



Lampiran 1 Angket Guru

Angket Bahasa Jepang

Kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk meluangkan waktu dalam mengisi angket berikut, yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran Bahasa Jepang di sekolah Bapak/Ibu. Angket ini merupakan bagian dari studi lanjutan yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai proses, strategi, serta tantangan yang dihadapi dalam pengajaran Bahasa Jepang di tingkat sekolah. Partisipasi Bapak/Ibu sangat kami hargai dan akan memberikan kontribusi yang berarti dalam pengembangan pembelajaran Bahasa Jepang ke depannya.

Berapa jumlah siswa yang ada di kelas 11?

Rata rata 36 siswa

Bagaimana pendapat Sensei tentang minat siswa terhadap pelajaran Bahasa Jepang?

Beberapa siswa menunjukkan antusiasme terhadap Bahasa Jepang

Apakah siswa menunjukkan antusiasme saat mengikuti pembelajaran? Bisa dijelaskan bagaimana?

Ya, siswa menunjukkan antusiasme terutama dalam pembelajaran dengan Kurikulum Merdeka

Apa metode atau pendekatan pembelajaran yang paling sering Sensei gunakan dalam mengajar Bahasa Jepang?

Menggunakan media digital seperti Google Classroom, PPT, Google Meet, dan lain-lain sebagai pendekatan pembelajaran

Sumber belajar apa saja yang biasa Sensei gunakan dalam proses mengajar?

Buku yang digunakan adalah buku Sakura dan media digital lainnya

Apakah Sensei membuat atau menggunakan bahan ajar sendiri? Jika iya, seperti apa bentuknya?

Metode berbeda setiap pembelajaran

Apakah Sensei menggunakan buku teks tertentu sebagai acuan utama? Jika iya, buku apa yang digunakan?

Ya, Sensei menggunakan buku Sakura

Apa saja kendala yang sering dihadapi siswa dalam belajar Bahasa Jepang (misalnya kosakata, huruf, atau keduanya)?

Terkadang masih terkendala pada keaktifan peserta didik

Bagaimana Sensei membantu siswa mengatasi kesulitan tersebut?

Pembelajaran lebih ditekankan pada penghapalan huruf dan kosakata, terutama kosakata



Apakah Sensei sudah menggunakan media pembelajaran digital (seperti video, animasi, aplikasi)?

Media seperti Google Classroom, PPT, dan Google Meet digunakan dalam pembelajaran

Media apa yang menurut Sensei paling efektif dalam mengajarkan Bahasa Jepang?

Media digital yang dapat digunakan secara fleksibel dan interaktif, seperti PPT dan Google Classroom

Apakah Sensei pernah menggunakan game edukasi dalam pembelajaran Bahasa Jepang?

Ya quizizz dan media seperti itu memang diperlukan

Jika belum, apakah Sensei tertarik untuk mencoba menggunakan game edukasi? Mengapa?

Sudah pernah

Jika sudah, game edukasi seperti apa yang pernah Sensei gunakan?

Game edukasi yang digunakan berkaitan dengan materi penghapalan kosakata

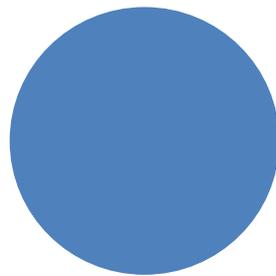
Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

Google Formulir



Lampiran 2 Angket Siswa

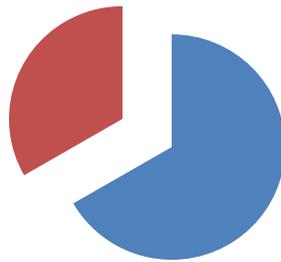
Smartphone yang anda gunakan



■ Android

■ Iphone

Media pembelajaran yang digunakan



■ Buku

■ Video

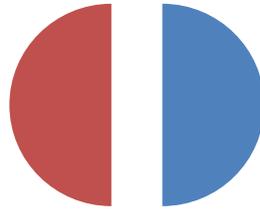
Media pembelajaran tersebut membantu dalam mempelajari kosakata Bahasa Jepang?



