

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Pada bagian ini, penulis akan menjelaskan secara rinci hal-hal terkait produk yang telah dirancang, yaitu buku “Shiro & Chiko di Negeri Kotoba”. Proses pengembangan produk berupa buku ini didasarkan pada metode penelitian Borg and Gall dalam Sugiyono (2019). Produk yang dirancang penulis termasuk ke dalam buku pembelajaran kosa kata bahasa Jepang dasar untuk pemula yang terkonsep dalam buku cerita visual untuk anak-anak. Adapun tujuan dibuatnya produk ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kosa kata bahasa Jepang dasar anak-anak terutama usia 6-8 tahun dalam kehidupan sehari-hari.

Produk buku “Shiro & Chiko di Negeri Kotoba” menghasilkan 112 halaman yang termasuk dengan sampul depan dan belakang, kata pengantar, daftar isi, serta biodata penulis pada halaman akhir buku. Buku ini juga terdiri dari 10 bab, dimulai dari salam dan pengenalan dalam bahasa Jepang, mempelajari warna dan bentuk, keluarga dan teman, ayo menghitung, tubuh & perasaan, makanan dan minuman, mini budaya onigiri, review cepat, sertifikat, dan penutup. Materi dalam buku ini dibuat berdasarkan hasil riset kurikulum pembelajaran bahasa Jepang dasar beserta penyesuaian terhadap penyampaian materi agar sesuai dengan kemampuan berbahasa dan penerimaan informasi anak-anak, khususnya pada usia 6 sampai 8 tahun.

Berikut merupakan keunggulan buku “Shiro & Chiko di Negeri Kotoba”

1. Memiliki visual dengan berbagai warna yang menarik untuk dibaca anak-anak
2. Dialog dengan bahasa yang mudah dimengerti
3. Terdapat latihan soal di setiap akhir bab agar pembaca lebih memahami materi yang disampaikan

4. Setelah semua bab dipelajari, terdapat latihan soal dari keseluruhan materi dan *reward* berupa sertifikat yang dapat diisi oleh nama pembaca

Dengan adanya buku ini, diharapkan pembaca mendapat pengalaman yang menyenangkan dalam mempelajari kosa kata bahasa Jepang dasar dengan baik dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Materi di dalam buku “Shiro & Chiko di Negeri Kotoba” ini telah melalui proses pengerjaan yang panjang dan mengikuti 8 dari 10 tahapan prosedur penelitian *Research and Development* Borg and Gall.

4.1.1 Penelitian dan Pengumpulan Data

Pembuatan buku “Shiro & Chiko di Negeri Kotoba” dilatarbelakangi oleh potensi sekaligus permasalahan yang ditemui penulis dalam dunia pendidikan bahasa asing untuk anak-anak, terutama usia sekolah dasar awal (6-18 tahun). Meskipun minat terhadap bahasa Jepang semakin berkembang di Indonesia seiring pengaruh budaya populer seperti anime, musik, dan kuliner, sumber bacaan yang ditujukan bagi anak-anak masih sangat terbatas. Buku pengenalan kosakata bahasa Jepang dasar umumnya disajikan dengan format formal, cenderung kaku, dan kurang menghadirkan unsur visual maupun narasi yang menarik.

Sebaliknya, media belajar bahasa asing dengan pendekatan visual yang interaktif lebih mudah dijumpai pada pembelajaran bahasa Inggris maupun bahasa Arab. Keadaan ini menimbulkan kesenjangan sumber belajar, di mana anak-anak yang sebenarnya memiliki ketertarikan tinggi terhadap budaya Jepang justru tidak menemukan media yang sesuai dengan usia dan karakteristik mereka. Hal ini menjadi masalah penting, karena media pembelajaran yang tidak sesuai dapat berdampak pada rendahnya minat baca sekaligus motivasi belajar anak.

Berdasarkan potensi dan masalah tersebut, penulis merancang sebuah buku ilustratif dengan tokoh utama Shiro (si awan) dan Chiko (si burung), yang dikemas dalam bentuk cerita sederhana, visual cerah, dan kosakata tematik bahasa Jepang–Indonesia. Harapannya, buku ini mampu menjembatani kebutuhan anak-anak

dalam mengenal bahasa Jepang dasar dengan cara yang menyenangkan dan edukatif.

Langkah pengumpulan data dilakukan berdasarkan hasil riset kurikulum pembelajaran bahasa Jepang dasar beserta penyesuaian terhadap penyampaian materi agar dapat dengan mudah dipahami. Kurikulum yang diambil dalam penelitian ini adalah kurikulum bahasa Jepang dasar N5 yang bersumber dari *Japan Foundation* dalam buku “Nihongo RAKURAKU”. Penulis juga bekerja sama dengan seorang ilustrator untuk mengeksekusi materi yang telah dikumpulkan penulis menjadi sebuah ilustrasi cerita yang menarik untuk dibaca.

Proses pengumpulan dilakukan menggunakan metode penelitian campuran yang meliputi kajian literatur untuk menggali teori, konsep, dan referensi terbaik. Observasi partisipatif juga dilakukan untuk memahami situasi nyata di lapangan melalui pengalaman langsung. Pendekatan ini bertujuan menghasilkan analisis kebutuhan yang kredibel, terukur, dan relevan dengan konteks yang dihadapi, sehingga produk yang dihasilkan dapat benar-benar memenuhi kebutuhan dan harapan target pengguna.

