

**PENGEMBANGAN BUKU AJAR BAHASA JEPANG TATA
HIDANGAN BERBASIS *PROJECT-BASED LEARNING* UNTUK
MAHASISWA PROGRAM STUDI PERHOTELAN**

Anak Agung Ratih Wijayanti^{1*}, Putu Cicilia Septipani²

Prodi DIV Pengelolaan Perhotelan, Universitas Triatma Mulya¹, Prodi Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Buleleng²

Email: ratih.wijayanti@triatmamulya.ac.id^{*}, putucicilia@gmail.com

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku ajar Bahasa Jepang Tata Hidangan yang menggunakan model *project based learning* untuk digunakan oleh mahasiswa program studi perhotelan dalam perkuliahan. Pengembangan buku ajar ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *analyze, design, develop, implement, evaluate*. Proses pengembangan dilakukan dengan menganalisis kebutuhan pengguna buku ajar, merancang isi buku ajar, mengembangkan buku ajar dengan menggunakan model *project based learning*, validasi ahli Bahasa Jepang dan ahli Tata Hidangan, menerapkannya di dalam kelas dan mengumpulkan respon mahasiswa dengan metode wawancara pada kelas pengguna yaitu mahasiswa program studi DIII Perhotelan Konsentrasi Manajemen *Food and Beverages*. Kelebihan dan kekurangan dalam buku ajar ini sebagai bentuk evaluasi untuk menyempurnakan penyusunan buku ajar Bahasa Jepang Tata Hidangan. Hasil dari penelitian ini menyatakan buku ajar ini mendapat kategori layak dengan presentase 80% dan 78% dari validasi ahli. Selain itu, diperoleh respon positif dari mahasiswa yang menyatakan pembelajaran menjadi lebih interaktif meskipun diperlukan waktu yang panjang dalam pembuatan proyek tersebut.

Kata Kunci: Buku Ajar, Bahasa Jepang, Tata Hidangan, Perhotelan

A B S T R A C T

This study aims to develop a Japanese language textbook on Food Ordering using a project-based learning model for use by students of the hospitality study program in lectures. The development of this textbook uses the ADDIE development model consisting of analyze, design, develop, implement, evaluate. The development process is carried out by analyzing the needs of textbook users, designing the contents of the textbook, developing the textbook using the project-based learning model, validating it with Japanese language experts and Food Service experts (chef), implementing it in the classroom and collecting student responses using the interview method in the user class, namely students of the Diploma III Hospitality study program with a concentration in Food and Beverages Management. The advantages and disadvantages of this textbook are a form of evaluation to improve the preparation of the Japanese language textbook on Food Service. The results of this study state that this textbook is categorized as feasible with a percentage of 80% and 78% from expert validation. In addition, positive responses were obtained from students who stated that learning became more interactive even though it took a long time to make the project.

Keywords: Text book, Japanese, Food and Beverages, Hospitality



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

Copyright© 2025 by Author. Published by Universitas PGRI Mahadewa Indonesia.

Received : March, 2026

Revised : April, 2026

Accepted : May, 2026

Published : May, 2026

PENDAHULUAN

Industri perhotelan mengalami perkembangan yang pesat dengan pasar utama yang menuntut standar pelayanan dan komunikasi yang relevan terhadap tamu yang berasal dari berbagai negara, salah satunya adalah tamu Jepang. Pelayanan berkualitas bagi tamu Jepang tidak hanya ditentukan oleh fasilitas fisik hotel, tetapi juga kemampuan staf untuk dapat menggunakan Bahasa Jepang yang mencerminkan pemahaman terhadap budaya layanan di Jepang yang disebut dengan *omotenashi* (keramah-tamahan dengan tulus). Analisis data pelanggan dan survei kepuasan tamu menunjukkan bahwa faktor *omotenashi* seperti keramah-tamahan staf, lingkungan yang nyaman dan kemampuan staf dalam memahami kebutuhan tamu secara implisit sangat berkontribusi pada kepuasan tamu (Morishita, 2023). Hal tersebut pentingnya penguasaan Bahasa Jepang untuk dapat menerapkan *omotenashi* dalam industri perhotelan.

