



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**PEMBUATAN GAME OPEN WORLD SEBAGAI  
MEDIA EDUKASI HURUF KANJI JEPANG  
MENGUNAKAN UNITY**

**SKRIPSI**

Muhammad Rifqi Pratama 1907431012

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**2023**



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**PEMBUATAN GAME OPEN WORLD SEBAGAI  
MEDIA EDUKASI HURUF KANJI JEPANG  
MENGUNAKAN UNITY**

**SKRIPSI**

**Dibuat untuk Melengkapi Syarat-Syarat yang Diperlukan untuk  
Memperoleh Diploma Empat Politeknik**

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**

Muhammad Rifqi Pratama  
1907431012

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**2023**



## SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Muhammad Rifqi Pratama  
NIM : 1907431012  
Program Studi : Teknik Multimedia Digital  
Judul Skripsi : Pembuatan Game Open World Sebagai Media Edukasi  
Huruf Kanji Jepang Menggunakan Unity

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya dari orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung cirri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Depok, 25 Juli 2023

Yang membuat pernyataan,



(Muhammad Rifqi Pratama)

NIM. 1907431012





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta


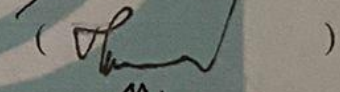
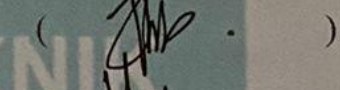
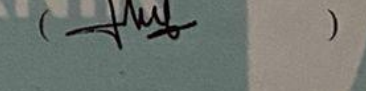
LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Muhammad Rifqi Pratama  
NIM : 1907431012  
Program Studi : Teknik Multimedia Digital  
Judul Skripsi : Pembuatan Game Open World Sebagai Media Edukasi Huruf Kanji Jepang Menggunakan Unity

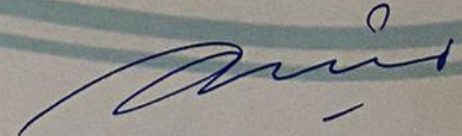
Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Jumat, Tanggal 11, Bulan AGUSTUS, Tahun 2023 dan dinyatakan LULUS.

Disahkan oleh

Pembimbing I : Iwan Sonjaya, S.T., M.T. (  )  
Penguji I : Drs., Agus Setiawan, M.Kom. (  )  
Penguji II : Hata Maulana, S.Si., M.Ti. (  )  
Penguji III : Noorlela Marcheta, S,Kom., M.Kom. (  )

Mengetahui :

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer  
Ketua

  
Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197908032003122003





## KATA PENGANTAR

Puji syukur serta syukur saya panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas rahmat, hidayah, serta karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan penulisan laporan skripsi ini dalam rangka untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Diploma Empat jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Politeknik Negeri Jakarta. Penyusunan serta penulisan laporan skripsi ini tentu tidak terlepas dari dukungan serta bantuan berbagai pihak, maka peneliti ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Bapak Iwan Sonjaya, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing yang telah menyempatkan waktu, pikiran, dan tenaga untuk membimbing dalam penyusunan laporan skripsi ini;
2. Semua pihak yang terlibat langsung dalam penyusunan laporan skripsi ini;
3. Keluarga peneliti yang telah memberikan dukungan materil maupun moril selama penulisan laporan skripsi ini;
4. Rekan peneliti yang memberikan dukungan untuk menyelesaikan laporan skripsi ini;

Akhir kata, peneliti menyadari bahwa penulisan laporan skripsi ini masih belum sempurna dan masih terdapat kekurangan. Meski begitu, peneliti harap apa tertulis dalam laporan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembacanya.

Depok, .....

Muhammad Rifqi Pratama

**Hak Cipta :**  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta  
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Rifqi Pratama  
NIM : 1907431012  
Jurusan / Program Studi : T. Informatika dan Komputer/T. Multimedia Digital

Demi pengembangan ilmu pengetahuan , menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**Pembuatan Game Open World Sebagai Media Edukasi Huruf Kanji Jepang Menggunakan Unity**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan / formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Depok, ..25 Juli 2023

Yang menyatakan



(Muhammad Rifqi Pratama)

NIM. 1907431012





## Pembuatan Game Open World Sebagai Media Edukasi Huruf Kanji Jepang Menggunakan Unity

### Abstrak

Bahasa merupakan alat untuk melakukan interaksi berupa bunyi yang keluar dari mulut. Berbeda dengan bahasa Indonesia yang menggunakan alfabet, bahasa Jepang memiliki tiga jenis huruf, yaitu: hiragana, katakana, dan kanji. Karena huruf pada kanji Jepang sangat banyak dan berbeda dengan yang biasa dilihat oleh orang-orang yang tinggal di luar Jepang setiap hari, belum lagi adanya perbedaan cara membaca onyomi & kunyomi. Sebagian orang mengalami kesulitan untuk menghafal dan membaca seluruh huruf kanji Jepang, seperti yang terjadi di SMA Sejahtera 1 Depok. Oleh karena itu perlu adanya solusi metode pembelajaran yang lebih efektif serta menarik. game edukasi dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik, Karena menyatukan belajar dengan bermain. Perancangan game edukasi ini menggunakan metode Game Development Life Cycle (GDLC). Penelitian ini menggunakan pendekatan mix-method yang menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari penelitian ini adalah game edukasi untuk platform android dan computer. Hasil beta testing pretest posttest terdapat kenaikan pada nilai rata - rata responden dari yang sebelumnya 6,9 pada pretest menjadi 8,8 pada posttest.

