

ABSTRAK

Sulitnya mempelajari kanji dalam bahasa Jepang cenderung berdampak pada minimnya kemampuan membaca dan menulis mahasiswa. Dalam proses pembelajaran kanji diperlukan media khusus guna mempermudah pembelajaran. Proyek ini dibuat untuk memfasilitasi pembelajaran kanji dalam bahasa Jepang. Proyek ini berjudul WAKU-WAKU SUGOROKU merupakan permainan ular tangga yang disusun untuk menunjang pembelajaran kanji N4. Metode yang digunakan dalam proyek ini adalah metode *Research and Development*. Pada proyek ini dilakukan pengumpulan data berdasarkan potensi dan masalah yang ada pada pembelajar kanji. Kemudian proyek disusun dengan membuat konsep dan desain permainan. Setelah tersusun produk dilakukan validasi. Dalam validasi desain dan konsep terdapat revisi pada warna dan bahan papan permainan yang digunakan. Dari hasil evaluasi produk dilakukan perbaikan agar produk permainan layak diujicobakan terhadap mahasiswa. Pembuatan soal menggunakan referensi dari buku Kiat Sukses Mudah dan Praktis mencapai N4, website Bahasa Jepang Bersama, dan aplikasi Kanji Study. Soal yang dibuat mengikuti jumlah kotak dalam permainan ular tangga yaitu berjumlah 100 soal. Soal terdiri dari tiga model yaitu, membaca kanji dalam bahasa Jepang, membaca kanji dalam bahasa Indonesia, dan menebak jumlah goresan kanji. Dengan adanya variasi pada soal tersebut diharapkan pemain dapat menikmati permainan dan tidak merasa bosan.

Dalam pembuatan media pembelajaran bahasa Jepang dalam permainan ular tangga kanji N4 WAKU-WAKU SUGOROKU ini dibagi menjadi 2 tugas. Yang pertama bertugas dalam pembuatan desain dan konsep dari permainan ular tangga kanji N4 dimulai dari pembuatan konsep permainan, pemilihan media, desain produk, petunjuk permainan, dan packaging permainan. Yang kedua pembuatan soal dan kuesioner. Dalam pembuatan soal, dipilih soal kanji N4 untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan mahasiswa. Oleh sebab itu, dipilih soal-soal kanji N4 yang sering keluar pada ujian JLPT dan buku ajar mahasiswa yaitu, buku marugoto. Hal ini bertujuan untuk mengingatkan kembali mahasiswa mengenai kanji yang telah mereka pelajari. Lalu untuk bagian kuesioner yang ditentukan ini berupa kuesioner tertutup dengan skala jawaban hanya YA dan TIDAK. Para pemain mengisi kuesioner tentang permainan game WAKU-WAKU SUGOROKU yang meliputi aspek permainan berupa desain, soal dan keseluruhan permainan berupa respon pemain setelah bermain. Hasil dari proyek ini adalah berupa permainan ular tangga untuk menunjang pembelajaran Kanji N4. Berdasarkan uji coba permainan ular tangga ini efektif dan efisien sebagai media pembelajaran kanji N4. Para pemain menilai kemampuan dalam menghafal kanji akan meningkat dan proses belajar kanji akan lebih menyenangkan apabila dikemas dalam bentuk permainan.

Kata kunci: Bahasa Jepang, Media Pembelajaran, Kanji