■ Sangat membantu

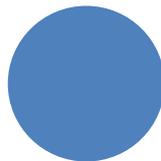
■ Membantu sebagian

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat diakses di luar kelas



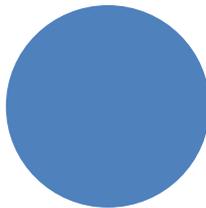
■ Iya
■ Tidak

Apakah media seperti buku teks atau flashcard kurang efektif dibanding media teknologi dalam belajar...



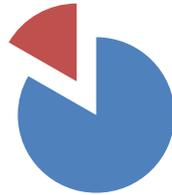
■ Setuju
■ Netral
■ Tidak Setuju

Apakah aplikasi membuat belajar Bahasa Jepang lebih menyenangkan?



■ Iya
■ Tidak

Apakah Anda memahami Bahasa Jepang secara menyeluruh melalui aplikasi, bukan hanya menghafal...



■ Setuju

■ Tidak



Lampiran 3 Storyboard

Halaman Awal



.) Tombol Kosakata diarahkan ke halaman kosakata

.) Tombol Kuis diarahkan ke halaman kuis

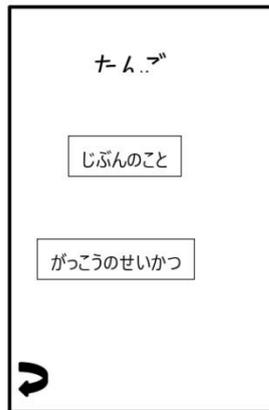
- User klik tombol kuis, maka halaman peraturan akan tampil secara singkat
- Jika user klik tombol keluar, maka halaman keluar akan tampil

Halaman Keluar



Halaman yang digunakan user untuk keluar halaman. Ketika user klik tombol **Tidak**, aplikasi akan menampilkan halaman awal. Ketika user klik tombol **Ya**, aplikasi akan tertutup.

Halaman Kosakata

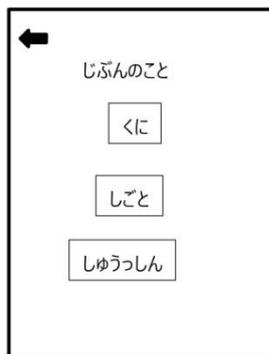


.) Tombol じぶんのこと diarahkan ke halaman じぶんのこと

.) Tombol がっこうのせいかつ diarahkan ke halaman がっこうのせいかつ

 User menekan tombol ini untuk kembali ke halaman awal

Halaman じぶんのこと



 User menekan tombol ini untuk kembali ke halaman sebelumnya

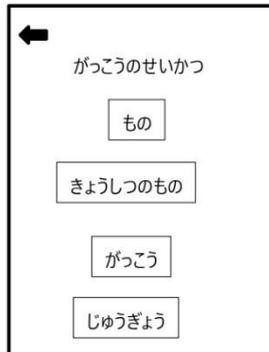
.) Tombol くに diarahkan ke halaman list くに

.) Tombol しごと diarahkan ke halaman list しごと

.) Tombol しゅうしん diarahkan ke halaman list しゅうしん



Halaman がっこうのせいかつ



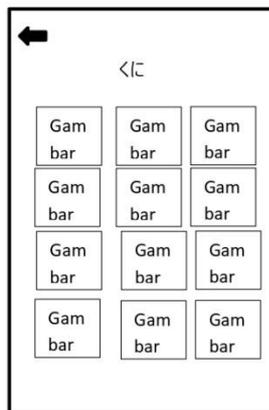
← User menekan tombol ini untuk kembali ke halaman sebelumnya

.) Tombol 物の diarahkan ke halaman list 物の

.) Tombol きょうしつのも diarahkan ke halaman list きょうしつのも

.) Tombol がっこう diarahkan ke halaman list がっこう

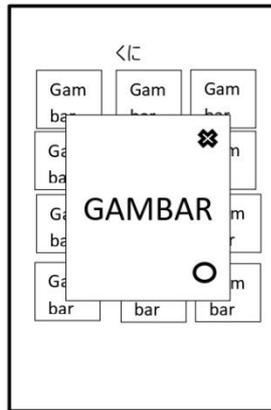
Halaman list くに/しごと/しゅうしん (masing-masing halaman)