**Kata Kunci:** Game Edukasi, Huruf Jepang, Kanji Jepang.

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA



## DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iv
Abstrak .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II.....	5
2.1 Penelitian Terdahulu.....	5
2.2 Kanji.....	6
2.3 <i>Onyomi</i> dan <i>Kunyomi</i> .....	6
2.4 Media Pembelajaran.....	6
2.5 <i>Game</i> .....	6
2.6 <i>Game</i> Edukasi.....	7
2.7 Unity .....	7
2.8 Adobe Illustrator.....	7
2.9 <i>Game Development Life Cycle</i> (GDLC) .....	8
BAB III .....	9
3.1 Rancangan Penelitian .....	9
3.1.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	9
3.1.2 Teknik Pengumpulan dan Analisis Data.....	9
3.2 Tahapan Penelitian .....	9

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3.3	Objek Penelitian .....	10
BAB IV .....		11
4.1	Analisis Kebutuhan .....	11
4.2	Perancangan Aplikasi .....	12
4.2.1	Flowchart Aplikasi .....	13
4.2.2	Storyboard Aplikasi .....	14
4.3	Pembuatan Aplikasi .....	16
4.3.1	Pembuatan Aset 2D .....	17
4.3.2	Pengambilan Suara .....	21
4.3.3	Penulisan Kode .....	21
4.3.4	<i>Build</i> .....	30
4.4	Pengujian .....	30
4.4.1	Deskripsi Pengujian .....	31
4.4.2	Prosedur Pengujian .....	31
4.4.3	Data Hasil Pengujian .....	31
4.4.4	Analisis Data .....	35
4.5	Dokumentasi dan pengarsipan .....	37
BAB V .....		38
5.1	Kesimpulan .....	38
5.2	Saran .....	38
DAFTAR PUSTAKA .....		39



## DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Wawancara Pengajar Bahasa Jepang .....	11
Tabel 4. 2 Storyboard Aplikasi .....	14
Tabel 4. 3 Aset Objek Materi.....	18
Tabel 4. 4 Aset UI & Karakter.....	20
Tabel 4. 5 Audio .....	21
Tabel 4. 6 Hasil Alpha Testing .....	32
Tabel 4. 7 Nilai Keseluruhan Pretest dan Posttest .....	35



### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Flowchart Aplikasi .....	13
Gambar 4. 2 Pembuatan Aset 2D.....	17
Gambar 4. 3 Tampilan Seluruh Script .....	21
Gambar 4. 4 Script ButtonMateri.....	22
Gambar 4. 5 Implementasi ButtonMateri pada Unity .....	22
Gambar 4. 6 Script ButtonMenu .....	23
Gambar 4. 7 Implementasi ButtonMenu pada Unity .....	23
Gambar 4. 8 Script CharacterController .....	24
Gambar 4. 9 Implementasi CharacterController pada Unity .....	24
Gambar 4. 10 Script NearbyObject.....	25
Gambar 4. 11 Implementasi NearbyObject pada Unity .....	25
Gambar 4. 12 Script NearbyPlayer .....	26
Gambar 4. 13 Script NearbyPlayer lanjutan .....	26
Gambar 4. 14 Implementasi NearbyPlayer pada Unity .....	27
Gambar 4. 15 Script ObjectChild.....	27
Gambar 4. 16 Implementasi ObjectChild pada Unity .....	27
Gambar 4. 17 Script Quiz .....	28
Gambar 4. 18 Implementasi CorrectAnswerLevel pada Unity .....	28
Gambar 4. 19 Script Quiz .....	29
Gambar 4. 20 Implementasi HideNextLevel pada Unity .....	29
Gambar 4. 21 Tampilan Build Unity .....	30

POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup.....	40
Lampiran 2 Daftar Pertanyaan Quiz di dalam game “Kanji Around Us” .....	41
Lampiran 3 Daftar Pertanyaan untuk Pengajar ekstrakurikuler Japanese Club .....	42
Lampiran 4 Hasil Beta Testing Pengajar ekstrakurikuler Japanese Club .....	43
Lampiran 5 Resume Pengajar ekstrakurikuler Japanese Club .....	44
Lampiran 6 Dokumentasi Beta Testing Pengajar ekstrakurikuler Japanese Club .....	45
Lampiran 7 Daftar Pertanyaan pretest & posttest murid SMA Sejahtera 1 Depok.....	46
Lampiran 8 Kuesioner pretest terhadap murid SMA Sejahtera 1 Depok.....	47
Lampiran 9 Kuesioner posttest terhadap murid SMA Sejahtera 1 Depok .....	52
Lampiran 10 Nilai Individu pretest & posttest murid SMA Sejahtera 1 Depok.....	57
Lampiran 11 Dokumentasi Murid SMA Sejahtera 1 Depok Mencoba Produk .....	58



### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di seluruh dunia ini terdapat banyak ragam bahasa. Selayaknya di Indonesia, negara lain pun juga memiliki bahasanya sendiri. Bahasa merupakan alat untuk melakukan suatu interaksi yang berupa bunyi yang berasal dari ucapan manusia. Dengan mempelajari bahasa negara lain tentu akan mempermudah suatu individu untuk melakukan interaksi pada tingkat global. Selain itu, bahasa Jepang juga termasuk ke dalam kurikulum untuk tingkat SMA.

Berbeda dengan Bahasa Indonesia yang menggunakan alfabet sebagai hurufnya, bahasa Jepang memiliki tiga jenis huruf, yaitu: hiragana, katakana dan kanji. Dikarenakan jumlah huruf pada Bahasa Jepang yang banyak serta berbeda dari apa yang sehari – hari dilihat bagi orang yang tinggal selain di Jepang belum lagi adanya perbedaan cara membaca. Kesulitan dalam belajar kanji tidak hanya dialami orang Indonesia saja, orang Jepang pun mengalami kesulitan dalam belajar kanji (Karyati & Rahmawati, 2021). Seperti yang terjadi pada murid SMA Sejahtera 1 Depok, sebagian murid kebingungan karena walaupun masih satu huruf kanji, tetapi ada perbedaan dari cara membacanya.