1. Kajian Literatur

Untuk memperoleh informasi yang kredibel dalam pengembangan produk, penulis mengumpulkan data dan informasi terkait dari beberapa penelitian yang telah ada, seperti “Pengembangan Big Book Storytelling Dwibahasa untuk Meningkatkan Literasi Anak-Anak” oleh Dini (2022) dan “Penerapan Buku Cerita Bergambar dalam Pengembangan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak” karya Nadhea, Sjamsir, Aprilia, & Putri (2023). Publikasi dari literatur-literatur ini memperlihatkan bahwa penggunaan ilustrasi penuh warna dan alur cerita sederhana terbukti lebih disukai anak usia dini.

Penulis juga menganalisis kurikulum pembelajaran bahasa Jepang dasar, terutama kosakata sehari-hari yang relevan bagi anak usia sekolah dasar. Namun, dengan keterbatasan sumber data yang menyediakan kurikulum bahasa Jepang untuk anak-anak, maka

penulis memodifikasi kurikulum bahasa Jepang dasar N5 yang tertera pada gambar 4.1.

Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Bahasa Jepang SME/MAK Berdasarkan Perdirjen Dikdasmen No.464/D.D5/KR/2018					
TEMA	KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)	4 きょうしつ KYOUSHITSU	5 イベント IBENTO	6 じかん JIKAN
	KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR	7 おでく KAZOKU	8 できること DEKIRUNOTO	9 がっこうの GAKKOU NO SEIKATSU
1 あいさつ AISATSU	3.1. Memahami ungkapan menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta tolong, instruksi (<i>aisatsu</i>) dan cara meresponnya pada teks transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya sesuai konteks penggunaannya.	4.1. Mendemonstrasikan ungkapan menyapa, berpamitan, mengucapkan, berterima kasih, meminta maaf, meminta tolong, instruksi (<i>aisatsu</i>) dan cara meresponnya pada teks transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya sesuai konteks penggunaannya.	3.4. Membacakan ungkapan memberi dan meminta informasi terkait keberadaan suatu benda mati dan benda hidup (<i>arimasu/imasu</i>) serta meresponnya pada teks transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya.	3.5. Menentukan informasi berkenaan dengan memberi dan meminta informasi terkait tanggal, bulan dan tahun (<i>ikan</i>), serta meresponnya pada teks transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan.	3.6. Menentukan informasi berkenaan dengan memberi dan meminta informasi terkait waktu (<i>ikan</i>) dan keson terhadap sesuatu (<i>ikindou suru</i>), serta meresponnya pada teks transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan.
2 じこしょうがい JIKOSHOUKAI	3.2. Memahami ungkapan memberi dan meminta informasi terkait pengenalan diri (<i>jiko shoukai</i>) dan identitas diri, serta meresponnya pada teks transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya.	4.2. Mengomunikasikan ungkapan terkait pengenalan diri (<i>jiko shoukai</i>) dan identitas diri, serta meresponnya pada teks transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya.	3.7. Menganalisis informasi tentang keluarga (<i>kenzoku</i>) karakter dan hal-hal yang diuluti pada teks transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya.	3.8. Menganalisis teks transaksional dalam bentuk lisan dan tulis yang menyatakan kemampuan (<i>dekiru koto</i>) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya.	3.9. Menganalisis kehidupan sekolah (<i>gakkou no seikatsu</i>) pada teks transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya.
3 もくしもの MOKUSHIMONO	3.3. Mengungkapkan informasi terkait kepemilikan benda (<i>monshi no egawazu dewa</i>) serta meresponnya pada teks transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya.	4.3. Mempresentasikan ungkapan terkait kepemilikan benda (<i>monshi no egawazu dewa</i>) serta meresponnya pada teks transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya.	3.10. Menganalisis kehidupan sekolah (<i>gakkou no seikatsu</i>) pada teks transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya.	3.11. Menganalisis kehidupan sekolah (<i>gakkou no seikatsu</i>) pada teks transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya.	3.12. Menganalisis kehidupan sekolah (<i>gakkou no seikatsu</i>) pada teks transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya.

Gambar 4.1 Kurikulum Bahasa Jepang Dasar

Dari kurikulum tersebut diambil beberapa materi untuk menjadi acuan dalam menentukan kosakata inti yang sederhana, tematik, dan dekat dengan keseharian anak, seperti salam, angka, makanan, dan anggota keluarga.

2. Observasi

Observasi dilakukan dengan menelaah ketersediaan media belajar bahasa Jepang anak di toko buku. Pada tahap observasi, Penulis mengunjungi sebanyak 7 toko buku yang ada di Semarang dengan mempertimbangkan jarak tempat tinggal penulis, efisiensi waktu, serta biaya. Dari hasil observasi diperoleh fakta bahwa buku ilustratif bahasa Jepang untuk anak masih sangat terbatas, mayoritas buku pembelajaran bahasa Jepang yang tersedia bersifat kaku dan minim ilustrasi seperti buku “Minna no Nihongo”, “Marugoto” dan “Gakushudo”. Sementara buku belajar dalam

bahasa Inggris atau Arab lebih bervariasi dan menarik secara visual serta cocok untuk anak-anak.

Melalui tahap penelitian dan pengumpulan data ini memperkuat justifikasi bahwa buku ini memang dibutuhkan dan berpotensi meningkatkan minat serta kemampuan dasar anak dalam belajar bahasa Jepang dengan merasakan pengalaman belajar yang emosional, imajinatif, dan menyenangkan.

