakan website. Tanggapan tersebut tidak dibahas secara lebih rinci karena tidak berkaitan secara langsung dengan aspek penerjemahan dan isi materi yang menjadi fokus penelitian ini.

Berdasarkan kritik dan saran yang diperoleh dari hasil kuesioner, penulis meninjau setiap masukan untuk menentukan bagian yang dapat diterapkan dalam revisi produk. Masukan dari responden 2 dan responden 3 diterapkan dengan menambahkan istilah budaya baru pada glosarium beberapa cerita serta memperjelas keterangan mengenai asal daerah yang sebelumnya masih kurang jelas. Sementara itu, masukan dari responden 1 tidak diterapkan karena disesuaikan dengan konsep, kebutuhan, dan tujuan pengembangan produk yang telah ditetapkan sebelumnya. *Website* Yomunusa dikembangkan

sebagai bahan latihan membaca (*dokkai*) yang berfokus pada membantu pembelajar memahami kanji, furigana, dan kosakata, bukan sebagai modul pembelajaran tata bahasa formal yang dilengkapi dengan kuis. Bentuk konkret revisi pada bagian glosarium dijelaskan sebagai berikut.

1. Penambahan Istilah Budaya Baru (Asal-Usul Banyuwangi)

Sebelum dilakukan revisi, glosarium pada cerita "Asal-Usul Banyuwangi" memuat sembilan kosakata dasar, yaitu *sensei* (先生(せんせい)), *asamu* (イスラム), *deshi* (弟子(でし)), *fushigi* (ふしぎ), *ouji* (おうじ), *riidaa* (リーダー), *minato* (みなと), *rekishi* (れきし), dan *uchi* (土(つち)). Glosarium tersebut belum memuat istilah budaya yang berkaitan dengan asal-usul nama daerah dalam cerita. Oleh karena itu, setelah menerima masukan dari responden, ditambahkan dua istilah baru beserta keterangan mengenai asal bahasanya.



におい	bau, aroma
バニュ	air (istilah bahasa Jawa)
ワンギ	harum, wangi (istilah bahasa Jawa)

Gambar 4. 10 Penambahan istilah budaya pada glosarium Asal-Usul Banyuwangi

2. Penambahan Istilah Budaya Baru (Asal-Usul Kota Semarang)

Revisi serupa dilakukan pada cerita "Asal-Usul Kota Semarang" dengan menambahkan dua istilah yang berkaitan dengan asal-usul nama pohon dan kata yang digunakan dalam cerita.

土(つち)	tanah
アセム	pohon asam (istilah bahasa Jawa)
アランアラン	jauh (istilah bahasa Jawa)

Gambar 4. 11 Penambahan istilah budaya pada glosarium Asal-Usul Kota Semarang

3. Penyempurnaan Keterangan Asal Daerah (Kisah Putri Mambang Limau)

Selain penambahan istilah baru, revisi juga dilakukan pada keterangan istilah budaya yang sebelumnya sudah terdapat dalam glosarium. Perbaikan dilakukan dengan mencantumkan asal daerah secara lebih spesifik sehingga informasi yang diberikan menjadi lebih jelas.

えだ	dahan/ranting
タリ・プルスンバハン	nama tarian perayaan/persembahan (dari daerah cerita ini)
あい	cinta
物(もの)語(がたり)	kisah/cerita

Gambar 4. 13 Sebelum penyempurnaan keterangan asal daerah pada glosarium Kisah Putri Mambang Limau

えだ	dahan/ranting
タリ・プルスンバハン	nama tarian perayaan/persembahan (dari daerah Riau)
あい	cinta
物(もの)語(がたり)	kisah/cerita

Gambar 4. 12 Sesudah penyempurnaan keterangan asal daerah pada glosarium Kisah Putri Mambang Limau

Ketiga bentuk revisi tersebut merupakan tindak lanjut dari masukan responden 2 dan responden 3. Masukan responden 3 diterapkan melalui penambahan istilah pada glosarium, sedangkan masukan responden 2 ditindaklanjuti dengan menambahkan istilah daerah beserta penjelasannya serta

memperjelas keterangan asal daerah pada istilah budaya yang telah tersedia. Revisi tersebut dilakukan agar pembaca dapat memahami makna nama tempat dan istilah budaya yang terdapat dalam cerita dengan lebih jelas, tanpa hanya mengandalkan konteks cerita.

