

PENGEMBANGAN MEDIA “KOTOBALINK” UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA DASAR BAHASA JEPANG

Muchammad Fitra Adhitya

Pendidikan Bahasa Jepang Jurusan Bahasa dan Sastra Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya

E-mail: muchammadadhitya.22064@mhs.unesa.ac.id

Dr. Mintarsih, S.S., M.Pd.

Dosen Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: mintarsih@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *KotobaLink* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang tingkat dasar serta mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Media *KotobaLink* merupakan permainan kartu yang menggabungkan konsep *shiritori* dan domino untuk membantu pembelajar mengenali dan mengingat kosakata bahasa Jepang yang ditulis menggunakan huruf *hiragana* dan *katakana*. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Data penelitian diperoleh melalui angket validasi ahli dan angket respons pelajar yang dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 98,57% dari ahli media dan 80,00% dari ahli materi dengan persentase keseluruhan sebesar 89,63% yang termasuk kategori sangat layak. Hasil respons pelajar memperoleh persentase sebesar 89,77% yang termasuk kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *KotobaLink* layak digunakan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang tingkat dasar.

Kata kunci: Pembelajaran kosakata, bahasa Jepang, media ajar

Abstract

This study aims to develop the *KotobaLink* for learning basic Japanese vocabulary and to determine how feasible this developed media is. *KotobaLink* is a card game that combines the concepts of *shiritori* and dominoes to help learners recognize and remember Japanese vocabulary written in *hiragana* and *katakana* characters. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research data was gathered through expert validation questionnaires and student response questionnaires. This data was then analyzed using a quantitative descriptive analysis technique. The validation results showed that the media received a score of 98.57% from media experts and 80.00% from material experts, resulting in an overall average of 89.63%, which is categorized as highly feasible. Furthermore, the student responses received a score of 89.77%, which also falls into the highly feasible category. Based on these findings, it can be concluded that the *KotobaLink* learning media is suitable and feasible to be used as a learning tool for basic Japanese vocabulary.

Keywords: Vocabulary learning, Japanese language, learning media

PENDAHULUAN

Di Indonesia, bahasa Jepang kini dipelajari secara luas, baik lewat jalur pendidikan formal maupun melalui inisiatif belajar mandiri. Di tahap awal pembelajarannya, hal paling mendasar yang wajib dikuasai pembelajar adalah kemampuan membaca huruf kana (hiragana dan katakana) sekaligus penguasaan kosakatanya. Kedua aspek ini merupakan fondasi utama agar pelajar bisa melangkah dan memahami materi-materi bahasa Jepang di tingkat yang lebih advance.

Dari hasil praktik mengajar dan survei yang telah dilakukan, ditemukan bahwa pelajar bahasa Jepang tingkat dasar masih mengalami kesulitan dalam mengenali, membaca, dan mengingat kosakata yang ditulis menggunakan huruf kana. Kesulitan ini secara otomatis berdampak pada terhambatnya pemahaman materi secara keseluruhan dan melambatnya penyelesaian tugas-tugas berbasis teks bahasa Jepang. Masalah ini semakin kompleks dengan adanya fenomena rendahnya minat serta motivasi belajar siswa, masalah yang kerap muncul baik di lingkungan kelas formal maupun pada kelompok belajar yang kemampuannya bervariasi (heterogen). Situasi ini menunjukkan perlunya upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pelajar.

Faktor lain yang turut memperburuk situasi adalah penggunaan media belajar yang cenderung monoton dan kurang variatif, sehingga keterlibatan siswa di dalam kelas menjadi pasif. Akibatnya, ruang bagi siswa untuk berinteraksi langsung secara aktif dengan materi menjadi sangat sempit, yang berujung pada proses penguasaan kosakata yang tidak maksimal. Karena itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran alternatif yang tidak sekadar mentransfer ilmu, melainkan mampu memancing siswa untuk ikut berpartisipasi penuh dan menciptakan atmosfer belajar yang menyenangkan. Alternatif yang dapat diterapkan yaitu penggunaan media pembelajaran interaktif. Munir (2012), menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan pemahaman karena mengintegrasikan aspek visual, kinestetik, dan emosional dalam aktivitas belajar. Sari (2021), juga membuktikan bahwa penggunaan media interaktif terbukti meningkatkan minat siswa dan membuat suasana kelas menjadi jauh lebih interaktif. Agar

lebih tepat sasaran, Sugiyono (2023), juga mengingatkan bahwa media yang dirancang khusus dengan mempertimbangkan kebutuhan serta karakteristik penggunaannya akan memiliki tingkat efektivitas yang jauh lebih tinggi dalam mencapai tujuan akhir pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi salah satu alternatif untuk mendukung pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Media berbasis permainan dipilih karena memiliki sifat interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan pelajar selama proses pembelajaran. Nantinya, media ini tidak dikembangkan secara eksklusif untuk anak sekolah formal saja, melainkan sangat terbuka untuk dimanfaatkan oleh seluruh kalangan pelajar yang sedang atau baru memulai belajar dasar bahasa Jepang.

Salah satu bentuk permainan yang dapat diadaptasi sebagai media pembelajaran adalah permainan domino. Sederhananya konsep utama domino yang menuntut pemainnya untuk mencocokkan dan menyambungkan elemen tertentu secara berurutan dinilai sangat sistematis untuk belajar. Cara kerja Domino ini kemudian dipadukan dengan konsep shiritori, yakni permainan tradisional khas Jepang yang berupa adu sambung kata berpatokan pada suku kata terakhir dari kata yang disebutkan sebelumnya. Karakteristik dasar shiritori ini sangat selaras dengan tujuan penguasaan kosakata, karena pemain diharuskan berlatih untuk jeli mengenali, mengeja, dan memanggil kembali ingatan mereka tentang huruf secara terus-menerus. Di samping melatih kemampuan linguistik, mempraktikkan konsep shiritori juga secara tidak langsung menjadi sarana yang bagus untuk memperkenalkan budaya Jepang kepada para pelajar.