4.1.2 Perencanaan

Setelah mengidentifikasi potensi masalah dan mengumpulkan data sebagai dasar pengembangan produk, tahap selanjutnya adalah menyusun rencana pengembangan produk. Pada tahap ini, terdapat dua elemen utama yang perlu diperhatikan, yaitu:

1. Menentukan Isi Materi dan Bahasa

Buku “Shiro & Chiko di Negeri Kotoba” dirancang sebagai buku pembelajaran bahasa Jepang dasar yang lebih ditujukan untuk anak-anak. Maka dari itu, isi dalam buku ini memuat materi pembelajaran kosakata bahasa Jepang dasar sehari-hari yang dikemas dalam cerita serta ilustrasi menarik penuh warna untuk mengembangkan minat baca dan imajinasi anak. Buku ini dibuat menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Jepang, di setiap bab juga terdapat kuis interaktif untuk meningkatkan pemahaman materi yang telah dipelajari.

2. Desain Produk

Tahap pertama dalam proses pengembangan desain produk dilakukan dengan menyusun kerangka dasar sebagai acuan pembuatan produk. Dalam hal ini, pengembangan buku Shiro & Chiko di Negeri Kotoba dirancang sebagai media cetak pembelajaran bagi anak-anak yang tertarik mempelajari kosakata bahasa Jepang dasar dalam kehidupan sehari-hari yang dikemas dalam ilustrasi menarik. Penulis juga berdiskusi dengan dosen pembimbing mengenai kerangka buku yang akan dibuat.

Adapun kerangka buku yang telah disusun oleh penulis adalah sebagai berikut:

- a. Judul Buku: Shiro & Chiko di Negeri Kotoba
- b. Kata Pengantar
- c. Daftar Isi
- d. BAB 1: Salam
 - Memperkenalkan salam dalam bahasa Jepang
 - Aktivitas interaktif
- e. BAB 2: Warna dan Bentuk
 - Mempelajari kosa kata warna dalam bahasa Jepang
 - Mempelajari bentuk dasar dalam bahasa Jepang
 - Aktivitas Interaktif
- f. BAB 3: Keluarga dan Teman
 - Belajar kosa kata tentang anggota keluarga dalam Bahasa Jepang
 - Aktivitas Interaktif
- g. BAB 4: Ayo Menghitung!
 - Belajar angka dalam bahasa Jepang
 - Quiz
- h. BAB 5: Tubuh & Perasaanku
 - Pertemuan Shiro & Chiko dengan Momo
 - Mempelajari kosa kata anggota tubuh dalam bahasa Jepang
 - Mempelajari kosa kata tentang perasaan atau emosi dalam bahasa Jepang
 - Aktivitas Interaktif
- i. BAB 6: Makanan dan Minuman
 - Mengenal isi bento: bekal khas Jepang
 - Belajar menyebutkan kosa kata beberapa minuman dalam bahasa Jepang

- Kuis Interaktif
 - j. Mini Budaya: Onigiri
 - Asal usul onigiri
 - Mari membuat onigiri
 - k. Review Cepat
 - Kuis dari seluruh materi yang telah dipelajari
 - l. Sertifikat
 - m. Penutup
 - n. Biografi Penulis
3. Menentukan Konsep

Pengembangan buku “Shiro & Chiko di Negeri Kotoba” menggunakan konsep buku *storytelling* edukatif bergaya komik (educational comic-style storytelling). Konsep ini dipilih untuk menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui kombinasi antara ilustrasi ekspresif, percakapan ringan, dan konteks kehidupan sehari-hari yang mudah dipahami anak-anak. Buku ini dirancang dengan latar taman bermain yang dominan agar familiar dengan keseharian anak-anak dan menggunakan warna cerah yang memanjakan visual untuk menarik minat baca anak.

4.1.3 Draf Produk Awal

Pada tahap ini, penulis mengembangkan produk berdasarkan preferensi anak-anak dalam mengonsumsi bahan bacaan secara umum seperti banyaknya warna cerah, terdapat karakter lucu, dan cerita yang menarik. Materi yang diambil sebagai bahan ajar diadaptasi berdasarkan kurikulum dan kemampuan dasar berbahasa anak-anak lalu dibuat menjadi sebuah alur cerita yang menarik dari bab pertama hingga penutup. Setelah materi dan alur cerita dibuat, dilakukan tahap eksekusi menjadi sketsa ilustrasi yang dikembangkan bersama ilustrator. Berikut uraian tentang proses pembuatan desain produk buku “Shiro & Chiko di Negeri Kotoba”.

a. Pembuatan Desain *Cover* Buku

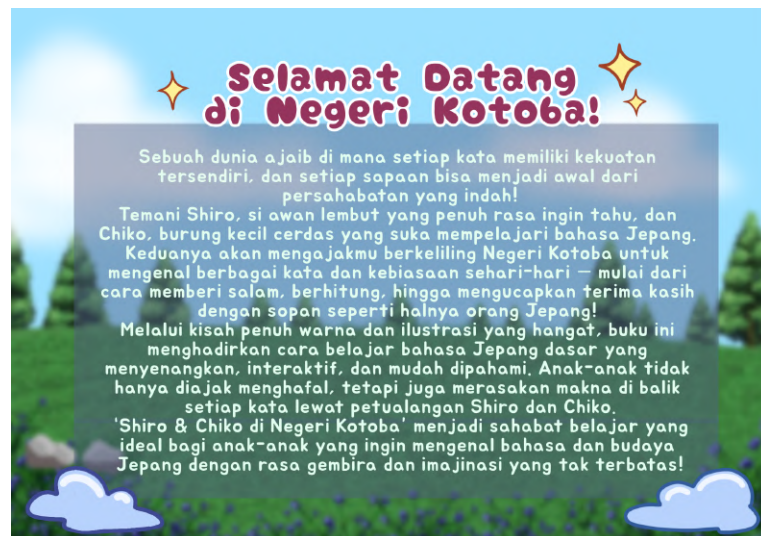
Pembuatan desain produk memerlukan beberapa langkah perancangan hingga siap untuk diberikan kepada dosen pembimbing. Dimulai dengan pembuatan *cover* depan dan belakang, pemilihan tata letak tiap halaman, dan penggambaran ilustrasi serta isi materi. Langkah pertama yang penulis lakukan adalah membuat *cover* produk buku “Shiro & Chiko di Negeri Kotoba”. Konsep yang diambil berupa ilustrasi yang menarik untuk anak-anak. Beberapa poin penting yang harus diperhatikan ketika membuat *cover* seperti pemilihan kata, gambar ilustrasi, serta warna yang digunakan agar pembaca tertarik mulai dari melihat *covernya*.