- User menekan tombol gambar untuk memperbesar ukuran gambar

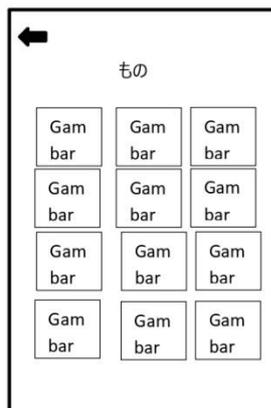
← User menekan tombol ini untuk kembali ke halaman sebelumnya





- .) User menekan tombol x untuk keluar dari tampilan perbesar
- .) User menekan tombol o untuk mendengarkan audio

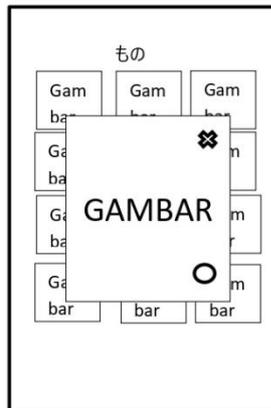
Halaman list **もの/きょうしつのもの/がっこう/じゅうぎょう** (masing-masing halaman)



- User menekan tombol gambar untuk memperbesar ukuran gambar

- ← User menekan tombol ini untuk kembali ke halaman sebelumnya

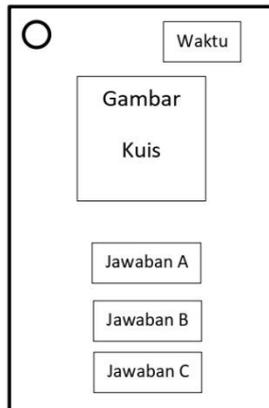




- .) User menekan tombol x untuk keluar dari tampilan perbesar
- .) User menekan tombol o untuk mendengarkan audio



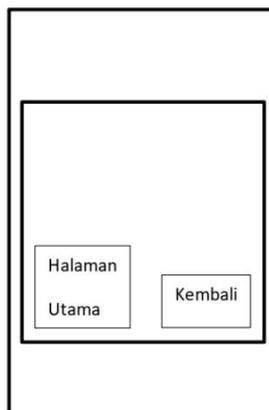
Halaman Kuis



.) Tombol O diarahkan ke halaman Pause

- Waktu 30 detik jika user menjawab salah dikurangi 2 detik, jika user menjawab benar ditambah 5 detik
- Jumlah soal 146 dan diacak dan diulang-ulang
- Jika user menjawab salah ada audio dan gambar X sebagai tanda jawaban salah
- Jika user menjawab benar ada audio dan gambar O sebagai tanda jawaban benar
- Jika waktu habis diarahkan ke halaman Hasil

Halaman Pause

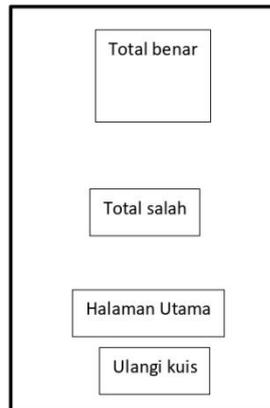


.) User menekan tombol halaman utama untuk kembali ke halaman awal

.) User menekan tombol Kembali untuk melanjutkan kuis



Halaman Hasil



Total benar

Total salah

Halaman Utama

Ulangi kuis

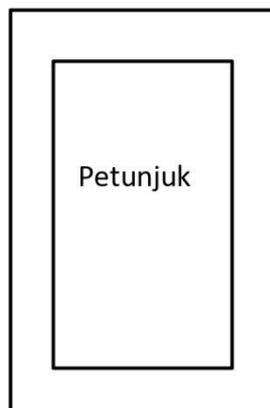
.) Tombol Lihat hasil diarahkan ke Halaman Lihat jawaban

.) Tombol Coba lagi diarahkan ke halaman kuis

.) Tombol Halaman Utama diarahkan ke Halaman Awal

- Total menampilkan jawaban benar yang sudah dijawab user

Halaman Peraturan



Petunjuk

- Isi petunjuk *Cukup tekan jawaban yang benar dengan batas waktu*



Lampiran 4 Silabus

FORM. 3/ IK.7.5.1/ JEP

Nama Sekolah :SMAN I CIANJUR

SILABUS

Mata Pelajaran : Bahasa Jepang

Kelas :X/ PILIHAN

Standar komp. :Mendengar/bicara/baca/tulis.