Pemanfaatan permainan shiritori dalam proses pembelajaran telah banyak dikaji. Penelitian Khotimah (2019) menunjukkan bahwa metode ini memperoleh tanggapan positif dari pelajar dan tergolong fleksibel untuk diterapkan di dalam kelas. Temuan sejalan juga dikemukakan oleh Larasati (2020), yang memaparkan bahwa penggunaan permainan ini mampu mendorong peningkatan minat serta keaktifan pelajar selama proses penguasaan kosakata. Namun, jika ditelaah lebih lanjut, kedua studi tersebut masih memiliki sejumlah keterbatasan. Kendala utama dari penerapan shiritori secara konvensional adalah adanya prasyarat awal yang membebani pelajar; mereka diwajibkan untuk sudah menghafal banyak

kosakata sebelum permainan dapat dimulai. Apabila metode ini digunakan pada kelas yang heterogen, perbedaan tingkat daya ingat masing-masing pelajar akan sangat menentukan jumlah kosakata yang mampu mereka hasilkan di dalam permainan. Selain itu, ruang lingkup kosakata yang digunakan sering kali terbatas pada tema materi tertentu, sehingga menghambat keleluasaan pelajar dalam mengeksplorasi perbendaharaan kata yang lebih luas.

Untuk menjawab berbagai keterbatasan itulah, penelitian ini hadir membawa inovasi berupa pengembangan media permainan kartu yang menggabungkan cara kerja domino dan shiritori. Melalui media rancangan ini, setiap lembar kartunya sudah dibekali dengan satu kosakata berhuruf hiragana atau katana. Pemain hanya bertugas menyambungkan kartunya dengan kartu di meja, dengan syarat huruf awalan kartunya harus cocok dengan huruf terakhir pada kartu sebelumnya. Berkat mekanisme praktis ini, pelajar bisa langsung melihat, mengidentifikasi, dan menggunakan kosakatanya di tempat, tanpa merasa terbebani keharusan menghafal materi dari nol sebelum bermain. Lebih dari itu, karena seluruh kosakatanya ditampilkan dalam huruf kana, rutinitas bermain kartu ini juga akan secara otomatis melatih kelancaran siswa dalam membaca hiragana dan katakana. Media yang ini diberi nama "KotobaLink". Istilah kotoba dalam bahasa Jepang berarti "kosakata", sedangkan link dalam bahasa Inggris berarti "menghubungkan". Nama tersebut merepresentasikan konsep utama media, yaitu menghubungkan kosakata secara berantai melalui mekanisme permainan. KotobaLink diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan aktif pelajar serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penulisan ini adalah metode Research and Development (R&D), yang berorientasi penuh pada upaya penciptaan serta pengembangan sebuah produk media pembelajaran. Proses rancang bangunnya mengadopsi struktur model ADDIE, yang meliputi lima tahapan inti: tahap analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Pemilihan model ADDIE ini merujuk pada pernyataan Branch (dalam Zamsiswaya, 2024), yang menjelaskan bahwa model ini

menawarkan alur pengembangan yang sangat terstruktur dan sistematis, sehingga ideal untuk dijadikan kerangka kerja pembuatan media. Karakteristik model ini sangat sesuai dengan haluan penelitian, yang memang dititikberatkan pada proses pengembangan fisik produk sekaligus pengujian tingkat kelayakannya sebagai media pendukung penguasaan belajar kosakata bahasa Jepang.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Mengacu pada pandangan Sugiyono (2023), fokus utama dari metode R&D bertumpu pada dua prinsip dasar, yaitu merancang produk yang inovatif serta menguji efektivitas produk tersebut secara empiris di lapangan. Objek dalam penelitian ini adalah *KotobaLink*, sebuah media pembelajaran kosakata (leksikal) yang mengombinasikan mekanika permainan kartu domino dengan aturan fonologis *shiritori*. Media ini dikembangkan secara khusus untuk mengatasi kendala penguasaan kosakata pada pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar. Arsitektur prosedural dalam penelitian ini menggunakan model desain instruksional ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) digunakan sebagai panduan utama dalam merancang media pembelajaran ini. Kerangka kerja ini dipilih karena memiliki tahapan kerja yang sistematis dan terstruktur, sehingga proses pengembangan produk menjadi lebih terarah. Menurut Zamsiswaya (2024), kelima tahapan dalam model ini merupakan satu kesatuan sistem yang saling terhubung. Ciri khas utama dari model ADDIE adalah sifatnya yang sekuensial (berurutan), yang berarti satu tahapan harus diselesaikan secara tuntas sebelum peneliti dapat melanjutkan ke tahapan berikutnya.

Penerapan model ADDIE ini sejalan dengan konsep metode *Research and Development* (R&D). Berdasarkan penjelasan Sugiyono (2023), inti dari penelitian pengembangan adalah menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji kelayakan produk tersebut. Melalui prinsip ini, proses pengembangan *KotobaLink* tidak berhenti pada tahap produksi fisik semata. Produk yang dihasilkan pada tahap awal dinilai sebagai draf awal (*prototype*) yang masih harus disempurnakan berdasarkan kritik, saran, serta

masuk dari para ahli melalui proses validasi, serta dari pengguna saat uji coba lapangan.

Melalui tahapan ADDIE, pengembangan *KotobaLink* difokuskan untuk mengintegrasikan permainan domino dan *shiritori* secara tepat guna membantu penguasaan kosakata bahasa Jepang tingkat dasar. Model ini membantu mengontrol setiap proses pengembangan secara bertahap, mulai dari memetakan kendala yang dihadapi pelajar dalam proses pembelajaran hingga mengevaluasi hasil akhir setelah implementasi. Hal ini diperkuat oleh pendapat Zamsiswaya (2024) yang menyatakan bahwa meskipun setiap tahapan dalam ADDIE memiliki fungsi yang berbeda, seluruhnya saling mendukung untuk menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan tepat sasaran.