Selain validasi bahasa yang dilakukan oleh enam penutur asli bahasa Jepang, validasi ahli oleh dosen pembimbing pada Aspek Bahasa dan Isi juga memperoleh nilai rata-rata 4,0 dari skala maksimum 4,0 dan termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Pada lembar validasi tidak terdapat catatan perbaikan tertulis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil terjemahan telah memenuhi kriteria penilaian dari aspek bahasa dan isi serta sesuai dengan tujuan pembelajaran dokkai, baik berdasarkan penilaian penutur asli maupun dosen pembimbing sebagai validator ahli.

C. Revisi Produk Tahap Akhir

Setelah seluruh proses validasi bahasa, evaluasi, dan uji coba pengguna selesai dilakukan, penulis melakukan pemeriksaan menyeluruh terhadap hasil akhir dari 20 cerita yang dikembangkan. Berdasarkan hasil tersebut, terdapat 8 cerita yang mengalami revisi secara langsung, sedangkan 12 cerita lainnya dinyatakan telah layak dan tidak memerlukan revisi tambahan. Perlu dijelaskan bahwa 12 cerita yang tidak mengalami revisi merujuk pada isi teks terjemahan. Sementara itu, masukan dosen mengenai pengelompokan kosakata dalam glosarium berdasarkan kelas kata diterapkan pada seluruh 20 cerita.

Berdasarkan hasil validasi bahasa, terdapat 6 cerita yang memperoleh penyesuaian. Kisah Sura dan Baya mengalami penghapusan kata yang dinilai kurang alami serta perbaikan penggunaan partikel berdasarkan masukan V1. Pada Legenda Kebo Iwa, sebagian masukan V1 diterapkan, sedangkan sebagian lainnya tidak diterapkan karena kosakata pengganti yang disarankan memiliki

tingkat kesulitan di luar target tingkatannya. Lutung Kasarung mengalami penyesuaian redaksi kalimat yang berkaitan dengan penokohan berdasarkan masukan validator 3. Pada Ande-Ande Lumut, dilakukan penyesuaian redaksi pada frasa yang menunjukkan tujuan tokoh berdasarkan masukan validator 4. Sementara itu, Kisah Timun Mas mengalami perbaikan partikel dan penyesuaian konsistensi penyebutan tokoh berdasarkan masukan validator 5. Selain kelima cerita tersebut, Kisah Putri Mambang Limau juga memperoleh satu penyesuaian kalimat dari 7 masukan yang diberikan oleh validator 6. 6 masukan lainnya tidak diterapkan karena berpotensi meningkatkan tingkat kesulitan bahasa hingga melampaui level N4 atau mengubah bagian penting dari alur cerita.

Dari hasil uji coba pengguna, terdapat 3 cerita yang memperoleh penambahan atau penyempurnaan pada bagian glosarium. Pada Asal-Usul Banyuwangi dan Asal-Usul Kota Semarang ditambahkan istilah budaya baru berdasarkan masukan responden 3. Sementara itu, pada Kisah Putri Mambang Limau dilakukan penyempurnaan keterangan mengenai asal daerah pada istilah budaya yang telah tersedia berdasarkan masukan responden 2. Dengan demikian, Kisah Putri Mambang Limau menjadi satu-satunya cerita yang memperoleh revisi berdasarkan dua sumber masukan, yaitu hasil validasi bahasa dan hasil uji coba pengguna.

