



LAMPIRAN

Lampiran 01. Surat Pernyataan Keaslian Penulis

Lampiran 01. Surat Pernyataan Keaslian Penulis

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul "**Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Bertema Pertanian Berbasis Andorid Untuk Siswa Di LPK Dwipahara Bali**" beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keasliannya karya saya ini.

Singaraja, 17 Juli 2025

Yang membuat pernyataan,



Kadek Ayu Elvira Purwanti

Lampiran 02. Hasil wawancara dengan Instruktur

Instrumen Wawancara Lanjutan

Hari/ tanggal observasi : Kamis, 25 Mei 2023

Nama Institusi : LPK Dwipahara Bali

Narasumber : Ni Luh Siti Ardianti

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Bidang pekerjaan dari calon peserta magang yang paling banyak dibidang apa saja?	Semua siswa memilih bidang yang sama rata
2.	Sensei dalam mengajar di kelas menggunakan buku Bahasa Jepang apa saja ?	Saya biasanya menggunakan buku Minna no 1 dan 2
3.	Apakah ada pembelajaran atau pembahasan yang mengarah pada bidang khusus sesuai tempat magang di Jepang ? (seperti pertanian, peternakan, pabrik roti dan lainya.)	Biasanya di kelas selain menggunakan buku minna no 1 saya juga mengajarkan siswa sesuai dengan buku studi bidang-bidang pekerjaan dan
4.	Apakah kosakata yang sudah Sensei ajarkan di kelas sesuai dengan bidang khusus atau pekerjaan yang ada di LPK ini ?	Sudah sesuai
5.	Proses pembelajaran bahasa Jepang sekarang ini Sensei menggunakan media pembelajaran apa saja di kelas? apakah pernah menggunakan media smartphone untuk game atau kuis yang bisa di akses oleh siswa?	Saat ini selain buku saya mengajar dengan media berupa PPT dan video pada <i>youtube</i>

6.	Menurut Sensei, apakah media yang selama ini digunakan sudah mampu meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Jepang pada siswa ?	Sejauh ini sudah cukup mampu bagi siswa namun, perlu adanya peningkatan penggunaan pada media
7.	Apakah menurut Sensei perlu adanya pengembangan media pembelajaran khususnya pada kosakata Bahasa Jepang yang bisa digunakan siswa untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata di kelas ?	Sangat perlu untuk membantu siswa belajar

Lampiran 03. Hasil wawancara dengan siswa

Instrumen Wawancara dengan siswa

Hari : Kamis, 23 Mei 2023

Nama siswa : Ni Ketut Juni Merta

Tempat : LPK Dwipaha Bali

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Media pembelajaran apa saja yang digunakan oleh instruktur untuk proses pembelajaran ? (Contoh : buku, ppt, video, dan lain-lain).	Dikelas instruktur menggunakan buku minna no nihongo 1 dan 2
2.	Kosakata apa saja yang selama ini diajarkan ? apakah sudah sesuai dengan bidang khusus atau bidang pekerjaan?	Di sini menggunakan buku umum jadi buku sesuai pekerjaan itu semua sama yang diajarkan. Dan kosakatanya ada juga yang diajarkan di luar buku sehingga dari sana kita bisa belajar kosakata yang baru-baru
3.	Menurut siswa, media pembelajaran seperti apa yang menurut siswa menarik dan memotivasi untuk berlatih kosakata?	Kalau saya tergantung di dalam kelas jika situasi saat belajarnya sambil diiringi dengan bercanda saya bisa lebih semangat karena tidak terlalu tertekan menerima pembelajaran yang diajarkan instruktur di kelas
4.	Bagaimana cara siswa dalam berlatih penguasaan kosakata? Apakah menggunakan aplikasi dari smartphone?	Saya berlatih dengan menonton anime melalui hp karena disana banyak sekali kosakata yang baru saya ketahui, dan selain itu saya menggunakan media buku untuk berlatih
5.	Apakah instruktur menggunakan media pembelajaran lain seperti smartphone ?	Iya pernah, instruktur kadang memberikan kuis di setiap bab menggunakan hp memberikan Listening supaya kita bisa

		terbiasa mendengar percakapan orang Jepang itu bagaimana
6.	Menurut siswa, apakah perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran khususnya pada kosakata Bahasa Jepang dengan media pembelajaran berupa aplikasi yang bisa diakses melalui smartphone ?	Tergantung siswa yang akan menggunakannya, kalau saya mungkin kosakatanya akan sama juga dengan yang dibuku jika adanya pengembangan media melalui hp.

Lampiran 04. Lembar hasil Validasi Uji Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Nama Ahli : Dr. Kadek Eva Krishna Adnyani, S.S., M.Si.

Instansi/Prodi : Universitas Pendidikan Ganesha / Pendidikan Bahasa Jepang

Judul : Pengembangan Aplikasi Pembelajaran 'Kosakata Bahasa Jepang Bertema "Pertanian"' Berbasis Android untuk peserta didik di LPK Dwipahara Bali.

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 tanda centang (✓) pada kolom nilai sesuai penilaian.