Tahap pertama adalah *analysis* (analisis). Tahap *analysis* bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai kebutuhan pengembangan media yang akan dibuat. Kegiatan yang dilakukan pada tahap analisis meliputi identifikasi karakteristik pelajar, analisis materi pembelajaran, serta kajian terhadap media pembelajaran yang telah digunakan sebelumnya. Peneliti juga melakukan analisis terhadap kebutuhan pembelajaran kosakata bahasa Jepang tingkat dasar agar media yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik pembelajar. Menurut Zamsiswaya (2024), tahap analisis adalah pilar awal dalam kerangka ADDIE karena menjadi dasar dalam menentukan rancangan produk yang akan dikembangkan.

Tahap kedua adalah *design* (perancangan). Pada tahap ini hasil analisis diterjemahkan menjadi rancangan produk yang lebih terstruktur. Kegiatan yang dilakukan meliputi penyusunan konsep permainan, penentuan mekanisme permainan, penyusunan daftar kosakata, perancangan tampilan kartu, serta penyusunan instrumen penelitian berupa angket validasi dan angket respons pelajar. Sugiyono (2023), menerangkan bahwa dalam penelitian R&D, rancangan produk perlu disusun secara sistematis agar proses pembuatan produk dapat berjalan sesuai dengan tujuan penelitian.

Tahap ketiga adalah *development* (pengembangan). Tahap ini merupakan proses mewujudkan rancangan yang telah dibuat menjadi sebuah produk yang dapat digunakan. Pada tahap *development* media *KotobaLink* mulai diproduksi sesuai dengan desain yang telah disusun sebelumnya. Produk yang telah selesai

kemudian divalidasi oleh ahli untuk memperoleh penilaian dan saran perbaikan, baik dari aspek materi maupun aspek media. Menurut Zamsiswaya (2024), tahap pengembangan tidak hanya berfokus pada pembuatan produk, tetapi juga mencakup proses revisi berdasarkan hasil validasi sehingga produk yang dihasilkan memiliki kualitas yang lebih baik.

Tahap keempat adalah *implementation* (implementasi). Setelah melalui proses validasi dan revisi, media pembelajaran yang dikembangkan diujicobakan kepada pengguna sasaran yang lolos persyaratan, yaitu pelajar bahasa Jepang tingkat dasar. Pelaksanaan uji coba bertujuan untuk memperoleh data mengenai respons pelajar terhadap media yang dikembangkan. Sugiyono (2023), menyatakan bahwa produk hasil penelitian dan pengembangan perlu diujicobakan agar peneliti dapat mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum digunakan dalam lingkup yang lebih luas.

Tahap terakhir adalah *evaluation* (evaluasi). Tahap evaluasi dilakukan dengan mengkaji seluruh hasil yang diperoleh selama proses pengembangan, mulai dari hasil validasi ahli hingga hasil respons pelajar. Data yang diperoleh kemudian digunakan sebagai dasar untuk melakukan penyempurnaan terhadap media *KotobaLink*. Zamsiswaya (2024), menjelaskan bahwa evaluasi dalam model ADDIE bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan pengguna.

Teknik pengambilan sampel yang diterapkan adalah *purposive sampling*. Sugiyono (2023), *purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu yang disesuaikan dengan tujuan penelitian. Pemilihan didasarkan pada kebutuhan pengujian produk *KotobaLink*, di mana subjek yang dilibatkan harus memiliki kesesuaian dengan sasaran pengguna media yang dikembangkan.

Adapun kriteria sampel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pelajar yang sedang mempelajari bahasa Jepang.
2. Memiliki kemampuan bahasa Jepang pada tingkat dasar baik di jenjang sekolah menengah, perguruan tinggi, maupun jalur pembelajaran mandiri.

3. Telah mengenal dan mampu membaca huruf *hiragana* dan *katakana*.
4. Bersedia mengikuti kegiatan uji coba dan memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Penerapan batasan-batasan tersebut dirancang guna menyaring responden yang tepat, sehingga data yang dihasilkan dapat menggambarkan secara objektif bagaimana respons pelajar terhadap kelayakan media *KotobaLink* pada penguasaan kosakata tingkat dasar.

Instrumen penelitian bertindak sebagai alat bantu utama untuk mengumpulkan data lapangan secara rapi dan terarah. Sesuai dengan pendapat Sugiyono (2023), alat ini dipakai untuk mengukur hal-hal yang sedang diamati, seperti sikap, persepsi, atau penilaian terhadap suatu objek. Dalam riset pengembangan (R&D), fungsi instrumen menjadi jauh lebih luas. Alat ini tidak cuma bekerja untuk mengumpulkan data mentah, melainkan juga menjadi tolok ukur penting guna menilai seberapa bagus kualitas media yang sedang dikembangkan.

Instrumen yang dipilih untuk mengumpulkan data dalam studi ini adalah angket atau kuesioner. Angket tersebut disebarkan khusus untuk menjangkau data penilaian terhadap media *KotobaLink*. Data ini nantinya diambil dari dua sumber utama, yaitu para ahli yang bertindak sebagai penguji (*validator*) materi dan media, serta para pelajar bahasa Jepang tingkat dasar yang memposisikan diri sebagai pengguna akhir dari *KotobaLink*.

Data diperoleh melalui angket yang menggunakan skala Likert lima tingkat. Menurut Sugiyono (2023), skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi responden terhadap suatu objek penelitian dengan memberikan skor pada setiap alternatif jawaban. Penggunaan skala Likert merupakan salah satu pendekatan pengukuran psikometrik yang paling banyak diterapkan dalam penelitian bidang pendidikan dan ilmu sosial karena mampu mengubah persepsi responden menjadi data kuantitatif yang dapat dianalisis secara statistik (Joshi, 2015).