SMR : 1 (satu)

Standar kompetensi	Kompetensi dasar	Imtaq	Materi pokok	Indikator	Kegiatan belajar	TM	PT	KM	TT	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber/ Bahan/ alat
1	2	3	4	5	6					7	8	9
Mendengar: Memahami wacana lisan berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang kehidupan keluarga	1.1. Mengidentifikasi bunyi, ujaran (kata, frase, kalimat) dalam suatu wacana dengan membedakan secara tepat. 1.2. Memperoleh informasi umum dan atau rinci dari berbagai bentuk wacana lisan sederhana secara tepat	Allah menciptakan dunia dengan segala keindahannya dan kita harus mensyukuriya dengan menjaganya. QS Al Hajj 46, QS Al Baqarah 83 QS Ar Ruum 22 Allah menciptakan manusia dari berbagai bangsa dan suku bangsa untuk mengenal satu sama	HURUF DAN BUNYI BAHASA JEPANG (Hiragana dan Katakana) IDENTITAS DIRI - Mengucapkan salam おはようございます、こんにちは、こんばんは、じゃ、また、ではまた、またあした、またらいしゅう、おやすみなさい、おひさしぶりですね。 - Menyatakan, menanyakan namaわたしはアリです。おなまえは？ - Menyatakan status (siswa) わたしは1ねんせいです。わたしはSMAN 1のせいとです。 - Menyatakan nama orang lainこちらトさんです。 Menyatakan pengenalan orang lainみなさん、こちらはトさんです。は、をみがきます。それからシャワーをあげます。 - Menyatakan, menanyakan dan menjawab kewarganegaraan/	Mendengarkan -Melaalkan huruf/kata/frase/dg tepat. -Membedakan buriy huruf dr kosakata yang mirip. -mencocokkan ujaran dengan gambar. -Mencocokkan ujaran dengan tulisan. -mencocokkan ujaran dg Huruf/frase.kata yang tepat. • Mencocokkan gambar dg isi wacana. • Memilih jawaban tepat dari pilihan jawaban yg disediakan. • Menjawab mengenai isi wacana. • Menuliskan jawaban yg tepat.	~Mendengarkan bunyi huruf jepang(hiragana&katakana) Dim ungkapan/kosakata/kalimat. ~Menirukan bunyi huruf,kata dg tepat. ~Menentukan bunyi /huruf/kata yang tepat. ~Menulis huruf/kata sesuai kaidah yang benar. o Mendengarkan wacana lisan dg menggunakan berbagai media(ucapan guru,tape dll). o Menentukan jawaban yg tepat mengenai isi wacana o Menuliskan jawaban yg tepat mengenai isi wacana yang tepat.	√	√	√	√	Jenis: -Tugas individu -ulangan harian. -praktek. Jenis: Tugas ind. -al. Harian. -Tes praktek Bentuk m emilih kata,mele ngkapi kata	22x45'	Buku Sakura 1, CD Sakura You-tube nihongo dekimas u part 1/3