Seluruh keputusan dalam menerapkan maupun tidak menerapkan masukan dilakukan dengan mempertimbangkan dua hal utama, yaitu kesesuaian tingkat kesulitan bahasa dengan target level N5–N4 serta keutuhan nilai dan pesan yang terdapat dalam cerita rakyat. Pertimbangan tersebut digunakan agar revisi yang dilakukan tetap sesuai dengan tujuan pengembangan materi dan tidak mengubah isi utama cerita. Setelah seluruh proses revisi selesai, 20 cerita rakyat Indonesia yang telah diterjemahkan ke

dalam bahasa Jepang ditetapkan sebagai produk akhir dan siap digunakan sebagai bahan latihan membaca (*dokkai*) tingkat N5–N4 pada *website* Yomunusa.

4.1.6 Diseminasi dan Implementasi Produk

Dua puluh cerita rakyat yang telah melalui proses validasi, revisi, dan uji coba kini tersedia secara publik di *website* Yomunusa. Revisi dilakukan langsung pada materi yang terdapat di *website* sehingga tidak diperlukan proses unggah ulang. Dengan tersedianya cerita secara publik, produk penelitian ini dapat digunakan secara langsung oleh pembelajar bahasa Jepang sebagai bahan bacaan digital. Dengan demikian, hasil penelitian tidak hanya tersimpan sebagai dokumen, tetapi juga dapat dimanfaatkan oleh pembelajar untuk berlatih membaca bahasa Jepang melalui cerita rakyat Indonesia.

Website Yomunusa dapat diakses oleh pembelajar bahasa Jepang tingkat N5–N4 dari berbagai latar belakang, baik mahasiswa maupun pembelajar mandiri. Pengguna dapat mengakses dua puluh cerita yang tersedia tanpa terbatas pada institusi atau wilayah tertentu. Selain digunakan secara mandiri oleh pembelajar, materi yang terdapat dalam Yomunusa juga akan digunakan sebagai bahan ajar oleh dosen di lingkungan program studi. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan tidak hanya menjadi luaran penelitian, tetapi juga dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jepang. Penggunaan tersebut sejalan dengan tujuan pengembangan Yomunusa sebagai bahan bacaan *dokkai* yang menggunakan cerita rakyat Indonesia dan disusun berdasarkan tingkat kemampuan bahasa Jepang pembaca.

Sebagai bentuk perlindungan terhadap karya yang dihasilkan, hasil terjemahan dan *website* Yomunusa telah didaftarkan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) atas nama dosen pembimbing, penulis, dan anggota tim sebagai

pemegang hak. Pendaftaran HKI menjadi salah satu bentuk perlindungan terhadap karya yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan produk. Dengan terselesaikannya proses tersebut, dua puluh cerita rakyat yang telah diterjemahkan dan direvisi menjadi produk akhir yang dapat diakses dan dimanfaatkan oleh pembelajar bahasa Jepang.

4.2 Pembahasan

Proses pembuatan produk penelitian ini berlangsung sebagai satu rangkaian tahap yang saling berkaitan, dimulai dari pemilihan dan penyusunan naskah sumber hingga produk tersedia bagi pengguna secara publik. Pada tahap awal, dua puluh cerita rakyat dipilih berdasarkan tipe cerita, yaitu sepuluh cerita bertipe asal-usul untuk tingkat N5 dan sepuluh cerita bertipe legenda untuk tingkat N4. Cerita-cerita tersebut kemudian disusun menjadi naskah sumber berbahasa Indonesia dengan menggabungkan beberapa versi cerita yang beredar di masyarakat agar alur utama dan pesan moralnya tetap konsisten. Naskah tersebut kemudian diterjemahkan melalui alur kerja lima tahap yang disusun untuk menjaga konsistensi hasil terjemahan pada seluruh cerita, mengingat pengerjaannya dilakukan pada waktu yang berbeda. Pada tahap ini, teknik penerjemahan Molina dan Albir diterapkan secara berulang, terutama teknik peminjaman disertai amplifikasi untuk mempertahankan istilah budaya yang tidak memiliki padanan langsung dalam bahasa Jepang. Setelah proses penerjemahan selesai, seluruh cerita diperiksa ulang pada aspek tata bahasa, *kanji*, dan kosakata, lalu difinalisasi dalam format yang seragam, termasuk pengelompokan glosarium berdasarkan kelas kata sebagai hasil masukan dosen pembimbing. Dokumen yang telah difinalisasi kemudian divalidasi oleh enam penutur asli bahasa Jepang dan dosen pembimbing selaku validator ahli pada aspek bahasa dan isi. Masukan dari kedua proses validasi tersebut ditindaklanjuti secara selektif, yaitu diterapkan apabila sesuai dengan batasan tingkat N5–N4 dan tidak diterapkan apabila memperkenalkan kosakata atau struktur di luar tingkat tersebut. Produk yang telah direvisi berdasarkan hasil