Tabel 1. Skala Penilaian

Skor	Kategori
5	Sangat Setuju/Sangat baik
4	Setuju/Baik
3	Biasa saja/Cukup baik
2	Tidak setuju/Kurang

Skor	Kategori
1	Sangat tidak setuju/Sangat kurang

Data yang diperoleh dari angket kemudian dianalisis menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_{max}} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = persentase hasil penilaian
- $\sum x$ = jumlah skor yang diperoleh
- $\sum x_{max}$ = skor maksimum yang mungkin diperoleh

Hasil perhitungan persentase kemudian dikategorikan berdasarkan lima tingkat kelayakan media dari yang tertinggi yaitu predikat "Sangat Layak" dan sampai terendah "Tidak Layak"

Tabel 2. Konversi Skala Likert

Persentase	Kategori
81–100%	Sangat Layak
61–80%	Layak
41–60%	Cukup Layak
21–40%	Kurang Layak
0–20%	Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap *Analysis*

Berdasarkan observasi awal saat pelaksanaan praktik mengajar, teridentifikasi bahwa pembelajar tingkat dasar mengalami hambatan kognitif dalam mengenali, membaca, serta mengingat kembali kosakata yang ditulis menggunakan aksara kana. Temuan empiris ini berkorelasi dengan kajian Elo (2023), yang menunjukkan bahwa penguasaan dasar aksara Jepang (*hiragana* dan *katakana*) bagi pembelajar tingkat dasar memerlukan media pendukung agar pengkodean bentuk huruf ke dalam memori dapat berlangsung lebih efisien. Permasalahan tersebut diperberat oleh dominasi metode konvensional dalam pembelajaran kosakata, seperti hafalan mekanis dan pengerjaan latihan tertulis yang memicu rendahnya ketertarikan pelajar. Rosyad (2015), menegaskan bahwa kemahiran berbahasa Jepang tingkat dasar tidak dapat dicapai hanya melalui penghafalan kaidah secara pasif, melainkan menuntut penguasaan kosakata yang dihadirkan lewat integrasi unsur rekreatif agar proses menghafal tidak memicu kejenuhan.

Tahap Design

Memasuki tahap perancangan (*design*), ide mentah mulai diterjemahkan ke dalam bentuk cetak biru. Media diberi nama *KotobaLink* yang berasal dari kata “*kotoba*” yang berarti kosakata dan “*link*” yang berarti menghubungkan, sesuai dengan konsep permainan yang menghubungkan satu kosakata dengan kosakata lainnya. Perancangan media meliputi pemilihan kosakata, desain visual kartu, serta penyusunan instrumen penelitian. Kosakata yang digunakan disesuaikan dengan tingkat kemampuan pembelajar bahasa Jepang dasar. Kosakata yang digunakan meliputi kata sifat, kata kerja, kata benda, kata tunjuk waktu, nama tempat, anggota keluarga, profesi. Kosakata yang terpilih berjumlah 145 kemudian disajikan dalam huruf *kana* bersanding dengan ilustrasi penjas, tujuannya agar siswa bisa langsung menginterpretasi makna tanpa harus buru-buru membuka kamus.



Gambar 1. Sketsa Ide Awal Produk

Tahap Development

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan rancangan yang telah dibuat menjadi produk nyata. Proses pengembangan dimulai dengan pembuatan ilustrasi, penyusunan tata letak kartu, penulisan kosakata menggunakan huruf *kana*, serta pencetakan kartu permainan. Setiap kartu memuat satu ilustrasi dan satu kosakata bahasa Jepang yang ditulis menggunakan huruf *kana*. Ilustrasi dipilih agar dapat membantu pelajar menghubungkan bentuk tulisan dengan makna kosakata yang dipelajari. Tahapan realisasi produk diawali dengan revisi pada desain sketsa awal dengan menambah beberapa elemen atau objek pendukung agar tampilan kartu lebih menarik. Kemudian produk akan divalidasi oleh validator media yang kemudian akan direvisi berdasarkan masukannya. Berikut adalah beberapa contoh desain yang sudah jadi. Media juga dilengkapi kartu wildcard yang berfungsi sebagai kartu netral ketika rantai

permainan tidak dapat dilanjutkan.



Gambar 2. Contoh Kartu Kosakata



Gambar 3. Bagian Belakang Kartu



Gambar 4. Wildcard

Aturan permainan juga disusun dengan memodifikasi aturan permainan *shiritori* tanpa menghilangkan seluruh identitasnya.

Tabel 3. Aturan Permainan

Tahap Persiapan	1. Pemain dibagi menjadi minimal 3 tim dan maksimal 5 tim, satu tim minimal beranggotakan 1 orang dan maksimal 3 orang. 2. Kartu diacak kemudian dibagi, masing-masing tim mendapat 7 kartu. 3. 4 kartu diambil dari tumpukan diletakkan vertikal sebagai kartu pembuka.
Tahap Permainan	1. Tim pertama meletakkan kartu sesuai dengan hurufnya. Setiap tim hanya dapat meletakkan satu kartu setiap giliran. 2. Tim yang berhasil menghabiskan kartunya dinyatakan menang kemudian sesi permainan berakhir.
Aturan Permainan	1. Terdapat 4 pembuka, pemain bebas meletakkan sebelah kiri atau kanan kartu pembuka dengan

	memperhatikan hurufnya. Contoh: Kartu pembuka adalah いぬ, maka pemain dapat meletakkan きれい di sebelah kiri dan めいぐるみ di sebelah kanan. Aturan ini berlaku sepanjang permainan dengan memperhatikan huruf pada kartu terakhir yang dimainkan.
2.	Pemain yang tidak memiliki kartu yang cocok dapat mengambil kartu dari tumpukan, apabila cocok kartu dapat langsung dimainkan maupun disimpan. Setiap ada kartu yang disimpan pemain harus membuang salah satu kartu yang berada di tangan baik kartu yang baru diambil atau kartu lama.
3.	Apabila kartu pada tumpukan sudah habis, maka kartu yang sebelumnya dimainkan atau dibuang akan otomatis dijadikan kartu tumpukan.
4.	Pada huruf dengan kasus seperti コーヒー huruf pertama adalah こ dan huruf terakhir dianggap い. Hal itu berlaku ke kasus sejenis dengan melihat vokal sebelumnya.
5.	Pada huruf dengan kasus おちゃ, huruf “ya” kecil (ゃ) bisa dikategorikan ke “ya” besar (や) dan あ. Hal itu berlaku dengan kasus sejenis.
6.	Huruf ん berfungsi sebagai penutup rantai kata namun bisa dibuka kembali dengan memainkan <i>wildcard</i> .
7.	<i>Wildcard</i> berfungsi selayaknya kartu netral dan bisa ditaruh di manapun. Setelah <i>wildcard</i> dikeluarkan pemain

	selanjutnya meletakkan kosakata.	wajib kartu
--	----------------------------------	-------------