Pada pelaksanaan operasional hotel, departemen Tata Hidangan (*Food and Beverage Service*) sebagai komunikasi utama dengan tamu. Staf pada departemen ini menerima pesanan tamu secara rutin, menjelaskan menu termasuk bahan dan cara penyajian, serta menangani keluhan yang tidak sesuai dengan keinginan tamu. Penggunaan bahasa Jepang dalam departemen ini lebih banyak menggunakan ragam hormat (*keigo*). *Keigo* yang diantaranya terbagi-bagi menjadi *sonkeigo*, *kenjougo* dan *teineigo* dalam situasi pelayanan tamu seperti penggunaan kata *irrashaimase* (selamat datang), *gochuumon wa okimari desu ka* (menerima pesanan), sebagai bentuk penghormatan kepada tamu yang dilayani untuk menunjukkan kualitas pelayanan yang maksimal. *Keigo* dalam perhotelan dapat juga digunakan pada *website* hotel seperti penggunaan *kenjougo* untuk mengungkapkan sesuatu dengan merendahkan untuk menunjukkan rasa hormat kepada pembaca *website*, maupun penggunaan *teineigo* untuk membuat isi bacaan lebih sopan (Meliyanty et al., 2023). Hal tersebut berfungsi memberikan informasi yang membujuk maupun mempromosikan hotel tersebut.

Dalam pembelajaran Bahasa Jepang pada program studi perhotelan telah mencantumkan Bahasa Jepang sebagai mata kuliah wajib bahasa asing yang dipelajari. Namun, dalam perkuliahan ditemukan kesenjangan-kesenjangan terkait materi maupun metode pembelajaran yang digunakan. Pada buku pembelajaran sebelumnya terdapat kekurangan penambahan kosakata yang spesifik terkait tata hidangan seperti nama-nama alat makan, bahan baku masakan dan ungkapan baku dalam layanan restoran formal. Selain itu, analisis kebutuhan (Wijayanti & Septipani, 2025) menunjukkan mahasiswa memerlukan materi kontekstual dan terkait erat dengan skenario kerja pada departemen *food and beverages* untuk merasakan pengalaman terkait situasi nyata yang ditemui di bidang perhotelan maupun restoran yang juga dikaitkan dengan keramah-tamahan (*omotenashi*). Dalam beberapa situasi salah satunya dalam *internship* atau magang ditemukan kesalahan penggunaan bahasa dan pelayanan disebabkan perbedaan budaya bahasa serta kurangnya kosakata mahasiswa (Wismaya, 2022). Berdasarkan hal tersebut diperlukan buku ajar untuk dapat memfasilitasi mahasiswa untuk melatih dirinya dalam menggunakan Bahasa Jepang yang dekat dengan situasi aslinya pada departemen *food and beverages*.

Pengembangan buku ajar merupakan cara yang dapat digunakan tenaga pengajar maupun pengajar untuk mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam menggunakan Bahasa Jepang pada departemen *food and beverages*. Buku ajar berfungsi alat panduan pengajar dan mahasiswa sebagai sumber informasi, referensi, serta contoh pengelompokan materi yang sistematis dan bertahap serta sebagai alat yang berfungsi memonitoring dan evaluasi dengan melakukan latihan berulang dan terstruktur untuk membantu mengukur ketercapaian kompetensi (Harizaj & Hajrulla, 2018; Khachatryan & Ghalachyan, 2023; Kuklina & Kirillovykh, 2021; Schamow & Shimichev, 2024). Selain itu, terdapat kelemahan yang berkaitan antara teori Bahasa Jepang Tujuan Khusus (*Senmontekina Nihongo*) dengan karakteristik konteks perhotelan sesuai standarnya. Pengembangan buku ajar kerap kali

mengabaikan bahwa di dalam industri perhotelan bahasa bukan hanya sebagai alat komunikasi melainkan sebagai produk layanan dari hotel tersebut. Apabila tidak terjadi komunikasi yang baik, maka kepuasan pelanggan tidak akan tercapai.