validasi selanjutnya diujicobakan kepada 33 responden untuk mengetahui tingkat penerimaan pengguna melalui kuesioner skala Likert dan pertanyaan terbuka. Masukan kualitatif dari uji coba tersebut menghasilkan revisi tambahan pada tiga cerita, terutama berupa penambahan istilah budaya baru pada glosarium. Setelah seluruh tahap validasi, evaluasi, dan revisi selesai, dua puluh cerita rakyat tersebut dipublikasikan secara daring melalui *website* Yomunusa dan didaftarkan sebagai Hak Kekayaan Intelektual, sehingga proses pembuatan produk berlangsung secara berkesinambungan dari tahap praproduksi hingga produk siap diakses oleh pembelajar bahasa Jepang tingkat N5–N4.

Delapan dari dua puluh cerita yang diterjemahkan dalam penelitian ini mengalami revisi setelah melalui tahap validasi dan uji coba. Berdasarkan proses tersebut, terlihat bahwa penerapan revisi tidak hanya mempertimbangkan ketepatan dan kealamian bahasa Jepang, tetapi juga batasan kosakata pada tingkat N5–N4 yang telah ditetapkan sejak awal. Beberapa saran perbaikan tidak dapat diterapkan secara langsung apabila perubahan tersebut justru menyebabkan penggunaan kosakata atau kanji yang berada di luar tingkat yang dituju. Kasus validator 6 pada Kisah Putri Mambang Limau merupakan salah satu contoh yang menunjukkan kondisi tersebut. Dari tujuh masukan yang diberikan, hanya satu masukan yang diterapkan, sedangkan enam lainnya tidak diterapkan, termasuk saran untuk mengganti *onna no ko*□女(おんな)の子(こ)□ menjadi *tennyo*□天女(てんにょ)□ dan *syooru*□ショール□ menjadi *hagoromo*□羽衣(はごろも)□. Meskipun padanan tersebut lebih spesifik dalam konteks budaya Jepang, penggunaannya dinilai kurang sesuai dengan batasan tingkat N4. Hal ini menunjukkan bahwa penerjemahan untuk pembaca pada tingkat kemampuan tertentu tidak hanya berkaitan dengan ketepatan bahasa, tetapi juga perlu mempertimbangkan tingkat kesulitan bahasa agar hasil terjemahan tetap dapat dipahami oleh pembaca sasaran.

Pertimbangan tersebut menjadi salah satu hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yang digunakan sebagai acuan. Purwoko dan Auliawan (2025), misalnya, menerjemahkan tradisi lisan Sumatra Utara ke dalam bahasa Jepang dengan memperhatikan penyampaian proposisi budaya secara akurat, tetapi penelitian tersebut tidak menggunakan batasan tingkat JLPT sebagai dasar pemilihan kosakata. Ginting (2022) juga membahas strategi penerjemahan secara umum tanpa secara khusus mengaitkannya dengan tingkat kemampuan pembaca. Sementara itu, penelitian ini menggabungkan penerjemahan cerita rakyat dengan penggunaannya sebagai materi pembelajaran *dokkai* untuk pembelajar tingkat N5–N4. Oleh karena itu, pemilihan kata dalam penelitian ini perlu memperhatikan dua hal, yaitu tetap menyampaikan nilai budaya dalam cerita dan tetap sesuai dengan tingkat kemampuan pembaca. Dengan demikian, kata yang paling tepat atau paling dekat dengan makna aslinya tidak selalu digunakan jika kata tersebut justru membuat bacaan menjadi lebih sulit bagi pembaca.