Video *game* merupakan sebuah media hiburan yang menggunakan perangkat elektronik untuk dapat memainkannya. Pada saat ini video *game* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi dapat juga difungsikan sebagai media penyampaian informasi, contohnya seperti media pemasaran atau sebagai media pembelajaran.

Penelitian terdahulu dengan judul pengaruh aplikasi poro belajar bahasa jepang kanji terhadap kemampuan kanji pada mahasiswa prodi pendidikan bahasa jepang fkipuniversitas riau (Ramadhany et al., 2022) menunjukkan bahwa dari 34 sampel, 24 orang mengalami pengaruh peningkatan perubahan nilai dalam pembelajaran kanji setelah penerapan media aplikasi Poro. Kemudian 3 orang mengalami

- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritikan atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
  2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

penurunan nilai sedangkan 7 orang lainnya tidak ada pengaruhnya. Kemudian penelitian terdahulu yang berjudul Efektifitas *Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Anak menyatakan 60% pendapat peserta didik merasa setuju dengan bermain *game* edukasi, setelah bermain *game* mereka lebih mempelajari materi penting. untuk diterapkan dalam metode belajar, sisanya 40% peserta didik merasa sangat setuju dengan pernyataan tersebut (Widoretno et al., 2021).

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penelitian ini akan membahas mengenai pembuatan *game* edukasi sebagai media edukasi membaca huruf kanji untuk platform komputer & android dengan menggunakan Unity sebagai *game engine*. Dengan dibuatnya *game* edukasi ini diharapkan para murid SMA Sejahtera 1 Depok mendapatkan variasi belajar kanji yang lebih menarik dan efektif.

### 1.2 Perumusan Masalah

Adapun perumusan masalah dalam penelitian ini adalah membahas pembuatan *game open world* sebagai media edukasi huruf kanji jepang menggunakan Unity.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dipaparkan, adapun batasan masalah adalah sebagai berikut:

- a. Pembuatan *game open world* sebagai media edukasi untuk membantu mempelajari membaca huruf kanji Jepang.
- b. *Game* akan dibuat dengan menggunakan Unity untuk *platform* android (apk) dan komputer.
- c. Hasil akhir berupa *game* edukasi akan didistribusikan kepada pengajar Bahasa Jepang SMA Sejahtera 1 Depok.

#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## 1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat *game open world* sebagai media edukasi membaca huruf kanji Jepang. Adapun manfaat dari skripsi ini adalah:

- a. Menghasilkan *game* yang dapat membantu dalam menghafal cara membaca kanji Jepang, serta dapat menjelaskan perbedaan cara bacanya.
- b. Memberikan variasi metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif untuk mempelajari tentang huruf kanji Jepang dalam bentuk *game* edukasi, dengan target pengguna adalah pelajar SMA Sejahtera 1 Depok.

## 1.5 Sistematika Penulisan

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang informasi umum yaitu latar belakang penelitian, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian.

### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi penelitian terkait yang sebelumnya telah dilakukan dan teori yang diambil dari beberapa artikel yang berupa pengertian dan definisi.

### BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metode yang akan digunakan dalam mengumpulkan data dan jenis penelitian yang akan dilakukan. Penjabaran proses bagaimana penelitian tersebut akan dilakukan dan objek penelitian



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan berisi mengenai perancangan dan realisasi dalam penelitian ini dan melakukan pengujian serta analisis dari pengujian yang telah dilakukan.

### BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran terhadap penelitian yang telah dilakukan yang memberikan masukan terhadap pengembangan penelitian tersebut.



#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pembuatan *game* edukasi ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Penelitian ini menghasilkan *game open world* sebagai media edukasi membaca huruf kanji Jepang menggunakan Unity.
- b. Berdasarkan hasil *Alpha Testing*, *game* edukasi ini sudah berfungsi sesuai yang diharapkan.
- c. Berdasarkan hasil *Beta Testing* *game* edukasi efektif membantu dalam menghafal huruf kanji. Dapat dilihat dari kenaikan rata – rata nilai yang meningkat dari 6,9 pada pretest menjadi 8,8 pada posttest.
- d. *Game* edukasi ini dapat diimplementasikan pada kelas Bahasa Jepang menurut pendapat ahli materi Bahasa Jepang.

### 5.2 Saran

Berdasarkan pelaksanaan penelitian ini terdapat saran yang diharapkan bermanfaat bagi pembaca yang ingin membuat atau mengembangkan kedepannya:

- a. Pastikan volume input pada mic sudah diperbesar sehingga hasil rekaman dapat terdengar kencang dan jelas.
- b. Pastikan nama variabel mudah diingat dan tidak ada kemiripan antara satu dan lainnya kecuali diperlukan, supaya tidak tertukar saat penulisan kode.