Dalam mengembangkan buku ajar Bahasa Jepang tata hidangan dapat dikembangkan dengan model ADDIE (*analyze, design, develop, implement, evaluate*). Adapun model ADDIE ini memiliki keunggulan diantaranya (1) menggunakan pendekatan yang sistematis dan komprehensif yang melalui tahapan yang berurutan sehingga perencanaan, penyusunan, uji coba, dan revisi buku ajar berjalan logis dan terarah, (2) menjamin kualitas dan kelayakan bahan ajar karena telah teruji oleh ahli, (3) fleksibel dan mudah diadaptasi karena dapat digunakan untuk berbagai pembelajaran dan berbagai macam bahan ajar (Lestari Herlina Usman, Hasanah Dewi, 2023; Mahmudah et al., 2023; Marjito & Hidayat, 2024; Widyastuti & Susiana, 2019). Dengan adanya keunggulan model pengembangan tersebut diharapkan buku ajar Bahasa Jepang Tata Hidangan yang tepat untuk mengatasi kekurangan pada pembelajaran sebelumnya. Selain itu, pengembangan buku ajar diperlukan dukungan model pembelajaran yang relevan yang ditambahkan pada buku ajar untuk mendukung proses pembelajaran agar lebih efektif. Terlebih lagi mahasiswa yang akan menggunakan buku ini adalah mahasiswa yang akan menghadapi situasi kerja secara nyata.

Model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model *project based learning* (pembelajaran berbasis proyek). Penelitian terdahulu menunjukkan *project based learning* efektif digunakan untuk menyiapkan mahasiswa untuk menghadapi dunia kerja dan magang karena pembelajarannya menghubungkan teori dan proyek nyata yang dibutuhkan industri. Selain itu *project based learning* bermanfaat meningkatkan kesiapan kerja yang berkaitan dengan komunikasi, kerja tim, pemecahan masalah (*problem solving*), manajemen proyek, kemampuan beradaptasi dan kepercayaan diri (Handayani & Haerudin, 2025; Naseer et al., 2025; Wong et al., 2021; Yang & Chen, 2025). Dengan mengembangkan buku ajar yang dilandaskan model *project based learning* diharapkan dapat menyiapkan mahasiswa dalam menggunakan Bahasa Jepang dengan percaya diri dan terbiasa terutama yang berkaitan dengan departemen *food and beverages*. *Project based learning* tidak hanya sekedar tugas membuat proyek melainkan suatu ekosistem yang memaksa dan melatih mahasiswa dalam menggunakan bahasa Jepang dalam situasi beresiko tinggi (*high stakes situation*) seperti melayani tamu maupun menangani keluhan tamu. Hal ini menghubungkan teori berbasis pengalaman (Kolb) dan pemerolehan bahasa kedua (Krashen). *Project based learning* diharapkan melatih mahasiswa terbiasa menghadapi situasi perhotelan yang banyak ditemukan di industri dengan menggunakan bahasa Jepang sebagai bahasa pengantarnya terutama melayani tamu pengguna bahasa tersebut. Berdasarkan hal tersebut, dilakukan penelitian ini untuk mengembangkan buku ajar Bahasa Jepang Tata Hidangan yang menggunakan model *project based learning* dalam penugasannya.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Pada tahap *analyze* (analisis) dilakukan dengan menganalisis kebutuhan dan menganalisis kurikulum dan karakteristik mahasiswa yang akan menggunakan buku ajar tersebut. Analisis kebutuhan dilakukan dengan melakukan wawancara kepada dosen pengampu mata kuliah serta hasil penelitian terkait kebutuhan bahasa Jepang pada departemen *food and beverages*. Analisis kurikulum dan karakteristik mahasiswa dilakukan dengan menyesuaikan kurikulum yang digunakan pada mahasiswa perhotelan Universitas Triatma Mulya yang berfokus pada 40% teori dan 60% praktikum dengan struktur pembelajaran yang mengkombinasi perkuliahan teori dan praktikum di kampus serta internship di hotel dalam dan luar negeri.