Kendala dalam proses penerjemahan juga tidak hanya muncul pada tahap penerjemahan awal, tetapi berlanjut ketika menindaklanjuti masukan dari validator. Masukan dari enam *native speaker* menjadi rujukan utama dalam menilai kealamian bahasa Jepang, tetapi penerapannya tetap perlu disesuaikan dengan tujuan pengembangan materi. Pada beberapa kasus, saran validator tidak diterapkan secara langsung, tetapi inti dari masukan tersebut tetap dipertahankan dengan mencari bentuk lain yang lebih sesuai dengan tingkat N5–N4. Hal ini terlihat pada kasus validator 3 dan validator 4, yang keduanya menerima revisi. Dalam penerapannya, penulis tidak menggunakan kalimat yang disarankan secara langsung, tetapi tetap mempertahankan maksud dari saran validator dengan menyesuaikannya dengan tingkat N5–N4. Selain itu, istilah budaya yang tidak memiliki padanan langsung, seperti *pusaka* dan *boreh*, juga memerlukan pertimbangan khusus karena penerjemah perlu menjaga nilai budaya sekaligus membantu pembaca memahami maknanya. Dalam hal ini, glosarium digunakan

sebagai bagian pendukung untuk memberikan penjelasan tambahan mengenai istilah budaya yang terdapat dalam cerita.

Konsistensi penggunaan kanji pada 20 cerita juga menjadi kendala teknis selama proses pengembangan. Pemeriksaan dilakukan secara berulang dengan menggunakan *website* Jisho untuk mengecek arti dan cara baca *kanji* serta memastikan penggunaannya tetap sesuai dengan tingkat N5–N4. Pemeriksaan ini diperlukan karena proses penerjemahan dilakukan pada waktu yang berbeda dan mencakup dua tingkat kesulitan. Terutama pada cerita tingkat N4, variasi kosakata yang digunakan lebih banyak sehingga diperlukan pemeriksaan kembali untuk mencegah penggunaan kanji atau kosakata yang berada di luar batasan tingkat yang telah ditetapkan. Dengan demikian, proses penerjemahan dalam penelitian ini tidak berhenti setelah teks awal selesai diterjemahkan, tetapi dilanjutkan dengan pemeriksaan, validasi, dan penyesuaian berdasarkan kebutuhan pembaca sasaran.

Secara keseluruhan, hasil validasi dan uji coba pengguna menunjukkan bahwa produk dapat diterima dengan baik. Hasil validasi bahasa berada pada kategori sesuai hingga sangat sesuai, sedangkan fitur furigana dan glosarium memperoleh penilaian rata-rata tertinggi pada uji coba pengguna. Hasil tersebut menunjukkan bahwa fitur pendukung bacaan menjadi bagian yang membantu pengguna dalam membaca cerita rakyat berbahasa Jepang. Namun demikian, penelitian ini belum mengukur secara langsung apakah penggunaan cerita rakyat yang familiar dapat mempercepat atau meningkatkan pemahaman dibandingkan bacaan dengan latar budaya Jepang. Anggapan tersebut masih didasarkan pada asumsi awal penelitian dan belum didukung oleh hasil pengujian secara langsung. Oleh karena itu, pengaruh familiaritas budaya terhadap pemahaman membaca belum dapat disimpulkan berdasarkan penelitian ini. Perbandingan antara bacaan dengan latar budaya yang familiar dan kurang familiar dapat menjadi salah satu topik untuk

penelitian selanjutnya guna mengkaji pengaruh familiaritas budaya terhadap pemahaman membaca pembelajar bahasa Jepang.