## DAFTAR PUSTAKA

- DAMAYANTI, S. (2023). METODE PENCIPTAAN DESAIN KERAJINAN MENGGUNAKAN ADOBE ILLUSTRATOR. *Fashion and Fashion Education Journal*, 12(1), 54–61. <https://doi.org/10.15294/ffej.v12i1.58371>
- Fayanto, S., Sulisworo, D., Alkamalia, W. O., Indrawati, W. O., & Hunaidah, H. (2021). The TECHNOLOGY of Educational Games for Support Science Learning: A Preliminary Study. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 6(1). <https://doi.org/10.37438/jimp.v6i1.348>
- Husniah, L., Pratama, B. F., & Wibowo, H. (2018). Gamification And GDLC (Game Development Life Cycle) Application For Designing The Sumbawa Folklore Game "The Legend Of Tanjung Menangis (Crying Cape)". *Kinetik: Game Technology, Information System, Computer Network, Computing, Electronics, and Control*, 351–358. <https://doi.org/10.22219/kinetik.v3i4.721>
- Karyati, A., & Rahmawati, Y. (2019). Pembelajaran Kanji dengan Permainan Kartu dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca. *Media Bahasa, Sastra, Dan Budaya Wahana*, 25(1), 1–18. <https://doi.org/10.33751/wahana.v25i1.1214>
- Karyati, A., & Rahmawati, Y. (2021). Pembelajaran Kanji Menggunakan Metode Flipped classroom dengan Media Online "Tanoshiijapanese.com" dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *Chi'e: Journal of Japanese Learning and Teaching*, 9(1), 70–75. <https://doi.org/10.15294/chie.v9i1.45468>
- Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Ramadhany, Merri Silvia Basri, & Adisthi Martha Yohani. (2022). Pengaruh Aplikasi Poro Belajar Bahasa Jepang Kanji terhadap Kemampuan Kanji pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 8(1), 225–231. <https://doi.org/10.30605/onoma.v8i1.1692>
- Tresnasari, N. (2017). STRUKTUR DAN MAKNA KANJI JUKUJIKUN DALAM BAHASA JEPANG. *Ayumi: Jurnal Budaya, Bahasa Dan Sastra*, 4(2). <https://doi.org/10.25139/ayumi.v5i2.378>
- Widoretno, S., Setyawan, D., & Mukhlison, M. (2021). EFEKTIFITAS GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK. *PROSIDING TRANSFORMASI PEMBELAJARAN NASIONAL (PRO-TRAPENAS)*, 1(1), 287–295. <https://ojs.uniwara.ac.id/index.php/protrapenas/article/view/218>

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



## Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Muhammad Rifqi Pratama

Lahir di Depok, 5 September 2001. Penulis menamatkan bangku sekolah dasar di SDIT Ummul Quro Depok pada tahun 2013, sekolah menengah pertama di SMPIT Ummul Quro Depok pada tahun 2016, dan sekolah menengah atas di SMA Sejahtera 1 Depok pada tahun 2019. Saat ini penulis merupakan mahasiswa Program Sarjana Terapan Politeknik Negeri Jakarta, jurusan Teknik Informatika dan Komputer, program studi D-4 Teknik Multimedia Digital pada tahun 2019.



**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 2 Daftar Pertanyaan Quiz di dalam *game* “Kanji Around Us”

Pertanyaan Quiz “Kanji Around Us”

No	Pertanyaan
Level 1	
1	“8月17日” bagaimana cara membaca kanji pertama?
2	“8月17日” bagaimana cara membaca kanji kedua?
3	Apa arti dari “1月”?
4	Bagaimana cara membaca “1月”?
5	Bagaimana cara membaca “12月”?
Level 2	
6	Apa arti dari “3人” dalam Bahasa Indonesia?
7	Bagaimana penulisan “3人” dalam huruf hiragana?
8	TAMA: わたしは日本にすんでいます Dimanakah Tama tinggal?
9	Apa arti dari “4時” dalam Bahasa Indonesia?
10	Bagaimana penulisan “9時” dalam huruf hiragana?
Level 3	
11	Apa Bahasa Jepang dari “Buku”?
12	Apa Bahasa Jepang dari “Uang”?
13	“ははのひ” apa kanji yang tepat untuk menggantikan “ひ”?
14	Bagaimana penulisan “Hari Kamis” dalam huruf kanji?
15	Bagaimana penulisan “Hari Sabtu” dalam huruf kanji?

TTD PENGAJAR BAHASA JEPANG,

.....  
Fera



## Lampiran 3 Daftar Pertanyaan untuk Pengajar ekstrakurikuler Japanese Club

No	Pertanyaan
1	Apakah cara memainkan game ini mudah dipahami ?
2	Apakah huruf dan kata pada materi game ini sudah sesuai dengan objeknya ?
3	Apakah huruf kanji yang dipaparkan sudah sesuai tingkatnya dengan apa yang dipelajari pada tingkat SMA ?
4	Apakah penjelasan tentang onyomi & kunyomi sudah cukup jelas ?
5	Apakah cara belajar menggunakan game edukasi dapat diimplementasikan di kelas ? Atau sebaiknya hanya untuk latihan murid diluar kelas ?

## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

## Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran 4 Hasil *Beta Testing* Pengajar ekstrakurikuler Japanese Club*Beta Testing* Pengajar Bahasa Jepang

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah cara memainkan game ini mudah dipahami ?	Ya, Cara mainnya mudah dipahami, tutorial juga membantu untuk memahami.
2	Apakah huruf dan kata pada materi sudah sesuai dengan objeknya ?	Antara kanji dan objek sudah sesuai dan tidak ada yang tertukar.
3	Apakah huruf kanji yang dipaparkan sudah sesuai tingkatnya dengan apa yang dipelajari pada tingkat SMA ?	Kanji pada game ini juga sesuai dengan apa yang dipelajari di SMA Sejahtera 1 Depok.
4	Apakah penjelasan tentang onyomi & kunyomi sudah cukup jelas ?	Penjelasan sangat jelas.
5	Apakah cara belajar menggunakan game edukasi dapat diimplementasikan di kelas ? Atau sebaiknya hanya untuk latihan murid diluar kelas ?	Game ini bisa digunakan pada pembelajaran kelas Bahasa Jepang maupun untuk kegiatan ekstrakurikuler Bahasa Jepang seperti Japanese Club di SMA Sejahtera 1 Depok.