Produk yang telah selesai kemudian divalidasi oleh validator media dan validator materi untuk memperoleh masukan serta penilaian terhadap kelayakan media yang dikembangkan. Hasilnya menunjukkan bahwa media memperoleh skor persentase sebesar 98,57% dan validasi materi memperoleh skor persentase sebesar 80,00%. Tabel pemetaan hasil setiap indikator adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Skor	%Skor
Kualitas Materi	Kesesuaian materi	17	85,00%
	Relevansi materi	4	80,00%
Kualitas Penyajian	Keakuratan bahasa	4	80,00%
	Organisasi dan distribusi materi	7	70,00%
Kesesuaian dengan Media	Keterpaduan materi dengan permainan	8	80,00%
	Potensi pengembangan kemampuan sosial dan kognitif	12	80,00%
Total		52	80,00%

Hasilnya menunjukkan bahwa media memperoleh skor sebesar 52 dari skor maksimum 65 dengan persentase sebesar 80,00% dari validator materi.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Skor	%Skor
Tampilan Media	Kualitas visual	20	100,00%
	Estetika desain	20	100,00%
Kualitas Permainan	Kejelasan aturan dan mekanik	14	93,33%
	Kelancaran alur permainan	5	100,00%
Kualitas Fisik Media	Kenyamanan penggunaan	5	100,00%
	Ketahanan media	5	100,00%
Total		69	98,57%

Hasilnya menunjukkan bahwa media memperoleh skor sebesar 69 dari skor maksimum 70 dengan persentase sebesar 98,57% dari validator media.

Tabel 6. Total Hasil Validasi

Validator	Skor	Skor _{max}	Persentase
Media	69	70	98,57%
Materi	52	65	80,00%
Total	121	135	89,63%

Berdasarkan kriteria kelayakan yang digunakan persentase sebesar 89,63% termasuk kategori sangat layak sehingga media dapat dilanjutkan ke tahap implementasi dengan catatan dari validator materi untuk merevisi bagian kosakata. Dari pertimbangan yang sudah dilakukan, memotong jumlah kosakata dan membuatnya seimbang sangat mustahil dilakukan jika hanya menggunakan kosakata tunggal. Untuk menyeimbangkannya maka beberapa kosakata akan ada yang muncul lebih dari satu kali pada kartu permainan. Hal ini dilakukan demi mencegahnya *deadlock* yang membuat macet alur permainan. Hasil akhir openyuntingan kosakata yang digunakan menjadi 53 yang terbagi kedalam 95 kartu kosakata. Setelah melalui serangkaian tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media serta dinyatakan layak untuk diuji cobakan, media diproduksi ke dalam bentuk fisik akhir dengan ukuran 8,6 cm×5,6 cm.

Tahap Implementation

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan media KotobaLink kepada pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar yang telah memenuhi kriteria penelitian. Pada tahap ini pengguna diminta menggunakan media yang telah dikembangkan untuk memperoleh pengalaman langsung dalam memanfaatkan fitur serta materi yang tersedia. Setelah penggunaan media selesai, pengguna diminta memberikan tanggapan melalui instrumen yang telah disiapkan sebagai sumber data penelitian. Dari pelaksanaan uji coba diperoleh sebanyak 26 data respons pengguna yang memenuhi syarat untuk dianalisis. Data yang terkumpul berasal dari 10 mahasiswa dan 16 pelajar SMA yang memiliki latar belakang sebagai pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar. Untuk memberikan gambaran yang lebih rinci mengenai tanggapan pengguna, data respons disajikan berdasarkan jenjang pendidikan

pengguna. Penyajian tersebut bertujuan memudahkan interpretasi hasil uji coba pada masing-masing kelompok pengguna dan tidak dimaksudkan untuk membandingkan hasil antarjenjang pendidikan. Fokus analisis penelitian ini tetap diarahkan pada penilaian terhadap media KotobaLink sebagai produk pengembangan, khususnya terkait aspek kemudahan penggunaan, tampilan, kualitas materi, serta kebermanfaatannya dalam mendukung pembelajaran bahasa Jepang di tingkat dasar.

Tabel 7. Hasil Angket Respon Mahasiswa

No	Skor	Skor _{max}	Persentase
1.	42	50	84,00%
2.	48	50	96,00%
3.	39	50	78,00%
4.	42	50	84,00%
5.	41	50	82,00%
6.	40	50	80,00%
7.	46	50	92,00%
8.	43	50	86,00%
9.	44	50	88,00%
10.	44	50	88,00%
Total	429	500	85,80%

Hasil uji coba pelajar kalangan mahasiswa memperoleh data penilaian sebesar 85,80%.

Tabel 8. Hasil Angket Respon Pelajar SMA

No	Skor	Skor _{max}	Persentase
1.	77	80	96,25%
2.	79	80	98,75%
3.	73	80	91,25%
4.	74	80	92,50%
5.	70	80	87,50%
6.	70	80	87,50%
7.	74	80	92,50%
8.	74	80	92,50%
9.	74	80	92,50%
10.	73	80	91,25%
Total	738	800	92,25%

Hasil uji coba pelajar kalangan SMA memperoleh data penilaian sebesar 92,25%.