Gambar 4.2 *Cover* Depan Buku

Pada bagian tengah atas terdapat judul buku “Shiro & Chiko” yang menggunakan jenis huruf *Dyna Puff Bold* dengan ukuran 233. Lalu “di Negeri Kotoba” menggunakan jenis huruf *Jua Regular* dengan ukuran 134. Ilustrasi *cover* buku ini dibuat menggunakan aplikasi *Ibis Paint*. Ilustrasi pada buku ini dibuat secara manual, dimulai dari *cover* yang menampilkan tokoh utama cerita, yaitu Chiko si burung dan Shiro si awan. Latar belakang *cover* buku tersebut berupa taman dan juga ada awan-awan kecil di sekitarnya berupa huruf hiragana bahasa Jepang, gambar kelinci, onigiri khas Jepang, pelangi, serta angka yang menjadi gambaran materi isi buku.

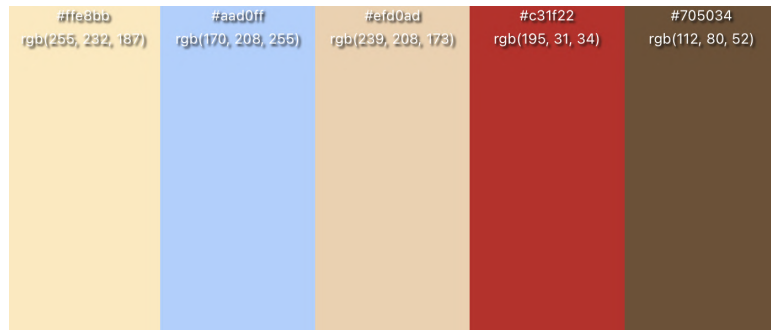
Cover depan ini dibuat penuh warna serta karakter lucu agar menarik perhatian anak-anak. Di pojok kiri atas *cover*, terdapat logo UNDIP dan di bawah sisi buku, terdapat identitas penulis sebagai bentuk penghargaan dan penghormatan kepada penulis selama mengembangkan buku “Shiro & Chiko di Negeri Kotoba”.



Gambar 4.3 *Cover* Belakang Buku

Pada bagian tengah atas *cover* belakang, terdapat tulisan “Selamat Datang di Negeri Kotoba!” yang menggunakan jenis huruf *Cherry Bomb* berukuran 105 dan di bagian bawahnya terdapat narasi isi buku menggunakan jenis huruf *Jua Regular* berukuran 63. Latar belakang *cover* belakang ini berupa taman hijau dengan beberapa pepohonan. Narasi yang terdapat di *cover* belakang buku ini berfungsi sebagai gambaran atas keseluruhan isi buku yang akan dibaca.

b. Palet Warna Desain



Gambar 4.4 Palet Warna Desain

Penulis memilih kombinasi warna yang digunakan dalam desain buku “Shiro & Chiko di Negeri Kotoba” dengan sentuhan warna pastel cerah seperti kuning, biru, krem, juga dengan sentuhan warna coklat gelap dan merah. Warna-warna ini mempresentasikan latar taman tempat belajar tokoh utama, yaitu Shiro dan Chiko yang sebagian besar ada di dalam buku. Warna-warna cerah juga digunakan agar mata anak-anak dimanjakan dengan visual yang menarik sehingga tertarik untuk membaca buku ini.

c. Pembuatan Desain Tata Letak Buku

Tata letak buku “Shiro & Chiko di Negeri Kotoba” disusun berdasarkan tiga aspek visual utama: latar belakang, karakter, dan balon percakapan. Latar belakang berfungsi memberi konteks visual melalui lanskap, warna, dan elemen lingkungan yang mendukung suasana cerita. Karakter Shiro dan Chiko hadir sebagai pemandu naratif yang membantu anak memahami alur dan makna melalui ekspresi serta interaksi visual. Sementara itu, balon percakapan digunakan sebagai media penyampaian materi, berisi teks hiragana, romaji, dan terjemahan bahasa Indonesia. Ketiga aspek ini saling melengkapi sehingga cerita dan kosakata tersampaikan secara jelas dan menarik.



Gambar 4.5 Teks Buku

Tata letak teks dalam buku menggunakan jenis huruf *rounded sans serif* yang lembut dan mudah dibaca oleh anak, dengan ukuran huruf hiragana 28 pt, romaji 16pt serta terjemahan bahasa Indonesia 18 pt.

Pada setiap akhir bab, terdapat halaman aktivitas interaktif yang dirancang untuk memperkuat pemahaman anak melalui latihan berbasis permainan visual. Tata letak halaman ini menggabungkan dua bentuk kegiatan, yaitu pengisian kata dan pencocokan gambar sehingga anak dapat menginternalisasi kosakata dalam bahasa Jepang. Latar halaman menggunakan warna cerah serta karakter Shiro dan Chiko tetap ditampilkan sebagai figur pendamping untuk menjaga konsistensi naratif sekaligus memberi rasa kehadiran yang membuat aktivitas terasa lebih bersahabat. Secara keseluruhan, halaman aktivitas interaktif tidak hanya berfungsi sebagai latihan, tetapi juga medium pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan selaras dengan perkembangan kognitif anak-anak.