FORM. 3/ IK.7.5.1/ JEP

Berbicara 2.Mengungkapkan informasi secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang kehidupan keluarga	2.1 Menyampaikan informasi secara lisan dengan lafal yang tepat dalam kalimat sderhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun. 2.2 Melakukan dialog dengan lancar dan tepat yang mencerminkan kecakapan berkomunikasi santun. 3.1.Mengidentifikasi bentuk dan tema wacan tulis sederhana secara tepat.	lain. QS Al Hujurat 13 QS Al Baqarah 83 QS Ar Ruum 22	asal Negara/ daerah わたしはインドネシア人です。アリさんはインドネシアのかたです。インドネシア人ですか、いいえ、にほんじんです。おくんは、インドネシアです。こしゅしんは、スラバヤです。 - Menyatakan, menanyakan, dan menjawab pekerjaan 医者、教師、エンジニア。おしごととは。 - Menyatakan dan menjawab tempat tinggal わたしはソロにすんでいます。どこにすんでいますか。 Menyatakan, menanyakan dan menjawab keadaan げんきですか。はいげんきです - Menyatakan, menanyakan dan menjawab nomor telepon でんわばんごうは 0263-322397 です。でんわばんごうはなんばんですか。 - Kosakata lain いいえ - Ungkapan lain しつれいですが、ああ、そうですか	Berbicara • Memilih jawaban yang benar sesuai konteks. • Menjawab yang benar sesuai konteks. • Menyampaikan informasi sederhana sesuai konteks. -Berdialog sesuai tema. -Mengajukan pertanyaan sesuai konteks. -Menjawab pertanyaan sesuai konteks. -Menggunakan Ungkapan yang tepat Membaca: • Menentukan bentuk wacana tulis. • Memilih tema wacana tulis. • Menjawab pertanyaan mengenai isi wacana	Klasikal ,kelompok,individual,di dalam kelas. • Mendengarkan wacana lisan. • Menentukan jawaban yang tepat secara lisan mengenai isi monolog. • Menceritakan sesuai konteks. • Bertanya jawab sesuai konteks. • Mendramatisasikan dialog sesuai konteks. • Mengenai berbagai bentuk wacana tulis. • Menentukan tema wacana tulis. • Membaca wacana. • Menentukan informasi Yang diperlukan.	√	√	√	√	Tugas individu. -Praktek: Bentuk bermain Peran,demontrasi. Jenis: -tugas ind./kjp. -Tes praktek. Bentuk: Wawancara,bermain peran,demontrasi.	dekimas u part 1/3	Buku Sakura 1, CD Sakura You-tube nihongo dekimas u part 1/3
--	--	--	---	---	--	---	---	---	---	---	--------------------	--

FORM. 3/ IK.7.5.1/ JEP

MEMBACA 3. Memahami wacana tulis berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang kehidupan keluarga. Menulis 4. Mengungkapkan informasi sederhana secara tertulis dalam bentuk paparan atau dialog tentang kehidupan keluarga	3.2. Memperoleh berbagai informasi umum dan atau rinci dari wacana tulis sederhana secara tepat.	mengetahui dan memahami manfaat komunikasi untuk kegiatan keagamaan melalui berbagai media. QS Al Imron 104 QS Al Baqarah 180			<ul style="list-style-type: none"> Menafsirkan makna ungkapan kata sesuai konteks. Mencocokkan tulisan dengan gambar dsb. Melafalkan kata/frasa/kal/dg tepat. Melafalkan kata/frasa/kalimat dengan intonasi yang tepat. Menentukan kosakata yang tepat sesuai konteks Menyusun kata/frasa menjadi kalimat dengan struktur yang tepat. Menyusun frasa/kalimat yang tersedia menjadi kalimat dengan struktur yang tepat. Menulis wacana sederhana mengenai identitas diri dengan tanda baca yang tepat. 	<ul style="list-style-type: none"> Membaca wacana secara Nyaring. Menulis dg huruf yang sesuai dan tepat dg kaidah yang benar Menentukan informasi yang diperlukan . Menulis wacana sesuai konteks. 	<ul style="list-style-type: none"> √ √ √ √ 			Jenis: -tugas indiv/klp. - bentuk:dis kusi, klp. Jenis:Tugas indiv./klp. Ul.harian. Bentuk:m emilih, menjawab		Buku Sakura 1, CD Sakura You-tube nihongo dekimasu part 1/3
	3.3. Membaca nyaring kata,frasa dan atau kalimat dalam wacana tulis sederhana .	4.1. Menulis kata/frasadan kalimat dengan huruf hiragana ,katakana, 4.2. Mengungkapkan berbagai informasi secara tertulis dalam kalimat sederhana sesuai konteks, yang mencerminkan kata,frase dalam kalimat dengan huruf dan struktur yang tepat.	Allah memberikan sumber daya alam untuk dipergunakan dengan sebaik-baiknya. QS Al Baqarah 205 QS Thaha 53 QS An Nahl 65			Klasikal, kelompok, individual di dalam kelas.			Jenis tugas: indiv /kelompok. Bentuk: m embaca			

FORM. 3/ IK.7.5.1/ JEP

Nama Sekolah :SMAN I CIANIUR

SILABUS

Mata Pelajaran : Bahasa Jepang

Kelas : X/ PILIHAN

Standar komp. :Mendengar/bicara/baca/tulis.