Tabel 9. Hasil Angket Keseluruhan

No	Skor	Skor _{max}	Persentase
1.	119	130	91,54%
2.	127	130	97,69%
3.	112	130	86,15%
4.	116	130	89,23%
5.	111	130	85,38%
6.	110	130	84,62%

No	Skor	Skor _{max}	Persentase
7.	120	130	92,31%
8.	117	130	90,00%
9.	118	130	90,77%
10.	117	130	90,00%
Total	1.167	1.300	89,77%

Hasil kalkulasi data menunjukkan pelajar kalangan mahasiswa memperoleh angka penilaian sebesar 85,80% dan kelompok pelajar SMA memberikan apresiasi 92,25% dengan rerata skor total sebesar 89,77%. Hal ini menempatkan *KotobaLink* ini pada predikat sangat layak yang menegaskan bahwa *KotobaLink* mendapatkan penerimaan yang sangat positif serta tingkat kepuasan yang tinggi dari subjek uji coba selaku media stimulasi penguasaan kosakata bahasa Jepang tingkat dasar. Tingginya angka kepuasan mengindikasikan bahwa *KotobaLink* yang dikembangkan berhasil memenuhi kebutuhan pedagogis dalam penguasaan kosakata. Penilaian positif secara merata pada berbagai indikator mulai dari segi estetika visual hingga kejelasan aturan permainan yang mudah dipahami oleh pelajar. Kondisi ini penting karena kemudahan penggunaan merupakan salah satu faktor yang memengaruhi keberterimaan suatu media pembelajaran. Media yang mudah digunakan memungkinkan pelajar lebih fokus pada materi yang dipelajari daripada mempelajari cara menggunakan media itu sendiri sehingga mempermudah identifikasi kosakata berhuruf *kana*.

Realitas ini membuktikan bahwa peleburan antara konsep rekreasi dan edukasi mampu menggeser paradigma belajar konvensional yang monoton menjadi jauh lebih interaktif ketimbang sekadar metode hafalan linier. Respons positif yang diberikan pelajar juga menunjukkan bahwa unsur permainan yang diterapkan dalam media berhasil meningkatkan keterlibatan pelajar selama proses pembelajaran. Selama permainan berlangsung, pelajar tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara langsung dalam membaca, mengamati, mencocokkan, dan menyambungkan kosakata sesuai dengan aturan permainan. Rosyad (2015), menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan partisipasi pembelajar karena memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Penggunaan ilustrasi pada setiap kartu turut mendukung proses pembelajaran kosakata. Ilustrasi membantu pelajar menghubungkan

bentuk tulisan *kana* dengan makna kosakata yang dipelajari. Kemudahan dalam memahami materi melalui media yang menarik turut memengaruhi persepsi pengguna terhadap media pembelajaran yang digunakan. Mintarsih (2025), menjelaskan bahwa persepsi positif terhadap media pembelajaran memiliki hubungan dengan meningkatnya motivasi belajar bahasa Jepang. Semakin baik pengalaman yang dirasakan pengguna selama menggunakan media pembelajaran, semakin besar pula kemungkinan munculnya motivasi untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Tingginya persentase respons pelajar menunjukkan bahwa *KotobaLink* mampu menciptakan pengalaman belajar yang positif sehingga berpotensi mendukung motivasi belajar bahasa Jepang pada pembelajar tingkat dasar. Larasati (2020), menyatakan bahwa permainan shiritori dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran kosakata karena memberikan kesempatan kepada pembelajar untuk menggunakan kosakata secara aktif selama proses belajar berlangsung. Pada media *KotobaLink* konsep dikembangkan lebih lanjut melalui sistem kartu yang memungkinkan pengguna berinteraksi langsung dengan kosakata yang tersedia tanpa harus menguasai banyak kosakata terlebih dahulu sehingga pengguna dapat mempelajari kosakata sambil bermain sehingga proses pembelajaran berlangsung secara lebih aktif, interaktif, dan bermakna.

Tahap Evaluation

Tahap evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli dan hasil respons pelajar. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memiliki tingkat kelayakan yang baik dari aspek media maupun aspek materi dengan catatan penyuntingan kosakata perlu dilakukan. Hasil evaluasi kosakata yang awalnya 145 dikurangi menjadi 53 kosakata dengan sedikit penyesuaian pada jumlah kartu dan kemunculan kosakata demi menjaga kestabilan permainan. Selain itu, hasil respons pelajar menunjukkan bahwa media diterima dengan sangat baik. Secara umum, evaluasi menunjukkan bahwa media *KotobaLink* telah memenuhi tujuan pengembangan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang tingkat dasar. Media mampu menggabungkan unsur pembelajaran dan permainan sehingga pelajar dapat belajar kosakata sambil

berinteraksi secara aktif selama permainan berlangsung.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *KotobaLink* berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation*, dan *evaluation*. Setiap tahapan dilaksanakan secara sistematis sehingga menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pelajar bahasa Jepang tingkat dasar. Media ini dirancang dalam bentuk permainan kartu yang menggabungkan konsep domino dan permainan *shiritori*, sehingga pembelajaran kosakata tidak hanya berfokus pada kegiatan menghafal, tetapi juga memberikan kesempatan kepada pelajar untuk berlatih mengenali, membaca, dan menghubungkan kosakata bahasa Jepang melalui aktivitas bermain. Hasil validasi menunjukkan bahwa media *KotobaLink* memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Penilaian dari ahli media memperoleh persentase sebesar 98,57%, sedangkan penilaian dari ahli materi memperoleh persentase sebesar 80,00%, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 89,63% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan dari segi tampilan, isi materi, serta mekanisme permainan setelah melalui proses revisi berdasarkan masukan dari para validator. Selain itu, hasil uji coba kepada pelajar bahasa Jepang tingkat dasar menunjukkan bahwa media *KotobaLink* memperoleh respons yang sangat baik dengan persentase rata-rata sebesar 89,77%. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta dinilai dapat mendukung proses pembelajaran kosakata bahasa Jepang tingkat dasar. Berdasarkan hasil validasi ahli dan respons pengguna, media *KotobaLink* dapat dinyatakan layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran kosakata bahasa Jepang tingkat dasar sesuai dengan tujuan dan ruang lingkup penelitian ini.