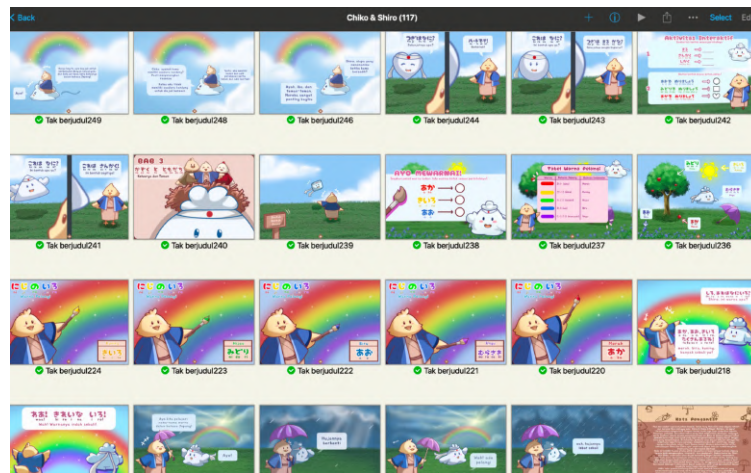


Gambar 4.6 Aktivitas Interaktif

d. Pembuatan Isi Materi Buku

Setelah perancangan desain tata letak dibuat, langkah selanjutnya yang penulis lakukan adalah mengumpulkan materi serta menyusun isi materi yang akan dimuat dalam “Shiro & Chiko di Negeri Kotoba”. Topik yang dimuat ialah pembelajaran dasar kosakata bahasa Jepang tentang salam, warna, keluarga, angka, anggota tubuh dan perasaan, makanan dan minuman, serta pengenalan budaya Jepang secara singkat tentang onigiri. Materi dalam buku ini dirancang secara naratif dengan ilustrasi penuh warna agar menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan untuk anak. Dari satu bab ke bab lainnya dirancang dengan alur cerita yang berurutan, terdapat tanya jawab antar karakter mengenai kosakata bahasa Jepang, serta ditutup dengan latihan soal singkat agar pembaca dapat mengasah kemampuan mengingat terhadap materi yang telah dipelajari.

e. Pembuatan Ilustrasi



Gambar 4.7 Pembuatan Ilustrasi dari Aplikasi

Dalam pembuatan ilustrasi pada buku “Shiro & Chiko di Negeri Kotoba”, penulis bekerjasama dengan seorang ilustrator untuk mewujudkan buku ilustrasi yang sesuai keinginan penulis. Pembuatan ilustrasi dilakukan secara jarak jauh, penulis dan ilustrator berkomunikasi melalui *whatsapp*. Pembuatan ilustrasi ini dibuat menggunakan aplikasi *Ibis Paint*.

- **Karakter:**
 - Shiro si awan
 - Chiko si anak ayam
- **Scene:** Layar dua halaman penuh ilustrasi langit pastel.
- **Dialog pembuka:**
 - Shiro: “こんにちは! ぼくはくもです。”
 - Chiko: “わたしは とり です。”
- **Hook:** Shiro mengajak—“Yuk belajar bersama!”—dan Tori mengepakkan sayapnya, memulai petualangan.

Daftar Isi Visual (Hal. 3)

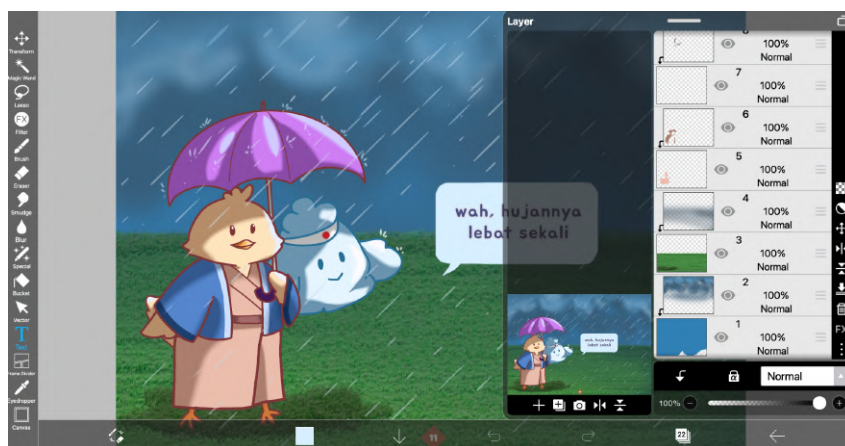
- Ikon kecil muncul: balon “Salam”, palet “Warna”, rumah “Keluarga”, awan bernomor, cermin tubuh, piring makanan, huruf hiragana, onigiri, dan medali “Review & Sertifikat”, serta pelukan “Perpisahan”.

Bab 1: Salam & Perkenalan (Hal. 4–7)

1. **Hal 4:** Ilustrasi besar dua tokoh dengan balon ucapan “おはようございます!” (Selamat pagi).
2. **Hal 5:**
 - Kosakata:
 - おはよう (ohayō) “selamat pagi”
 - こんにちは (konnichiwa) “selamat siang”
 - こんにちは (konbanwa) “selamat malam”
 - Visualisasi: dalam satu halaman ini dibagi menjadi 3 adegan pagi, siang, dan malam dan dimasukkan bahasa Jepang serta artinya
3. **Hal 6:**
 - Cerita:
 1. Chiko mengucapkan “おはようございます!” “ohayou gozaimasu!” (selamat pagi) sambil membungkuk (ojigi)
 2. Shiro heran mengapa tori membungkuk dan bertanya “mengapa kamu membungkuk setelah mengucapkan salam, tori?”