Pada tahap *design* (perancangan) dilakukan dengan merancang kerangka isi buku ajar diantaranya penentuan materi kosakata, pola kalimat dan percakapan yang dilakukan di restoran. Materi yang digunakan disesuaikan dengan ungkapan pelayanan menggunakan ragam hormat (*keigo*) yang umumnya digunakan dalam pelayanan tamu Jepang di restoran dengan menggunakan model *project based learning*. Pada tahap *development* (pengembangan) dilakukan dengan membuat lembar validasi terkait materi Bahasa Jepang yang pada penelitian ini adalah dosen mata kuliah Bahasa Jepang di Universitas Triatma Mulya yang merupakan seorang praktisi perhotelan dan lembar validasi terkait tampilan buku dan materi tata hidangan diberikan kepada dosen mata kuliah tata hidangan yang telah menerbitkan buku ajar Tingkat nasional. Pada tahap *implementation* (implementasi) dilakukan dengan menggunakan buku ajar bahasa Jepang tata hidangan pada proses perkuliahan. Tahap *evaluation* (evaluasi) pada tahap ini mengevaluasi penggunaan buku ajar dengan wawancara pada penggunaan buku ajar yaitu mahasiswa program Studi Perhotelan Diploma III Konsentrasi Manajemen Food & Beverages Kelas B Universitas Triatma Mulya semester III Tahun Akademik 2025/2026. Untuk validasi ahli diukur dengan menggunakan skala likert dengan ketentuan sebagai berikut.

Tabel 1. Skor Validasi Ahli

Kategori	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Adapun penghitungan presentase kelayakan adalah,

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_{maks}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = presentase kelayakan

$\sum X$ = total skor yang diperoleh

$\sum X_{maks}$ = total skor maksimal

Untuk kategori interpretasi yang menentukan kebermanfaatan buku ajar Bahasa Jepang dengan skala pengukuran berikut ini.

Tabel 2. Kategori Interpretasi Buku Ajar Bahasa Jepang Tata Hidangan

Penilaian	Kriteria Interpretasi
0%-20%	Sangat Tidak Layak
21%-40%	Tidak Layak
41%-60%	Cukup
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

Sumber : Diadaptasi dari Riduwan (2015)

Berdasarkan kategori tersebut, hasil interpretasi kelayakan buku ajar dinyatakan layak apabila memperoleh skor penilaian minimal dengan rentang 61%-80% berdasarkan validasi ahli. Hal ini juga untuk mengetahui kekurangan pada buku ajar yang telah disusun. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan angket validasi ahli. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan buku ajar Bahasa Jepang Tata Hidangan dengan menggunakan *project based learning* dan pencapaian kompetensi akhir melalui *project based learning*. Pada penelitian ini tidak dilakukan *pre-test* formal, namun dari hasil observasi awal menunjukkan mahasiswa belum banyak terlatih dalam situasi melayani tamu dengan bahasa Jepang karena pembelajaran sebelumnya terbatas pada latihan kosakata dan latihan percakapan di kelas. Tahap evaluasi akhir dilakukan tes melalui proyek nyata berupa simulasi pelayanan di restoran yang dilakukan dengan membagi mahasiswa menjadi 10 kelompok yang terdiri dari 2 mahasiswa yang berperan sebagai staf dan tamu. Penilaian dilakukan pada performa mahasiswa sebagai staf yang memberikan layanan sesuai alur dan standar pelayanan tata hidangan di hotel menggunakan bahasa Jepang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan teori ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yang terdiri dari *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Selain itu penelitian ini juga bertujuan mengetahui respon mahasiswa terkait pengembangan buku ajar dengan pembelajaran berbasis proyek. Penelitian ini dilakukan pada semester Ganjil tahun akademik 2025/2025 pada mahasiswa semester 3 program studi DIII Perhotelan Konsentrasi Manajemen Food & Beverages Kelas B. Dalam mengembangkan Buku Ajar Bahasa Jepang Tata Hidangan yang menggunakan *project based learning* dilakukan dengan model pengembangan ADDIE. Proses pengembangan dilakukan dengan tahapan model ADDIE yang dilaksanakan pada program studi DIII Perhotelan Universitas Triatma Mulya.