SMR : 2(dua)

Standar kompetensi	Kompetensi dasar	Intaq	Materi pokok	Indikator	Kegiatan belajar	Penilaian			Alokasi waktu	Sumber/ Bahan/ alat	
						5	6	7			
	1		2	3	4	TM	PT	KM TT			
Mendengar Memahami wacana lisan berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang kehidupan keluarga	1.3. Mengidentifikasi bunyi, ujaran(kata,frase,kal) dalam suatu wacana dengan mencocokkan dengan media massa), oleh karena itu kita harus mengetahui secara tepat.	Dalam hidup ini manusia tidak dapat menghindari pengaruh dari luar (media massa), oleh karena itu kita harus mengetahui agama dengan baik.	KEHIDUPAN SEKOLAH Barang-barang Menyatakan, menanyakan dan menjawab benda-benda えんぴつ。えんぴつですか。はい、そうです。いいえ、ちがいます。 KEHIDUPAN SEKOLAH Kata tunjuk benda これ、それはえんぴつですか。これはなんですか。 Menyatakan, menanyakan dan menjawab kepillihan benda わたしのえんぴつです。だれのえんぴつですか。 Menyatakan penyangkalan これはトノさんのえんぴつではありません。 KEHIDUPAN SEKOLAH	<ul style="list-style-type: none"> Mendengarkan huruf/kata/frase/dg.tepat . Membedakan bunyi huruf dr kosakata yang mirip. mencocokkan ujaran dengan gambar. Mencocokkan ujaran dengan tulisan . mencocokkan ujaran dg Huruf/frase.kata yang tepat. Mencocokkan gambar dg isi wacana Memilih jawaban tepat dari pilihan jawaban yg disediakan. Menjawab 	<ul style="list-style-type: none"> Mendengarkan bunyi huruf Jepang(hiragana&katakana Dim ungkapan/kosakata/kalimat. Menentukan bunyi huruf/kata dg tepat. Menentukan bunyi /huruf/kata yang tepat. Menulis huruf/kata sesuai kaidah yang benar. Mendengarkan wacana lisan dg menggunakan berbagai media(ucapan guru,tape dll). Menentukan jawaban yg tepat mengenai isi wacana Menuliskan jawaban yg tepat mengenai isi wacana yang tepat. 	<ul style="list-style-type: none"> √ √ √ √ √ √ √ √ 			Jenis: -Tugas individu -ulangan harian. -praktek. Jenis: Tugas ind. -ul. Harian. -Tes praktek Bentuk:m emilih kata,mele ngkapi kata	22x45'	Buku Sakura 1, CD Sakura You-tube nihongo dekimasu part 1/3
	1.4. Memperoleh informasi umum dan atau rinci dari berbagai bentuk wacana lisan sederhana secara tepat										



FORM. 3/ IK.7.5.1/ JEP

keluarga				frasa/kalimat yang tersedia menjadi wacana. o Menulis wacana sederhana mengenai identitas diri dengan tanda baca yang tepat.								
----------	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	--	--

FORM. 3/ IK.7.5.1/ JEP



Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Nama Ahli : Yeni, S.Pd., M.Pd.
 Instansi Prodi : Pendidikan Bahasa Jepang
 Judul : Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android Untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang di Kelas XI SMAN 1 Gondang Mojokerto

Petunjuk Pengisian

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada kolom yang telah disediakan.
2. Berikan pendapat Bapak/Ibu dengan sejujurnya dan sebenarnya.
3. Pengisian dilakukan dengan memberi centang (✓) pada kolom nilai sesuai penilaian.

Keterangan skor penelitian:

1 = Sangat Tidak Setuju

3 = Setuju

2 = Tidak Setuju

4 = Sangat Setuju

NO	ASPEK PENILAIAN	NILAI				KOMENTAR
		1	2	3	4	
AUDIO VISUAL						
A						
1	Media bersifat sederhana dan menarik				√	
2	Media dapat menarik perhatian peserta didik				√	
3	Media dapat mudah diterima oleh peserta didik				√	
4	Tampilan media dibuat dengan menarik				√	
5	Animasi Gambar menarik				√	
6	Gambar yang digunakan jelas				√	
7	Audio yang digunakan tidak mengganggu				√	
8	Desain background yang digunakan jelas				√	
9	Ketepatan memilih jenis huruf			√		
10	Ketepatan ukuran huruf			√		