TTD PENGAJAR BAHASA JEPANG,



Fera



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran 5 Resume Pengajar ekstrakurikuler *Japanese Club*

# FERA ARZENTY



## About Me

Lulusan Perguruan Tinggi yang memiliki ketertarikan dalam budaya dan Bahasa Jepang. Berpengalaman dalam bidang pendidikan serta memiliki kemampuan menggambar animasi.



0896-1193-5846



feraarzenty2@gmail.com



Jl. H. M. Alif Gang Matnur HS No 5  
RT/RW 04/05 Kukusan, Beji, Depok

## SKILL

- Berbicara dan mengajarkan Bahasa Jepang
- Menggambar animasi Jepang
- Teliti

## EXPERIENCE

Pengajar ekstrakurikuler Japanese Club  
SMA Sejahtera 1 Depok  
2021 - Present

Outbond Mobility dengan Universitas Tottori,  
Jepang  
2021  
Kelas Internasional online

## EDUCATION

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA  
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang  
2018 - 2022

SMA Sejahtera 1 Depok  
2015 - 2018

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran 6 Dokumentasi *Beta Testing* Pengajar ekstrakurikuler Japanese Club

POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta







**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 7 Daftar Pertanyaan *pretest* & *posttest* murid SMA Sejahtera 1 Depok

*Beta Testing* Murid SMA Sejahtera 1 Depok

No	Pertanyaan
Identitas Responden	
1	Nama lengkap
2	Jenis kelamin
3	Kelas
Pertanyaan Minat	
1	Media pembelajaran apa yang paling anda minati ?
2	Jika metode pembelajaran game edukasi menjadi metode pembelajaran di kelas, apakah anda tertarik ?
3	Apakah cara memainkan game ini mudah dimengerti ?
Pertanyaan Materi pretest & posttest	
1	Apa itu onyomi ?
2	Apa itu kunyomi ?
3	Apa bahasa jepang dari "senin" ?
4	Apa bahasa jepang dari "kamis" ?
5	Apa bahasa indonesia dari “火” ?
6	Apa bahasa indonesia dari “水” ?
7	Dari kanji dibawah yang manakah kanji "kayu" ?
8	Dari kanji dibawah yang manakah kanji "tanah" ?
9	Bagaimana cara membaca “月” ?
10	Bagaimana cara membaca “金” ?

TTD PENGAJAR BAHASA JEPANG,

Fera

.....



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

### Lampiran 8 Kuesioner *pretest* terhadap murid SMA Sejahtera 1 Depok

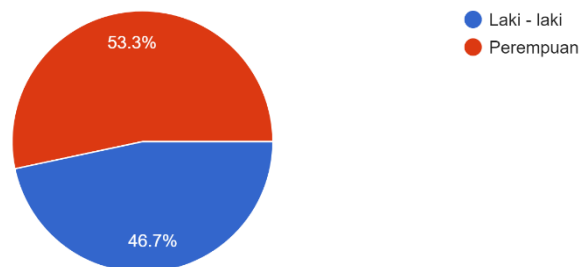
#### Nama lengkap

30 responses

Nadiva Irvana
Fachrizha Ari
Muhammad Inko
Rio Prasetyo
Aditya Iza Nurrahman
Vika Faradilla Fauzi
Putri Aurora Rahmalia
Dhanu Dharmawan Wibisono
Rafli Ramadhan

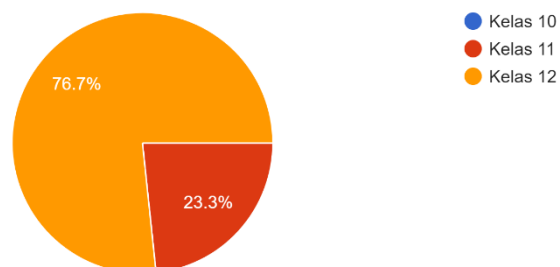
#### Jenis kelamin

30 responses



#### Kelas

30 responses







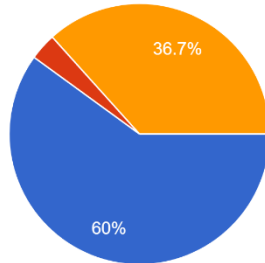
## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1. Apa itu onyomi ?

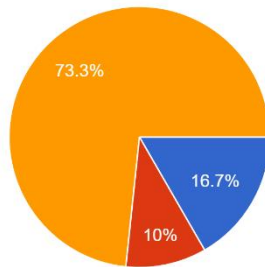
30 responses



- Pengucapan Kanji dari serapan bahasa Tiongkok
- Pengucapan Kanji dari serapan bahasa Korea
- Pengucapan Kanji dari bahasa Jepang asli

2. Apa itu kunyomi ?

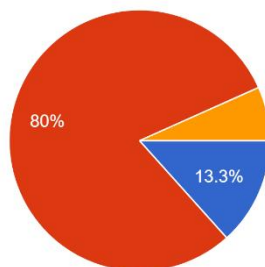
30 responses



- Pengucapan Kanji dari serapan bahasa Tiongkok
- Pengucapan Kanji dari serapan bahasa Korea
- Pengucapan Kanji dari bahasa Jepang asli