Analyze (Analisis)

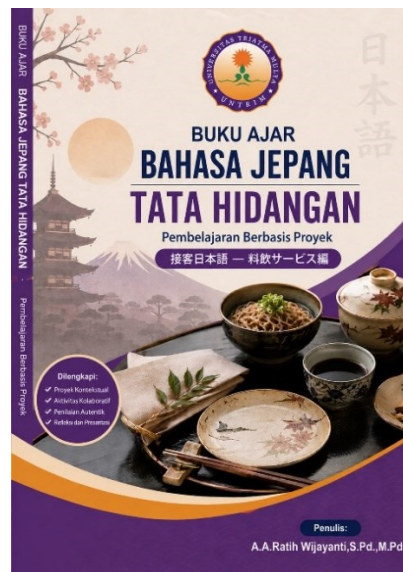
Pada tahap awal pengembangan buku ajar dilakukan dengan menganalisis kebutuhan materi ajar, kurikulum dan pengguna buku ajar bahasa Jepang Tata Hidangan. Berdasarkan penelitian sebelumnya diperoleh hasil bahwa materi bahasa Jepang yang diperlukan adalah materi terkait situasi yang relevan ditemui di restoran diantaranya reservasi di restoran, menanyakan pesanan tamu, lokasi restoran, *event-dinner show*, menjelaskan menu, menyatakan harga makanan, menyatakan peralatan di restoran, menangani keluhan, cara pembuatan masakan dan larangan maupun perintah di restoran (Wijayanti & Septipani, 2025). Kurikulum yang digunakan dalam program studi DIII Perhotelan adalah Kurikulum OBE (*Outcome Based Education*) yang merupakan kurikulum yang berfokus pada hasil belajar (*outcomes*) yang terukur. Kurikulum ini menargetkan untuk dapat menghasilkan lulusan yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap bukan hanya sekedar penyelesaian materi. Pembelajaran pada program studi DIII Perhotelan konsentrasi Manajemen Food & Beverages menekankan pembelajaran, teori dan praktek serta pengalaman langsung melalui *On The Job Training*, sehingga memerlukan pembelajaran bahasa Jepang Tata Hidangan yang dapat digunakan pada situasi di tempat *training* maupun tempat mahasiswa bekerja nantinya. Pengguna buku ajar bahasa Jepang Tata Hidangan adalah mahasiswa Semester 3 program studi DIII Perhotelan Konsentrasi Manajemen Food & Beverages yang mendapatkan mata kuliah Bahasa Jepang Pengolahan Makanan dan Minuman. Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah diperoleh hasil bahwa diperlukan pembelajaran yang merangsang keaktifan mahasiswa dan menciptakan suasana restoran tempat mahasiswa menjalankan *on the job training*. Selain itu, mahasiswa Semester 3 program studi DIII Perhotelan Konsentrasi Manajemen Food & Beverages telah mengikuti *on the job training* pada semester sebelumnya, sehingga telah memiliki pengalaman langsung di industri. Berdasarkan pengalaman langsung di industri, menjadi bekal mahasiswa untuk kembali ke kampus mendapatkan teori yang disesuaikan dengan kebutuhan di industri, sehingga buku ajar bahasa Jepang Tata Hidangan

yang dikembangkan dapat mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam menggunakan bahasa Jepang dengan ditambahkan proyek yang disesuaikan dengan situasi di industri.

Design (Rancangan)

Rancangan buku ajar bahasa Jepang Tata Hidangan disesuaikan dengan kurikulum OBE yang diterapkan oleh program studi DIII Perhotelan konsentrasi Manajemen Food & Beverages. Pada sampul depan buku ajar ditampilkan visual makanan Jepang untuk memudahkan pembaca mengetahui bahasa Jepang yang digunakan pada buku tersebut berkaitan dengan makanan dan minuman.