Keterangan skor penilaian:

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Setuju

4 = Sangat Setuju

NO.	PERTANYAAN	PENILAIAN			
		1	2	3	4
A	TAMPILAN VISUAL DAN AUDIO				
1.	Ketepatan <i>Brightness</i> pada gambar.				✓
2.	Animasi gambar yang digunakan menarik.			✓	
3.	Animasi gambar pada setiap menu terlihat jelas.			✓	
4.	Jenis huruf yang dipilih sudah tepat.				✓
5.	Pemilihan ukuran huruf sudah tepat.				✓
6.	Aplikasi ini tergolong sederhana dan tidak rumit.				✓
7.	Audio yang digunakan jelas.				✓
8.	Audio dalam Aplikasi tidak menggema.				✓
9.	Tata letak menu mudah dipahami dan digunakan.				✓

10.	Kombinasi pemilihan warna background dan tulisan sudah tepat.				✓
11.	Desain visual menarik dan tidak membosankan.				✓
B TAMPILAN ISI					
12.	Aplikasi ini menyajikan materi yang sesuai dan akan dicapai peserta didik.				✓
13.	Aplikasi ini membantu peserta didik menghafal materi dengan mudah.				✓
14.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓
C TAMPILAN LAINNYA					
15.	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami.				✓
16.	Aplikasi dapat digunakan secara offline.				✓
17.	Aplikasi ini membantu peserta didik berpikir kritis dalam memahami materi.			✓	

- A. Komentaran dan Saran ^{aplikasi ini}
- 1) Pada visual [→] tidak ada animasi, yang ada adalah ilustrasi. Namun ilustrasi sudah sesuai materi.
 - 2) kuis sudah dilengkapi skor dan juga sudah ada review jawaban. Jika pengguna mengulang kuis, maka akan muncul pertanyaan acak yg berbeda [→] oleh karena itu utk kuis sudah sesuai.
 - 3) poin yg jg baik [→] selain ada kuis per topik juga ada kuis campuran. Saran [→] utk istilah "kuis campuran" diganti dengan "kuis kompilasi" [→] istilah yang lebih formal dan edukatif.
 - 4) Pada latihan [→] ubah agar pilihan jawaban lebih banyak dari jumlah soal. Sehingga pada pertanyaan terakhir, tetap ada tantangan.
 - 5) Audio ~~agak~~ ~~sesa~~ pada soal [→] keluar agak lambat

B. Kesimpulan

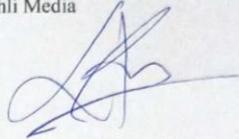
Media ini dinyatakan:

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)

Singaraja, 09 Juli 2025

Uji Ahli Media



Dr. Kadek Eva Krishna Adnyani, S.S., M.Si.

NIP. 198705122012122001

Lampiran 05. Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Nama Ahli : Yeni, S.Pd., M.Pd.

Instansi/Prodi : Universitas Pendidikan Ganesha / Pendidikan Bahasa Jepang

Judul : Pengembangan Aplikasi Pembelajaran 'Kosakata Bahasa Jepang Bertema "Pertanian"' Berbasis Android untuk peserta didik di LPK Dwipahara Bali.

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 tanda centang (✓) pada kolom nilai sesuai penilaian.

Keterangan skor penilaian:

1 = Sangat Tidak Setuju

3 = Setuju

2 = Tidak Setuju

4 = Sangat Setuju

NO.	PERTANYAAN	PENILAIAN			
		1	2	3	4
A	KESESUAIAN				
1.	Materi sudah sesuai dengan bidang khusus atau bidang pekerjaan.				✓
2.	Kosakata yang ditampilkan pada Aplikasi sesuai dengan materi atau tema pembelajaran.				✓
3.	Bagian kuis dan latihan yang dibuat sesuai dengan tema pembelajaran.				✓
4.	Tampilan animasi gambar dan desain aplikasi yang menarik.				✓
B	CAKUPAN MATERI				
5.	Materi kosakata yang ditampilkan lengkap dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓

6.	Materi yang ditampilkan dapat membantu menghafal kosakata.				✓
7.	Gambar yang ditampilkan dengan kosakata sesuai dengan yang diajarkan.				✓
C IMPLEMENTASI					
8.	Tampilan dari Aplikasi yang dibuat bermanfaat, menarik, dan membantu peserta didik dalam belajar bahasa Jepang.				✓
9.	Aplikasi yang dibuat dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dan meningkatkan semangat untuk belajar.			✓	

A. Komentar dan Saran

Media yang dibuat sudah bagus. Namun, pada materi kosakata perlu dipikirkan penulisan huruf yang masih menggunakan romaji. Kalau siswa sudah belajar huruf kana, lebih baik gunakan huruf kana tanpa menyertakan huruf romaji. Di bagian latihan beri petunjuk apa yang harus dilakukan dalam latihan tersebut.

B. Kesimpulan

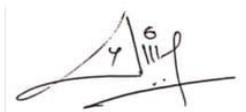
Media ini dinyatakan:

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)

Singaraja, 11 Juli 2025

Uji Ahli Materi



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

Lampiran 06. Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP



Kadek Ayu Elvira Purwanti lahir di Singaraja pada tanggal 25 September 1999. Penulis merupakan anak kedua dari pasangan suami istri Made Tantrawan dan Sumarsih. Kini penulis beralamat di Jalan Jalak Putih IV Banyuasri, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 1,2,5 Banyuasri dan lulus pada tahun 2011. Kemudian, penulis melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 2 Singaraja dan lulus pada tahun 2014. Penulis lulus pendidikan menengah atas pada tahun 2017 di SMK Kesehatan Vidya Usadha Singaraja dengan jurusan Keperawatan. Penulis lalu melanjutkan pendidikan S1 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang di Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja. Sejak tahun 2018 sampai dengan penulisan skripsi ini, penulis masih tercatat sebagai mahasiswa Program S1 Pendidikan Bahasa Jepang di Universitas Pendidikan Ganesha.