3. Apa bahasa Jepang dari "senin" ?

30 responses



- Nichiyoubi
- Getsuyoubi
- Kayoubi



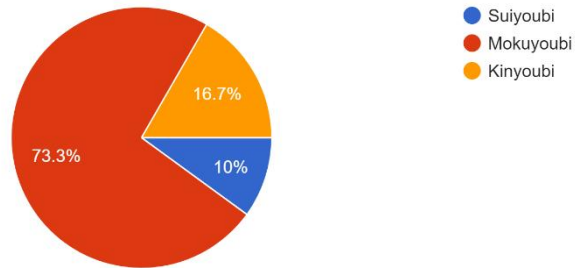
## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

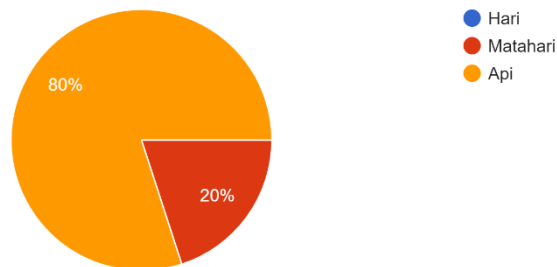
4. Apa bahasa jepang dari "kamis" ?

30 responses



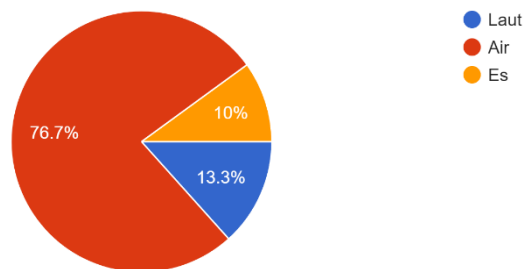
5. Apa bahasa indonesia dari “火” ?

30 responses



6. Apa bahasa indonesia dari “水” ?

30 responses







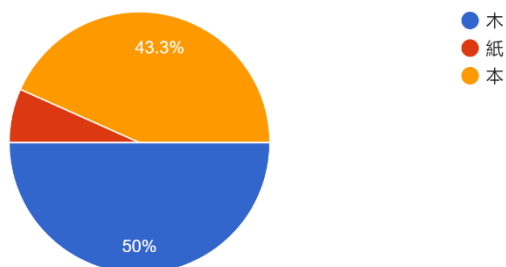
## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

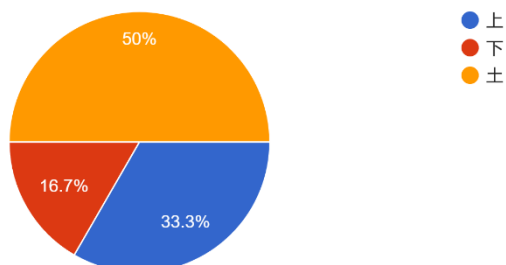
7. Dari kanji dibawah yang manakah kanji "kayu" ?

30 responses



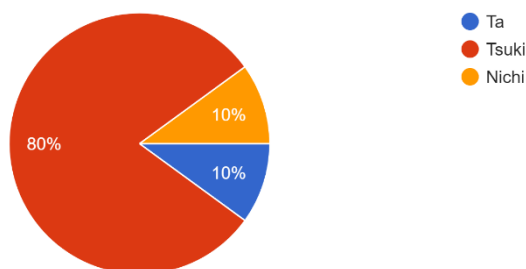
8. Dari kanji dibawah yang manakah kanji "tanah" ?

30 responses



9. Bagaimana cara membaca "月" ?

30 responses





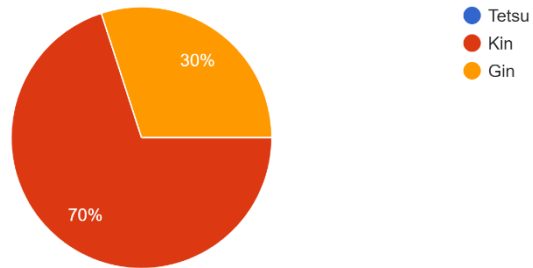
## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

10. Bagaimana cara membaca “金” ?

30 responses





Lampiran 9 Kuesioner *posttest* terhadap murid SMA Sejahtera 1 Depok

## Nama lengkap

30 responses

Nadiva Irvana

Fachrizha Ari

Muhammad Inko

Rio Prasetyo

Aditya Iza Nurrahman

Dhanu Dharmawan Wibisono

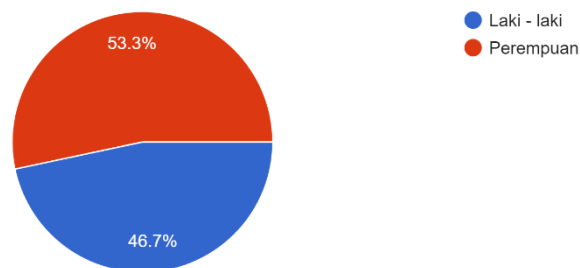
Rafli Ramadhan

Fidela Tabinaputri

Yusrina zata yumni

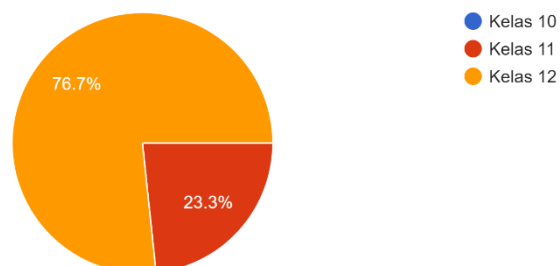
## Jenis kelamin

30 responses



## Kelas

30 responses



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

## Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





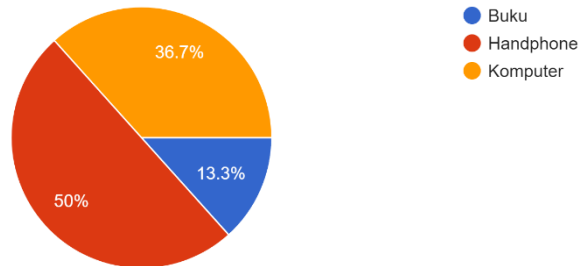
## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