Gambar 4.8 *Storyline* Buku

Penulis membuat *storyline* “Shiro & Chiko di Negeri Kotoba” di *google docs* yang berisi gambaran materi setiap halaman dan membuat narasi cerita serta penggambaran karakter tokoh, kemudian penulis berdiskusi dengan ilustrator untuk menjelaskan gambaran *storyline* yang akan menjadi ilustrasi. Setelah itu, ilustrator mengeksekusi hasil diskusi menjadi sebuah ilustrasi beserta alur cerita yang utuh.



Gambar 4.9 Proses Eksekusi *Storyline* menjadi Ilustrasi

4.1.4 Uji Coba Lapangan Awal

Setelah buku “Shiro & Chiko di Negeri Kotoba” terbentuk secara keseluruhan, produk buku ini akan melalui proses uji kelayakan melalui diskusi dengan para ahli, untuk mendapatkan kelayakannya secara menyeluruh dan pertimbangan yang matang. Pada tahap ini, penulis melakukan validasi bersama dosen pembimbing, ibu Lilis Lamsehat Panjaitan, [S.Pd.](#), M.A. sebagai validator untuk mengevaluasi aspek desain produk. Berdasarkan hasil penilaian validasi terhadap aspek desain dan isi, secara keseluruhan buku “Shiro & Chiko di Negeri Kotoba” dinilai layak digunakan sebagai buku ilustrasi pembelajaran kosakata bahasa Jepang dasar untuk anak-anak. Penulis menerima beberapa saran untuk revisi pada bagian tertentu yaitu, menambahkan huruf romaji di bawah huruf hiragana pada kuis interaktif dan menebalkan background tulisan yang transparan agar pembaca fokus pada tulisan. Berikut ini hasil penilaian form validasi pada aspek desain dan isi oleh dosen pembimbing:

Tabel 4.1 Revisi Desain dan Isi Materi Oleh Validator

Sebelum di revisi	Setelah di revisi
 Tidak terdapat logo UNDIP dan di bawah nama <i>Author</i> terdapat nama ilustrator	 Terdapat logo UNDIP di bagian pojok kiri atas dan hanya nama penulis di bagian <i>cover</i> buku
 Tidak terdapat keterangan bab dan nomor halaman serta judul terkesan kaku	 Terdapat keterangan bab serta nomor halaman dan judul yang lebih menarik



Tidak ada konteks percakapan



Ada konteks percakapan terhadap latar gambar

いち.に.さん!
Sebelum itu, mari kita pelajari dulu angka 1-10 dalam bahasa Jepang!

Angka (Indonesia)	Hiragana	Roma ji
1	いち	Ich
2	に	Ni
3	さん	San
4	よん	Yon
5	ご	Go
6	ろく	Roku
7	なな	Nana
8	はち	Hachi
9	きゅう	Kyuu
10	じゅう	Juu

Tabel transparan sehingga tidak ada nilai keterbacaan

いち.に.さん!
Sebelum itu, mari kita pelajari dulu angka 1-10 dalam bahasa Jepang!

Angka (Indonesia)	Hiragana	Roma ji
1	いち	Ich
2	に	Ni
3	さん	San
4	よん	Yon
5	ご	Go
6	ろく	Roku
7	なな	Nana
8	はち	Hachi
9	きゅう	Kyuu
10	じゅう	Juu

Tabel telah ditebalkan sehingga konteks isi dapat terbaca jelas

4.1.6 Uji Coba Pelaksanaan Lapangan

Setelah melewati tahap revisi produk yang pertama, tahap selanjutnya penulis melakukan uji coba pelaksanaan lapangan. Pengujian ini dilakukan secara daring melalui *google form*. Uji coba ini melibatkan 35 responden dengan kriteria mahasiswa yang memiliki anggota keluarga dengan usia 6-8 tahun dengan latar belakang sudah pernah mempelajari bahasa Jepang atau belum pernah mempelajari bahasa Jepang. Berikut adalah rincian dari para responden yang terlibat dalam proses pengujian ini.

Tabel 4.2 Jumlah responden Uji Coba Produk

Jenis Responden	Jumlah Responden
Mahasiswa belum pernah mempelajari bahasa Jepang	18
Mahasiswa sudah pernah mempelajari bahasa Jepang	17
Total	35

Semua responden diberikan tugas untuk mengevaluasi produk yang telah dikembangkan. Produk ini disebarkan kepada seluruh mahasiswa umum yang memiliki anggota keluarga berusia 6-8 tahun. Para responden diberikan waktu untuk membaca dan mempelajari materi yang tersedia di dalam *website* terlebih dahulu. Setelah itu, penulis menyebarkan kuesioner yang memuat berbagai indikator penilaian, seperti keterkaitan ilustrasi terhadap tingkat ketertarikan belajar anak, kaidah kebahasaan, jenis *font*, serta pemilihan warna dan *layout* mendukung kenyamanan pembaca. Kuesioner ini juga menilai kemudahan pemahaman isi untuk anak-anak, kosa kata yang dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, mudah dipraktikkan, dan kuis serta alur cerita mudah dimengerti anak-anak. Setiap indikator disertai sejumlah pernyataan yang dirancang untuk mengukur kualitas buku serta sejauh mana media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang informatif, efektif, dan menarik bagi pengguna.