Gambar 1. Sampul Buku Ajar Bahasa Jepang Tata Hidangan



Pada buku ajar ini dirancang terdiri dari 6 bab/unit yang setiap unitnya memuat (1) tujuan pembelajaran, (2) kosakata (*kotoba*), (3) Dialog bahasa Jepang (*kaiwa*), (4) Ekspresi penting (*juuyou hyougen*), (5) Latihan (*renshuu*), (6) *Project based learning* (*purojekuto waaku*), dan (7) Evaluasi. Setiap bab/unit melatih mahasiswa yang menggunakan buku bahasa Jepang Tata Hidangan untuk belajar bahasa Jepang dengan meningkatkan keaktifkan mahasiswa dalam mengembangkan proyek yang diberikan. Adapun 6 bab/unit yang dirancang pada penelitian ini adalah Bab I *Aisatsu to Okyakusama no Goannai* (Salam dan Menyambut Tamu), Bab II *Menyu no Shoukai* (Menjelaskan Menu), Bab III *Chuumon wo ukeru* (Menerima pesanan), Bab IV *Ryoury to Nomimono no Setsume* (Menjelaskan Makanan dan Minuman), Bab V *Ryoury no Teikyou* (Penyajian Makanan dan Minuman), Bab VI *Kureemu Taiou* (Menangani Keluhan Tamu). Setiap bab yang dibuat disesuaikan dengan situasi yang ditemukan saat memberikan layanan terkait makanan dan minuman di restoran.

Develop (Pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan dengan menyusun draf buku ajar, validasi ahli untuk menguji kelayakan dari materi bahasa Jepang dan materi terkait pelayanan pada departemen *food and beverages*. Setiap bab yang telah dirancang sebelumnya disusun penugasan proyek untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa Jepang yang terkait dengan departemen *food and beverages*. Pada bab I proyek yang dibuat berkaitan dengan simulasi menyambut tamu di restoran yang langkah-langkahnya terdiri membuat skenario pelayanan tamu di restoran, bermain peran hingga menghasilkan produk proyek yaitu video penyambutan tamu di restoran dalam bahasa Jepang. Bab II menugaskan proyek membuat menu restoran dalam bahasa Jepang. Dengan proyek ini mahasiswa diharapkan dapat merancang konsep

restoran, membuat daftar menu, deskripsi menu dalam bahasa Jepang sehingga dapat menghasilkan produk berupa poster menu dalam bahasa Jepang. Pada bab III proyek yang ditugaskan adalah simulasi mengambil pesanan di restoran dalam bahasa Jepang (*chuumon wo ukeru*). Diharapkan mahasiswa dapat membuat skenario dan dialog berbahasa Jepang yang menghasilkan produk video pelayanan *taking order* (mengambil pesanan) dalam bahasa Jepang. Bab IV melatih mahasiswa dalam mempresentasikan makanan dalam bahasa Jepang. Proyek pada bab ini menugaskan mahasiswa membuat presentasi untuk menjelaskan makanan dalam bahasa Jepang mulai dari rasa makanan hingga cara pembuatannya dalam bahasa Jepang. Bab V proyek yang ditugaskan adalah membuat simulasi pelayanan tamu dan memastikan kepuasan tamu di restoran. Proyek ini diharapkan menghasilkan simulasi pelayanan tamu di restoran dengan bahasa Jepang dan mahasiswa mampu memastikan kepuasan tamu dengan menanyakan kritik dan saran dalam bahasa Jepang. Pada bab VI proyek yang ditugaskan adalah bermain peran yang menghasilkan video keluhan tamu dan cara menangani keluhan tamu dalam bahasa Jepang.

Gambar 2. Tampilan Bab I Buku Ajar Bahasa Jepang Tata Hidangan (*Aisatsu to Okyakusama no Goannai*)



Gambar diatas menunjukkan tampilan Bab I yang membahas *Aisatsu to Okyakusama no Goannai* ditampilkan juga tujuan pembelajaran, serta kompetensi yang dikembangkan. Pada tahap ini juga ditampilkan hasil validasi dari ahli bahasa Jepang dan ahli pada bidang tata hidangan. Berikut ini validasi dari ahli bahasa Jepang.