11	Warna background dan tulisan memiliki kombinasi yang tepat				√
12	Ketepatan memilih gambar				√
13	Kesesuaian visual dengan target usia peserta didik				√
14	Konsistensi desain dan warna yang nyaman bagi pengguna				√
15	Daya tarik visual yang dapat meningkatkan motivasi belajar				√
16	Penempatan gambar			√	
B	ASPEK ISI				
1	Media berisi materi yang akan dicapai peserta didik				√
2	Media dapat membantu peserta didik dalam menghafal kosakata				√
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				√
C	ASPEK LAINNYA				
1	Media dapat digunakan dengan mudah				√
2	Bahasa yang digunakan dalam media sederhana dan mudah dipahami				√
3	Media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran				√
TOTAL NILAI					



A. Komentar dan saran umum untuk perbaikan.

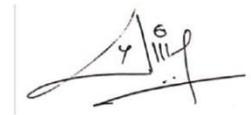
Sebaiknya diberi petunjuk penggunaan mediana

B. Kesimpulan

Media ini dinyatakan :

1. Layak untuk diproduksi tanpa revisi
 - ② Layak untuk diproduksi dengan revisi
 3. Tidak layak untuk diproduksi
- (Mohon diberikan pada lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan)

Singaraja, 16 Juni 2025
Uji Ahli Media



Yeni, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198804222019032012



Lampiran 7 Hasil Uji Terbatas Pendidik

LEMBAR UJI COBA TERHADAP GURU BAHASA JEPANG

Nama : Erfa Rahmawati, S.S

Instansi : SMAN 1 Gondang Mojokerto

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrument ini sebagai alat untuk mengukur kelayakan media *game* edukasi yang telah dikembangkan.

B. PETUNJUK

1. Dimohonkan agar Bapak/Ibu memberikan penilaian dan saran untuk media yang telah disusun.
2. Dalam memberikan penilaian, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom nilai sesuai dengan penilaian dari Bapak/Ibu.
3. Untuk Saran terkait revisi, Bapak/ibu dapat menuliskannya pada kolom saran yang sudah disediakan.

Petunjuk Pengisian

- 1 = Sangat Tidak Setuju
 2 = Tidak Setuju
 3 = Setuju
 4 = Sangat Setuju

NO.	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN			
		1	2	3	4
A. IMPLEMENTASI					
1	Media <i>game</i> edukasi ini mudah digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang				✓
2	Media <i>game</i> edukasi ini bermanfaat dalam mendukung pembelajaran bahasa Jepang				✓
3	Media <i>game</i> edukasi ini dapat memotivasi peserta didik untuk menghafal kosakata				✓
4	Media dapat digunakan secara mandiri oleh siswa				✓
5	Media memfasilitasi aktivitas belajar yang mandiri				✓
6	Media membantu meningkatkan motivasi belajar siswa				✓

7	Media memudahkan siswa dalam menghafal kosakata				✓
8	Media memfasilitasi pengulangan materi secara fleksibel				✓
9	Media menyajikan kosakata secara kontekstual dan mudah dipahami				✓
B. Materi					
1	Materi kosakata sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
2	Materi disajikan mengacu pada silabus dan materi ajar terkait			✓	
3	Penyajian materi menarik dan mendorong perhatian siswa				✓
4	Kesesuaian materi dengan tingkat pembelajaran bahasa Jepang dasar				✓
5	Kuis berfungsi sebagai penguatan dalam menghafal kosakata				✓
C. Desain					
1	Pemilihan warna tampilan visual menarik dan tidak membingungkan				✓
2	Ukuran dan huruf mudah dibaca				✓
3	Tata letak komponen (gambar, audio, kuis) tersusun logis dan efisien				✓
4	Ikon dan tombol mudah dikenali serta mudah digunakan				✓
5	Desain mendukung suasana belajar menyenangkan				✓
6	Desain membantu memperjelas dan memperkuat materi kosakata				✓
7	Gambar dapat mengilustrasikan kosakata dengan baik				✓
8	Audio dapat terdengar dengan jelas				✓
9	Transisi antar bagian/game halus dan tidak membingungkan				✓
Total Nilai					

A. Komentar dan saran umum untuk perbaikan.

Kosakata yang menggunakan 2 kata perlu di perhatikan, sebagai pembanding fungsi penggunaan kosakata

B. Kesimpulan

Media ini dinyatakan :