Umpan balik diperoleh melalui *google form* yang diisi secara daring memuat sebelas pernyataan. Responden diminta memberikan tingkat persetujuan dengan memilih salah satu dari empat skala penilaian, 4 untuk Sangat Setuju, 3 untuk Setuju, 2 untuk Tidak Setuju, dan 1 untuk Sangat Tidak Setuju. Selain skala tersebut, formulir juga menyediakan pertanyaan terbuka yang memberi kesempatan bagi peserta untuk menyampaikan opini dan saran terkait produk yang dikembangkan. Seluruh pernyataan dalam kuesioner dikelompokkan ke dalam tiga aspek utama yang digunakan sebagai indikator dalam menilai kelayakan produk yang telah dikembangkan.

Tabel 4.3 Pernyataan Kuesioner Uji Coba Produk

No.	Pernyataan
Aspek Desain	
1.	Ilustrasi buku penuh warna dengan tokoh karakter yang lucu membuat belajar terasa menyenangkan untuk anak-anak
2.	Penulisan kosa kata bahasa Jepang serta artinya sudah sesuai dengan kaidah kebahasaan
3.	Pemilihan warna (<i>color palette</i>) pada buku sudah sesuai dan nyaman untuk dibaca secara visual
4.	Jenis dan ukuran <i>font</i> yang digunakan mudah untuk dibaca
5.	Pemilihan warna, <i>font</i> , dan <i>layout</i> sudah mendukung kenyamanan membaca
Aspek Materi	
6.	Percakapan antar karakter dalam buku mudah dipahami untuk anak-anak
7.	Kosa kata bahasa Jepang dasar yang dipelajari dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari
8.	Pembelajaran dari buku ini mudah untuk dipraktikkan
9.	Kuis Interaktif atau Review Cepat yang ada dalam buku mudah dimengerti untuk anak-anak
10.	Alur cerita dalam buku mudah dimengerti
Aspek Manfaat	
11.	Buku ilustrasi "Shiro & Chiko di Negeri Kotoba" ini dapat membantu pembaca terutama anak-anak untuk mempelajari dan mengenal kosa kata bahasa Jepang dasar dalam kehidupan sehari-hari

Setelah responden mengisi kuesioner dengan pernyataan yang telah disediakan data yang diperoleh kemudian diproses untuk menentukan apakah produk yang dibuat memenuhi kriteria kelayakan. Berikut ini adalah hasil tanggapan dari responden yang telah mengisi kuesioner yang disebarkan oleh penulis yang sudah dihitung dalam skala likert.

Tabel 4.4 Hasil Kuesioner dalam Skala Likert

Aspek	Nomor Pernyataan	Skala				Total rata-rata poin	Interval rata-rata poin aspek
		1	2	3	4		
Aspek Desain	1	0	0	2	33	3,94	3,91
	2	0	0	2	33	3,94	
	3	0	1	3	31	3,85	
	4	0	0	4	31	3,88	
	5	0	0	2	33	3,94	
Aspek Materi	6	0	0	3	32	3,91	3,88
	7	0	0	4	31	3,88	
	8	0	0	5	30	3,85	
	9	0	0	4	31	3,88	
	10	0	0	3	32	3,91	
Aspek Manfaat	11	0	0	5	30	3,85	3,85
Total rata-rata interval							3,88

Tabel di atas menyajikan hasil evaluasi terhadap berbagai aspek dalam buku “Shiro & Chiko di Negeri Kotoba”. Berdasarkan tanggapan dari responden, yaitu mahasiswa yang memiliki anggota keluarga berusia 6-8 tahun, produk ini memperoleh rata-rata interval skor sebesar 3,88 dari skala 4,0, yang dikategorikan sebagai “Sangat Baik”. Rata-rata interval untuk setiap aspek yang dinilai, yaitu desain (3,91), materi (3,88), dan manfaat (3,85), mencerminkan tingkat kepuasan yang tinggi dari responden terhadap isi, desain, serta manfaat yang diberikan buku “Shiro & Chiko di Negeri Kotoba”.

Interpretasi lebih rinci mengenai hasil evaluasi ini dapat dilihat pada tabel di atas, yang menunjukkan bahwa setiap pernyataan dalam kuesioner mendapatkan skor yang konsisten tinggi. Hal ini menandakan bahwa buku ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi pembaca terutama anak-anak untuk mempelajari kosa kata dasar bahasa Jepang.

4.1.7 Revisi Produk Akhir

Dari hasil uji coba produk yang dilakukan dengan menyebarkan kuesioner ke 35 responden, penulis menerima beberapa saran dan masukan yang perlu diperbaiki. Penulis terlebih dahulu mengidentifikasi saran dan masukan yang harus diikuti dalam pengkajian produk akhir sebelum produk akhir direvisi. Selanjutnya, penulis terlebih dahulu melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing untuk memastikan bahwa produk yang dibuat sudah sesuai dengan aspek dan tujuan produksi. Setelah disetujui oleh dosen pembimbing, penulis dapat melanjutkan ke tahap revisi produk akhir sebagai berikut:

Tabel 4.5 Revisi Produk Akhir-Latar belakang Balon Percakapan

Sebelum di revisi	Setelah di revisi
	

Terdapat masukan dari responden untuk menebalkan latar belakang balon pada percakapan antar karakter agar pembaca terutama anak-anak fokus dengan tulisannya. Oleh karena itu, penulis menebalkan balon percakapan agar nilai keterbacaan dalam buku “Shiro & Chiko di Negeri Kotoba” lebih jelas.

Tabel 4.6 Revisi Produk Akhir-Penambahan huruf Romaji

Sebelum di revisi	Setelah di revisi
	

Selain itu, terdapat pula masukan lain dari responden yang memberikan masukan terkait penambahan huruf romaji pada aktivitas interaktif. Maka dari itu, penulis melakukan revisi dengan menambahkan huruf romaji pada aktivitas interaktif agar mempermudah pembaca dalam membaca huruf hiragana.