Saran

Bagi para tenaga pendidik, *KotobaLink* sangat disarankan untuk dimanfaatkan sebagai media pendamping di dalam kelas. Kehadiran

permainan kartu ini diproyeksikan sanggup mengurai rasa bosan pelajar yang kerap muncul akibat metode menghafal konvensional, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih dinamis dan partisipatif. Terkait pengembangan produk lebih lanjut, ada beberapa aspek yang masih terbuka untuk disempurnakan. Penambahan volume dan level kosakata, serta penyisipan unsur tata bahasa ke dalam mekanika permainan adalah langkah berikutnya yang rasional. Di samping itu, pengujian produk ini melalui rancangan eksperimental seperti *quasi-experiment* sangat direkomendasikan guna mengetahui efektivitas *KotobaLink* terhadap peningkatan skor kecakapan bahasa Jepang pelajar secara jauh lebih presisi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ashalina, Maida. 2026. Pengembangan Media Puzzle Susun Mojimochi Untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang di SMA. *Jurnal Hikari* Vol. 10 No. 1 (2026): Edisi Januari-Juni 2026. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/hikari/issue/view/3571>
- Elo, L. E. I., Mardani, D. M. S., & Sadyana, I. W. (2023). Penerapan model pembelajaran Team Games Tournament berbantuan Dominocard untuk meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* dan Katakana. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia*, 3(2), 190-201. <https://doi.org/10.36663/jpmi.v3i2.480>
- Fardiyaz, F. A., & Setiana, S. M. (2021). Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Tingkat Dasar dengan Menggunakan Media Riddle Goi. *Mahadaya: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 1(2). <https://doi.org/10.34010/mhd.v1i2.5730>
- Hambali, A., . (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Visual terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Media dan Komunikasi Pendidikan*, 11(1). <https://doi.org/10.26618/jkm.v11i1.8000>
- Handayani, T., & Wulandari, F. (2020). Peningkatan Pemahaman Konsep IPA Melalui Permainan Domino Bergambar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 45-52.

- Retrieved from
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpd/article/download/yyyy/pdf>
- Hasnawati, . (2025). Rancang Bangun Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pengabdian Komputer*, 4(3).
<https://doi.org/10.55606/jupikom.v4i3.5251>
- Hayashi, Y., & Uchiyama, N. (2018). Onion-like networks are both robust and resilient. *Scientific Reports*, 8, 11241.
<https://doi.org/10.1038/s41598-018-29626>
- Joshi, A., Kale, S., Chandel, S., & Pal, D. K. (2015). Likert Scale: Explored and Explained. *Current Journal of Applied Science and Technology*, 7(4), 396–403.
<https://doi.org/10.9734/BJAST/2015/14975>
- Kharismawati, M., Yogyanti, D. W., & Hasanah, U. (2021). Metode Pembelajaran Kosakata bagi Pembelajar Bahasa Jepang: Dari Grammar-Translation ke Contextual Vocabulary Acquisition. *Journal of Japanese Language Education and Linguistics*, 5(1).
<https://doi.org/10.18196/jjlel.v5i1.10534>
- Khotimah, Husnul. 2019. Penerapan Media Permainan *Shiritori* Pada Mata Kuliah Chujokyu Moji Goi. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
<https://etd.umy.ac.id/id/eprint/66390/>
- Larasati, Dinar. 2020. Penerapan Permainan *Shiritori* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang. *Jurnal Hikari* Vol. 4. No. 1 (2020).
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/kejepangan-unesa/article/view/34749>
- Mintarsih, M., Soepardjo, D., Sopaheluwakan, Y. B., & Fanani, U. Z. (2025). The Relationship between Perception of Digital Media and Motivation to Learn Japanese in Grade XI Students of MAN 3 Kediri. *Proceeding of International Joint Conference on UNESA*, 3(1), 392–409.
Retrieved from
<https://proceeding.unesa.ac.id/index.php/pijcu/article/view/7296>
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FBS UNESA. (2024, 24 Oktober). Ayo bermain *shiritori* (しりとり).
<https://s1pbjep.fbs.unesa.ac.id/post/ayobermain-shiritori>
- Roslina, L. (2009). PROSES PEMBENTUKAN KOSAKATA BAHASA JEPANG (WAGO). *LITE: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 5(2), 145–152.
<https://doi.org/10.33633/lite.v5i2.1345>
- Roslina, L. (2014). Diatesis Dalam Kategori Gramatikal Verba Bahasa Jepang. *Izumi*, 3(2), 46–51.
<https://doi.org/10.14710/izumi.3.2.46-51>
- Rosyad, H. (2015). Efektivitas Media Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang. *Skripsi. Universitas Negeri Semarang*.
<https://lib.unnes.ac.id/29401/1/2302911002.PDF>
- Sari, R. E., Agustin, F., Saleh, A., & Tesya, R. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Tunas Abdimas*, 1(1), 49–56.
<https://tunasbangsa.ac.id/abdimas/index.php/tunasabdimas/article/download/49/49>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suvadnyana, N. W. T., Diputra, K. S., & Simamora, A. H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Domino Edukatif pada Materi Unsur-unsur Bangun Datar di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i1.11632>

Wahidin, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(1).
<https://doi.org/10.37567/jie.v11i1.3720>

Wikarya, R. O., & Putri, M. A. (2021). Pengaruh Metode Power Teaching terhadap Penguasaan Goi Tingkat Dasar. *Journal of Japanese Language Education and Linguistics*, 5(2).
<https://doi.org/10.18196/jjlel.v5i2.11705>

Zamsiswaya, Syawaluddin, & Syahrizul. 2024. Pengembangan Model ADDIE (Analisis, Design, Development, Implemetation, Evaluation). *Jurnal Pendidikan Tambusai* Vol.8 No. 3 (2024).
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/22709/15494>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Tabel Kosakata Awal

No.	Kosakata	Arti
1.	いぬ	anjing
2.	ねこ	kucing
3.	うし	sapi
4.	うま	kuda
5.	とり	burung
6.	むし	serangga
7.	りす	tupai
8.	さかな	ikan
9.	うなぎ	belut
10.	くま	beruang
11.	うさぎ	kelinci
12.	ネズミ	tikus
13.	ワニ	buaya
14.	えび	udang
15.	すし	sushi
16.	たまご	telur
17.	ごはん	nasi
18.	りんご	apel
19.	バナナ	pisang
20.	パン	roti
21.	ミルク	susu
22.	コーヒー	kopi
23.	ジュース	jus
24.	おちゃ	teh
25.	みず	air
26.	すいか	semangka
27.	いちご	stroberi
28.	ケーキ	kue
29.	みそ	miso
30.	わさび	wasabi
31.	しお	garam
32.	いす	kursi
33.	つくえ	meja
34.	まど	jendela
35.	かさ	payung
36.	かばん	tas
37.	とけい	jam
38.	メガネ	kacamata
39.	えんぴつ	pensil
40.	でんわ	telepon
41.	ラジオ	radio
42.	ライター	pemantik api
43.	ドア	pintu
44.	かぎ	kunci
45.	ノート	buku catatan
46.	ぬいぐるみ	boneka