Tabel 3. Validasi Ahli Bahasa Jepang

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
2	Keakuratan penggunaan bahasa Jepang bidang Tata Hidangan	4
3	Kesesuaian kosakata dengan konteks perhotelan (tata hidangan)	4
4	Kejelasan dialog percakapan bahasa Jepang	5
5	Kesesuaian tata bahasa (<i>bunpou</i>)	5

6	Keterpahaman materi bagi mahasiswa perhotelan	3
7	Kesesuaian tingkat kesulitan bagi mahasiswa perhotelan	4
8	Keterkaitan materi dengan situasi nyata pada industri perhotelan (tata hidangan)	4
9	Kejelasan instruksi latihan berbahasa Jepang	3
10	Kesesuaian dengan pembelajaran berbasis proyek	4
Total Skor		40
Presentase		80% (Layak)

Pada validasi ahli Bahasa Jepang diperoleh total skor 40 dengan presentase 80% yang termasuk dalam kategori Layak. Adapun hal yang perlu mendapat perbaikan adalah keterpahaman materi bagi mahasiswa perhotelan serta kejelasan instruksi dalam latihan berbahasa Jepang yang masing-masing mendapat skor 3 (cukup). Sedangkan validasi dari ahli tata hidangan adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Validasi Ahli Tata Hidangan

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Kesesuaian prosedur pelayanan	4
2	Relevansi dengan situasi kerja di perhotelan (tata hidangan)	5
3	Keakuratan istilah dalam bidang tata hidangan	4
4	Kesesuaian alur pelayanan restoran (<i>food service</i>)	5
5	Keterpaduan materi dengan praktik kerja di bidang tata hidangan	4
6	Kesesuaian skenario dialog dengan kondisi nyata	3
7	Kesesuaian proyek dengan aktivitas restoran	3
8	Kesesuaian materi dengan standar pelayanan di restoran	4
9	Kelayakan untuk melatih keterampilan kerja mahasiswa	4
10	Kejelasan instruksi kegiatan proyek	3
Total Skor		39
Presentase		78% (Layak)

Berdasarkan hasil validasi ahli tata hidangan diperoleh skor 39 dengan presentase 78% yang termasuk dalam kategori layak digunakan sebagai buku ajar dalam perkuliahan bahasa Jepang. Validasi ahli diperlukan untuk menjamin kesesuaian isi buku dengan capaian pembelajaran, sehingga validasi digunakan untuk mencocokkan isi buku ajar dengan kompetensi yang ditargetkan dan menilai kelayakan buku ajar yang digunakan (Buyung, 2020; Irianti & Mahrudin, 2021; Usman, U., Bahraeni, B., & Garancang, 2021). Adapun yang menjadi perhatian adalah beberapa aspek yang mendapat nilai cukup yaitu pada kesesuaian skenario dialog dengan situasi nyata, kesesuaian proyek dengan situasi di restoran dan kejelasan instruksi kegiatan proyek. Proyek yang diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jepang disesuaikan

dengan kebutuhan di industri yang seringkali berubah-ubah tergantung dengan situasi dan karakteristik tamu. Namun ahli bidang tata hidangan menambahkan untuk membuat proyek yang dibuat dapat menghasilkan dialog maupun video yang lebih relevan dalam situasi nyata ataupun mendekati kenyataan di lapangan.

Implement (Implementasi)

Pada tahap implementasi buku ajar Bahasa Jepang Tata Hidangan dilakukan dengan menggunakan buku ajar tersebut dalam proses perkuliahan mata kuliah Bahasa Jepang Pengolahan Makanan dan Minuman untuk mahasiswa program studi DIII Perhotelan Konsentrasi Manajemen Food and Beverages Kelas B. Setiap bab pada buku ajar dibahas 2 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama setiap bab diterangkan terkait kosakata, dan dialog terkait tema yang dibahas pada pertemuan tersebut. Selain itu ketentuan proyek juga dibahas pada pertemuan pertama setiap bab. Pada pertemuan ini mahasiswa sudah memiliki anggota kelompoknya yang terdiri dari 3-5 orang yang kemudian mendiskusikan terkait proyek pada bab tersebut.