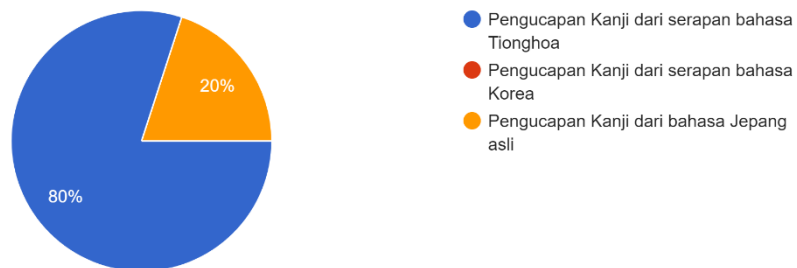
Media pembelajaran apa yang paling anda minati ?

30 responses



1. Apa itu onyomi ?

30 responses



POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA





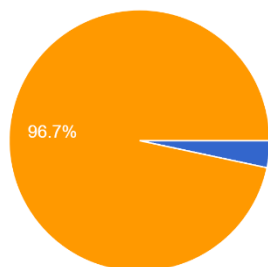
## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2. Apa itu kunyomi ?

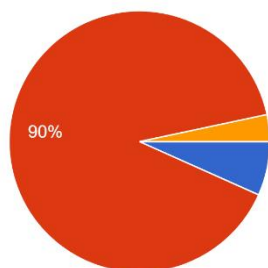
30 responses



- Pengucapan Kanji dari serapan bahasa Tiongkok
- Pengucapan Kanji dari serapan bahasa Korea
- Pengucapan Kanji dari bahasa Jepang asli

3. Apa bahasa Jepang dari "senin" ?

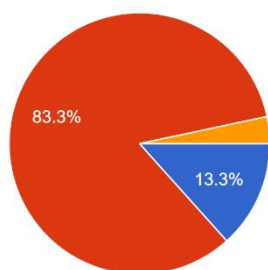
30 responses



- Nichiyoubi
- Getsuyoubi
- Kayoubi

4. Apa bahasa Jepang dari "kamis" ?

30 responses



- Suiyoubi
- Mokuyoubi
- Kinyoubi



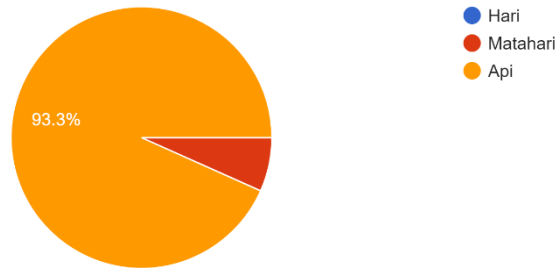
## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

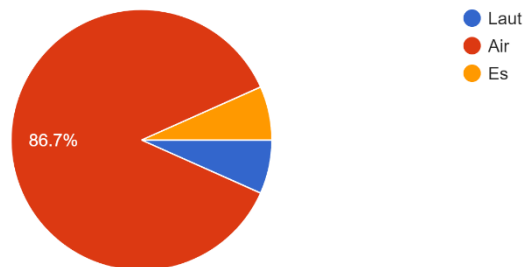
5. Apa bahasa indonesia dari “火” ?

30 responses



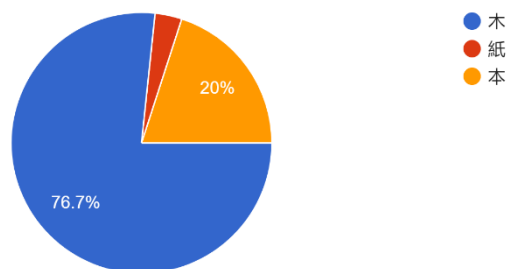
6. Apa bahasa indonesia dari “水” ?

30 responses



7. Dari kanji dibawah yang manakah kanji "kayu" ?

30 responses







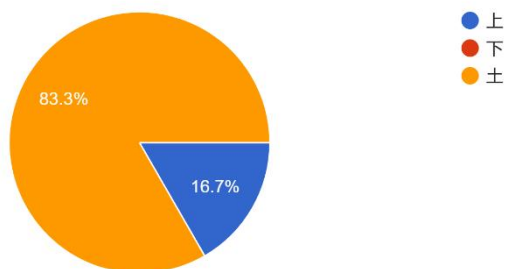
## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

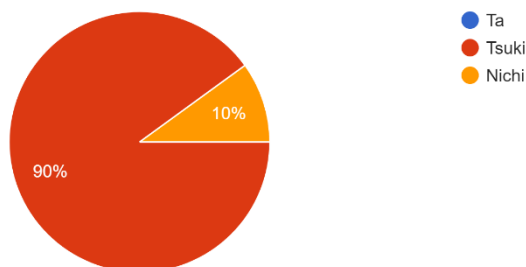
8. Dari kanji dibawah yang manakah kanji "tanah" ?

30 responses



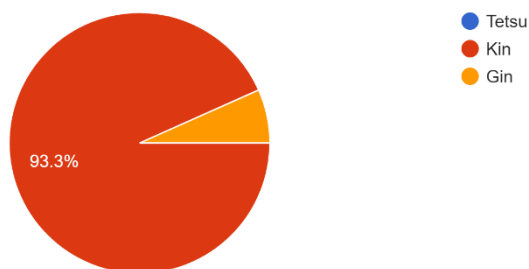
9. Bagaimana cara membaca "月" ?

