

ABSTRAK

Pembuatan *J – MAWARI* ini bertujuan untuk membantu memudahkan pembelajar bahasa Jepang khususnya mahasiswa tingkat pemula dan juga diharapkan agar pembelajar bahasa Jepang tidak mudah bosan untuk belajar bahasa Jepang dan diharapkan dapat mendorong minat belajar siswa juga kemampuan siswa karena media tersebut dibuat dengan menyesuaikan materi tingkat pemula bahasa Jepang

Untuk membuat *J – MAWARI* ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and development*) dengan 10 tahap, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produksi masal. *J – MAWARI* menguji beberapa skill bahasa Jepang seperti skill membaca, memahami kosakata, menguji skill berbicara, menguji skill menulis. Skill – skill ini diuji dengan menggunakan kartu soal, selain itu terdapat kartu hukuman yang berfungsi untuk memberikan hukuman kepada pemain yang tidak dapat menjawab soal dengan benar. Permainan ini dapat dimainkan 2-5 orang.

Produk ini diujicobakan pada mahasiswa Universitas Diponegoro Sekolah Vokasi Jurusan Bahasa Asing Terapan Semester II sebanyak 2 kali. Respon mahasiswa pada saat dilakukannya uji coba mendapatkan hasil yang sangat baik dan juga mahasiswa sangat antusias dalam memainkan *board game* ini, dalam kuisioner dapat disimpulkan bahwa *J – MAWARI* merupakan permainan yang sangat mudah dipahami dan tidak rumit. Selain itu produk ini dinilai layak dijadikan sebagai media pembelajaran bahasa Jepang untuk pemula, *J – MAWARI* ini dinilai sudah sesuai dengan pembelajaran yang ada di kelas.

Kata kunci: *J- MAWARI*, Media Pembelajaran, Bahasa Jepang