1. Layak untuk diproduksi tanpa revisi.
- ② Layak untuk diproduksi dengan revisi.
3. Tidak layak untuk diproduksi.

(Mohon diberikan lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan)

Mojokerto, 30 Juni 2025

Ahli Uji Coba



Erfa Rahmawati, S.S

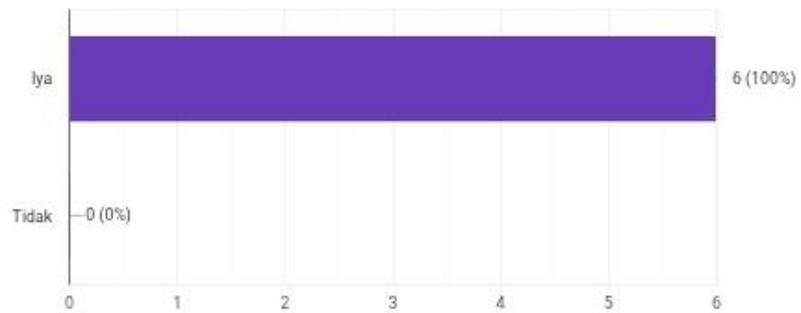
Lampiran 8 Hasil Uji Terbatas Siswa



Aplikasi ini dapat menambah keaktifan saya dalam belajar kosakata bahasa Jepang

[Salin diagram](#)

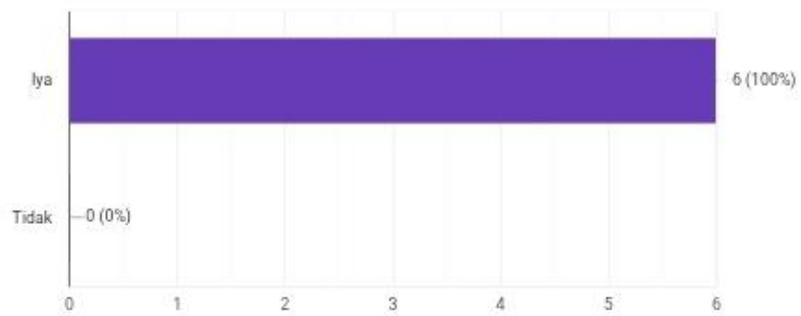
6 jawaban



Aplikasi ini menarik dan mudah dipahami

[Salin diagram](#)

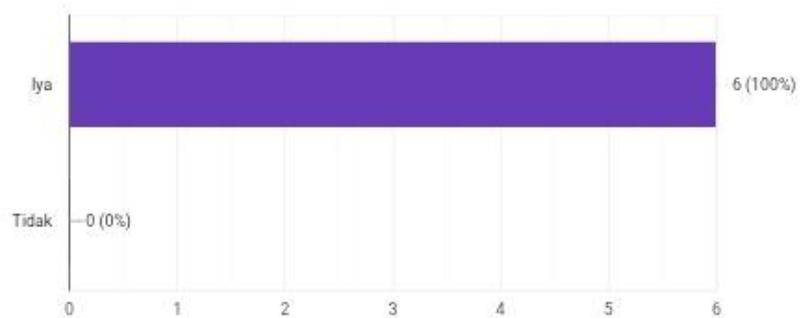
6 jawaban



Materi dalam aplikasi ini sesuai dengan tema kosakata yang dipelajari

[Salin diagram](#)

6 jawaban





Lampiran 9 Dokumentasi



Lampiran 10 Riwayat Hidup

Riwayat Hidup



Mohammad Syahrul Muharrom Al Hakim lahir di Mojokerto pada tanggal 17 April 1999. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak Basori dan Ibu Ida. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Islam. Kini penulis beralamat di Kelurahan Surodinawan, Kecamatan Prajurit Kulon, Kota Mojokerto, Provinsi Jawa Timur. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di MI Nurul Huda 2 dan lulus pada tahun 2011. Kemudian melanjutkan di MTs Mujahiddin dan lulus pada tahun 2014. Pada tahun 2017, penulis lulus dari MAN 1 Kota Mojokerto Jurusan Agama. Selanjutnya, mulai tahun 2018 hingga dengan penulisan skripsi ini, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Program S1 Pendidikan Bahasa Jepang di Universitas Pendidikan Ganesha.