30 responses



10. Bagaimana cara membaca "金" ?

30 responses



Lampiran 10 Nilai Individu *pretest* & *posttest* murid SMA Sejahtera 1 Depok

No	Jenis Kelamin	Kelas	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	Perempuan	Kelas 12	4	9
2	Laki - laki	Kelas 11	7	10
3	Laki - laki	Kelas 12	8	7
4	Laki - laki	Kelas 11	4	7
5	Laki - laki	Kelas 12	10	9
6	Perempuan	Kelas 12	5	6
7	Perempuan	Kelas 12	8	10
8	Laki - laki	Kelas 12	8	10
9	Laki - laki	Kelas 11	10	10
10	Perempuan	Kelas 12	8	10
11	Perempuan	Kelas 11	9	10
12	Perempuan	Kelas 12	7	10
13	Perempuan	Kelas 12	8	10
14	Perempuan	Kelas 12	5	9
15	Perempuan	Kelas 12	8	8
16	Perempuan	Kelas 12	6	8
17	Perempuan	Kelas 12	5	9
18	Perempuan	Kelas 12	5	8
19	Laki - laki	Kelas 12	7	7
20	Laki - laki	Kelas 12	5	9
21	Laki - laki	Kelas 11	8	9
22	Laki - laki	Kelas 12	9	10
23	Laki - laki	Kelas 12	5	7
24	Laki - laki	Kelas 12	8	10
25	Perempuan	Kelas 12	10	10
26	Perempuan	Kelas 12	9	10
27	Perempuan	Kelas 11	7	8
28	Perempuan	Kelas 12	5	9
29	Laki - laki	Kelas 11	7	8
30	Laki - laki	Kelas 12	4	8

## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

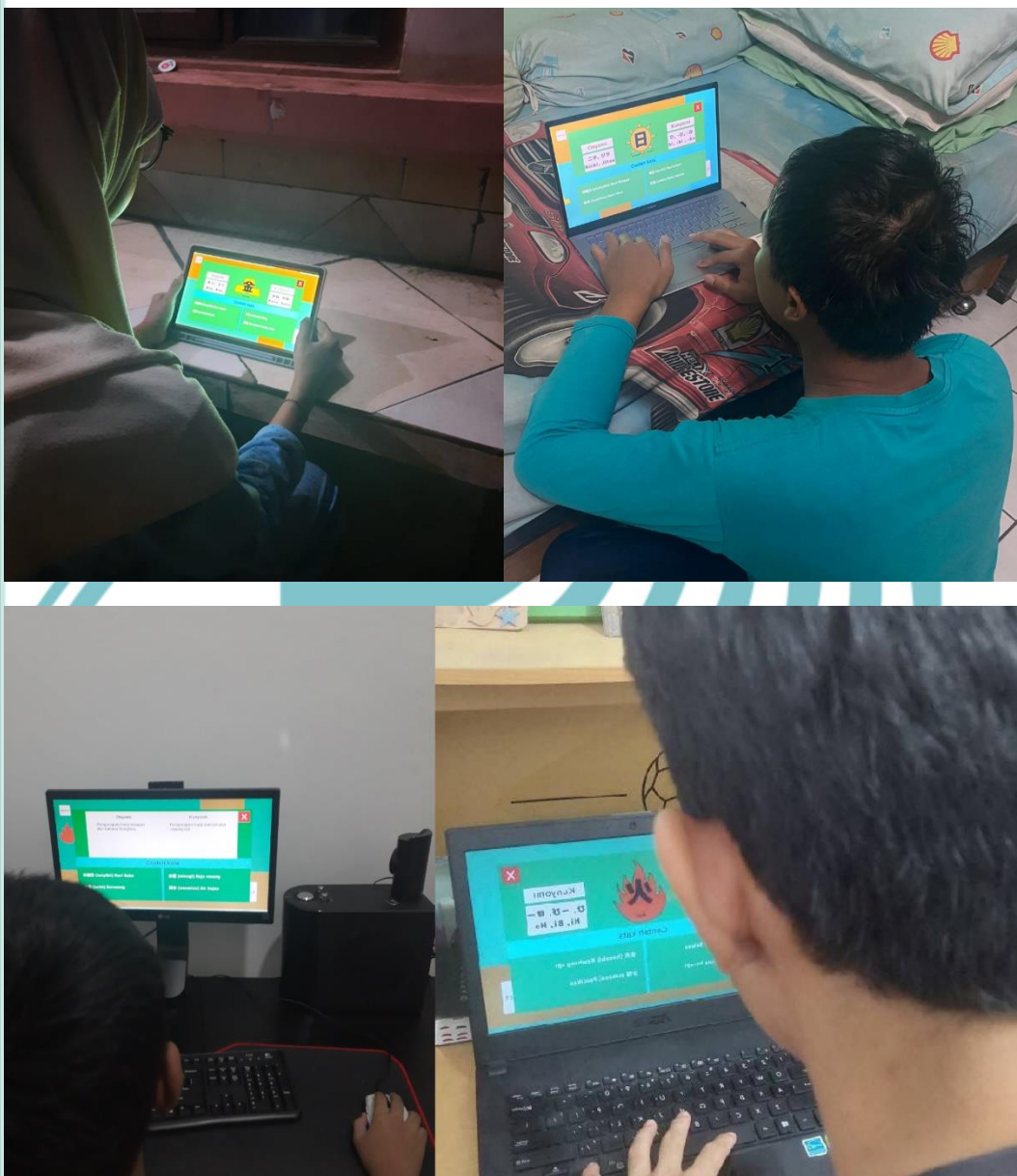
## Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





## Lampiran 11 Dokumentasi Murid SMA Sejahtera 1 Depok Mencoba Produk



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan Laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