4.1.8 Desiminasi dan Implementasi

Setelah proses revisi buku “Shiro & Chiko di Negeri Kotoba” selesai dan produk dinyatakan layak untuk dipublikasikan, penulis mendaftarkan karya tersebut ke Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) melalui situs resmi sebagai bentuk perlindungan hukum. Pendaftaran hak cipta ini bertujuan memberikan pengakuan legal atas kepemilikan karya serta mencegah klaim dari pihak lain. Selanjutnya, penulis akan mencetak buku “Shiro & Chiko di Negeri Kotoba” sebagai bagian dari penilaian akademik di tingkat universitas dan sebagai bentuk hasil produksi tugas akhir.

Pada tahap implementasi, penulis berencana memperkenalkan serta menggunakan buku ini kepada pengguna sasaran sebagai media pembelajaran bagi pelajar maupun masyarakat umum yang ingin mempelajari kosakata dasar bahasa Jepang dalam konteks kehidupan sehari-hari. Selain itu, penulis juga akan mempresentasikan produk akhir dalam sidang skripsi sebagai bukti pengembangan dan pencapaian karya kepada dosen pembimbing maupun penguji.

4.2 Pembahasan

Buku “Shiro & Chiko di Negeri Kotoba” merupakan buku pembelajaran kosa kata bahasa Jepang dasar yang disusun dengan gaya ilustrasi dan narasi cerita yang penuh warna dan menarik serta mudah dipahami oleh anak-anak mulai dari usia 6-8 tahun. Buku ini memadukan cerita keseharian yang menyenangkan dengan pembelajaran bahasa Jepang dasar yang disusun secara bertahap, dimulai dari materi salam, warna, angka, anggota keluarga, hingga makanan dan budaya Jepang. Setiap bab menghadirkan kosakata bahasa Jepang, dialog sederhana, serta aktivitas interaktif sebagai bentuk latihan untuk membantu anak memahami dan mengenali bahasa Jepang sejak usia dini.

Buku ini juga memberikan pembelajaran moral akan persahabatan indah yang saling melengkapi. Shiro, si awan lembut yang penuh rasa ingin tahu, dan Chiko, si burung kecil cerdas yang suka mempelajari bahasa Jepang. Karakter utama dari cerita ini akan mengajak pembaca untuk mengenal bahasa dan budaya Jepang melalui kisah penuh warna dan ilustrasi yang hangat.

Lalu proses pembuatan produk disertai dengan penelitian terdahulu dan teori yang mendukung. Salah satu penelitian terdahulu yang menjadi dasar penting bagi penelitian ini adalah kajian yang berjudul “Pengembangan Big Book Storytelling Dwibahasa untuk Meningkatkan Literasi Anak-Anak” oleh Dini (2022), yang mana dalam penelitian ini ditemukan bahwa penerapan *big book bilingual* secara signifikan mampu meningkatkan keterampilan literasi anak. Penggunaan cerita dengan visual yang kuat membantu anak memahami kosakata dalam dua bahasa melalui konteks naratif yang mudah dicerna. Penelitian tersebut digunakan oleh penulis untuk mengembangkan produk yang mengusung pendekatan visual-naratif dalam dua bahasa, yaitu bahasa Jepang dan bahasa Indonesia.

Penelitian lain yang relevan dengan pengembangan produk penulis juga terdapat dalam penelitian oleh Puspasari & Azzahrah (2025) dalam jurnal “Penerapan Storytelling Dwibahasa untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini” menunjukkan bahwa penggunaan teknik *storytelling* dalam dua bahasa secara langsung dapat memperluas perbendaharaan kata anak. Narasi yang disampaikan dengan sentuhan emosional membuat anak lebih mudah menangkap makna dan melafalkan kosakata secara alami. Teknik ini pula yang menjadi fondasi utama penulis dalam mengembangkan produk agar setiap babnya dirancang sebagai cerita berkesinambungan dan edukatif.

Dengan adanya penelitian terdahulu dan teori yang mendukung, maka tujuan penelitian saya berupa buku “Shiro & Chiko di Negeri Kotoba” yang merupakan buku edukasi sebagai media belajar bahasa Jepang dasar bagi anak-anak terutama usia 6-8 tahun melalui penyajian cerita sehari-hari yang interaktif, dilengkapi ilustrasi menarik dan materi edukatif yang sederhana untuk dipahami akhirnya berhasil tercapai.

Dalam menjalankan penelitian dan pengembangan produk ini, tidak dipungkiri juga terdapat beberapa hambatan yang dialami penulis, yaitu terbatasnya bahan penelitian berupa buku ilustrasi dwibahasa Jepang-Indonesia untuk anak-anak yang beredar di pasaran baik secara fisik maupun digital, namun penulis berhasil mengatasi hambatan tersebut dengan menjadikan beberapa

penelitian terkait serta kurikulum pembelajaran bahasa Jepang dasar sebagai referensi untuk membuat materi buku yang bermanfaat.

Uji kelayakan juga dilakukan setelah produk berhasil dibuat. Uji kelayakan dalam pengembangan produk ini dilakukan melalui dua tahap, yakni melalui tahapan validasi ahli serta uji coba produk kepada calon pengguna yang menggunakan metode kuesioner melalui *google form*. Tujuannya agar buku ini dapat berkembang menjadi sumber yang informatif, menarik dan sesuai dengan kebutuhan.

Setelah uji kelayakan dan melewati revisi akhir, barulah produk dapat dikatakan layak untuk disebarluaskan. Buku ini diharapkan dapat membantu anak-anak untuk meningkatkan kemampuan kosa-kata bahasa Jepang yang dapat dipahami dengan mudah dan juga membuat belajar terasa menyenangkan.