47.	ロケット	roket
48.	くつ	sepatu
49.	くすり	obat
50.	てがみ	surat
51.	じしょ	kamus
52.	ちず	peta
53.	おかね	uang
54.	かべ	dinding
55.	きもの	kimono
56.	いえ	rumah
57.	にわ	taman/halaman
58.	がっこう	sekolah
59.	としょかん	perpustakaan
60.	びょういん	rumah sakit
61.	まち	kota
62.	えき	stasiun
63.	ちかてつ	kereta bawah tanah
64.	くるま	mobil
65.	きょうしつ	ruang kelas
66.	スーパー	supermarket
67.	みせ	toko
68.	いりぐち	pintu masuk/gerbang masuk
69.	ふろ	bak mandi
70.	いなか	Pedesaan (countryside)
71.	きた	utara
72.	やま	gunung
73.	うみ	laut
74.	そら	langit
75.	くも	awan
76.	かわ	sungai
77.	もり	hutan
78.	たいよう	matahari
79.	つき	bulan
80.	あめ	hujan
81.	あき	musim gugur
82.	かぜ	angin
83.	き	pohon
84.	たけ	bambu
85.	みずうみ	danau
86.	きせつ	Musim-musim
87.	てんき	cuaca
88.	あか	merah
89.	あお	biru
90.	ちやいろ	cokelat
91.	おおきい	besar

92.	ちいさい	kecil
93.	さむい	dingin
94.	あつい	panas
95.	きれい	indah/bersih
96.	つよい	kuat
97.	よわい	lemah
98.	しずか	Tenang/suasana sepi
99.	のむ	minum
100.	いく	Pergi/berangkat
101.	きく	mendengar
102.	はなす	berbicara
103.	かく	menulis
104.	あそぶ	bermain
105.	べんきょう	belajar
106.	りょうり	Memasak
107.	かいもの	belanja
108.	しょくじ	makan
109.	つり	memancing
110.	すう	merokok
111.	ないて	menangis
112.	しゅみ	hobi
113.	ひと	orang
114.	こども	anak
115.	せんせい	guru
116.	ともだち	teman
117.	かぞく	keluarga
118.	おねえさん	kakak perempuan
119.	おとうと	adik laki-laki
120.	はは	ibu
121.	ちち	ayah
122.	いしゃ	dokter
123.	うで	lengan
124.	せなか	punggung
125.	あさ	pagi
126.	ひる	siang
127.	きょう	hari ini
128.	あした	besok
129.	きのう	kemarin
130.	まいにち	setiap hari
131.	むいか	tanggal 6
132.	とおか	tanggal 10
133.	すいようび	hari Rabu
134.	ろくじ	jam 6
135.	じかん	waktu
136.	いろ	warna
137.	なまえ	nama
138.	ことば	kata/bahasa

139.	きもち	perasaan
140.	えいが	film
141.	うた	lagu
142.	ロシア	Rusia
143.	インド	India
144.	インドネシア	Indonesia
145.	ルーマニア	Rumania

Lampiran 2. Tabel Kosakata Final

No	Kosakata	Arti	Jumlah
1.	いぬ	anjing	1
2.	ねこ	kucing	1
3.	りす	tupai	3
4.	さかな	ikan	2
5.	くま	beruang	1
6.	ネズミ	tikus	2
7.	すし	sushi	2
8.	りんご	apel	1
9.	コーヒー	kopi	1
10.	おちゃ	teh	2
11.	みず	air	1
12.	すいか	semangka	2
13.	ケーキ	kue	2
14.	しお	garam	2
15.	つくえ	meja	2
16.	まど	jendela	2
17.	かばん	tas	1
18.	えんぴつ	pensil	2
19.	ドア	pintu	2
20.	ぬいぐるみ	boneka	1
21.	ちず	peta	1
22.	おかね	uang	2
23.	いえ	rumah	2
24.	としょかん	perpustakaan	1
25.	まち	kota	2
26.	えき	Stasiun	4
27.	ちかてつ	kereta bawah tanah	3
28.	くるま	mobil	1
29.	きょうしつ	ruang kelas	3
30.	スーパー	supermarket	2
31.	みせ	toko	2
32.	やま	gunung	2
33.	もり	hutan	1
34.	つき	bulan	2
35.	き	pohon	1
36.	たけ	bambu	2
37.	みずうみ	danau	1
38.	きせつ	musim	1
39.	さむい	dingin	1

No	Kosakata	Arti	Jumlah
40.	きれい	bersih/indah	2
41.	つよい	kuat	2
42.	りょうり	memasak	2
43.	つり	memancing	3
44.	こども	anak kecil	1
45.	せんせい	guru	2
46.	かぞく	keluarga	2
47.	ちち	ayah	1
48.	いしゃ	dokter	3
49.	あさ	pagi	3
50.	あした	besok	2
51.	じかん	waktu	1
52.	なまえ	nama	2
53.	きもち	perasaan	2
Total			95

Lampiran 3. Probabilitas Pasangan Kartu

Huruf	Awal	Akhir
あ	5	4/9
い	6	8
え	6	6
お	4	2
か	3	2
き	9	9
く	2	2
け	2	2
こ	2	2
さ	3	3
し	3	2
す	6	5
せ	2	2
た	2	2
ち	5	5
つ	9	9
と	3	2
な	2	2
ぬ	1	1
ね	3	2
ま	4	4
み	4	4
も	1	1
や	2	5
り	6	6