Gambar 3. Penugasan Proyek dan Kriteria Penilaian

BAB 1 Aisatsu to Oyakuzama no Gonnai
Salam dan Mengantar Tamu

PENUGASAN PROYEK

Kalian akan melakukan proyek simulasi pelayanan di restoran yang meliputi menyambut dan mengantar tamu. Proyek ini dilakukan secara berkelompok (3-5 orang). Produk akhir yang dihasilkan adalah video penyambutan tamu di restoran dalam bahasa Jepang.

LANGKAH-LANGKAH PROYEK

- Membuat Skenario Pelayanan Tamu di Restoran**
 - Tentukan jenis restoran dan situasi (misal: restoran Jepang tradisional, restoran keluarga, dll).
 - Buat alur pelayanan mulai dari tamu datang hingga ditarik ke meja.
 - Tentukan dialog dalam bahasa Jepang sesuai situasi.
 - Bagi peran setiap anggota kelompok (misal: karyawan/tamu, ten'nin/pelayan, kashu/manager, dll).
- Bermain Peran (Role Play)**
 - Latih percakapan dan gerakan sesuai skenario.
 - Pertahankan ekspresi, intonasi, dan bahasa tubuh yang sopan.
 - Lakukan latihan beberapa kali hingga siap untuk direkam.
- Menghasilkan Produk Proyek**
 - Bekam simulasi pelayanan menyambut tamu di restoran.
 - Durasi video 3-5 menit.
 - Pertahankan nama, gender, stasi, dan dialog menggunakan bahasa Jepang yang baik.
 - Tambahkan judul video, nama kelompok, dan peran tiap anggota di akhir video.

KRITERIA PENILAIAN

Aspek yang Dinilai	Sangat Baik (A)	Baik (B)	Cukup (C)	Perlu Perbaikan (D)	Skor
Penggunaan Bahasa Jepang	Ditulis sangat tepat, menggunakan kata, frasa, dan kalimat yang benar.	Ditulis tepat dengan sedikit kesalahan penggunaan.	Ditulis kurang tepat, masih banyak kesalahan.	Ditulis tidak tepat dan sulit dipahami.	JA
Konsep dan Bahasa Tubuh	Sikap, ekspresi, dan gerakan sangat sopan dan sesuai konteks.	Sikap dan gerakan sopan dengan sedikit kekurangan.	Sikap dan gerakan kurang sopan dan kurang sesuai.	Sikap dan gerakan tidak sopan dan tidak sesuai.	JA
Kelengkapan dan Jari-Jari	Video sangat baik, penuh kelengkapan dan terstruktur.	Video sangat baik dengan sedikit kekurangan.	Video kurang lengkap dan masih banyak kesalahan.	Video tidak lengkap dan masih banyak kesalahan.	JA
Kreativitas dan Memahami Misi	Video kreatif dengan penggunaan gambar, bunyi, dan lagu.	Video cukup menarik, penggunaan gambar dan bunyi baik.	Masih kurang menarik, kurang gambar/bunyi yang baik.	Video tidak menarik, kurang gambar dan bunyi yang baik.	JA
Kelengkapan Aisatsu	Aisatsu pelayanan sangat akurat dan sesuai dengan prosedur.	Aisatsu pelayanan akurat dengan sedikit kekurangan.	Aisatsu pelayanan kurang akurat dan kurang sesuai.	Aisatsu pelayanan tidak akurat dan tidak sesuai.	JA
Total Skor					/20

REFLEKSI

- Apakah sudah baik dari konsep kelompok kalian?
- Bagaimana perasaan kalian saat ini?
- Apakah kalian belajar dari proyek ini?

CATATAN

Pertemuan kedua dari setiap bab adalah menampilkan proyek yang dibuat secara berkelompok. Pada pertemuan ini mahasiswa mendapatkan *feedback* maupun masukan dari dosen pengampu mata kuliah terkait kekurangan maupun kelebihan dari proyek yang telah dihasilkan. Adapun salah satu proyek yang telah dihasilkan adalah poster menu dalam bahasa Jepang yang digunakan dalam proyek berikutnya untuk video *taking order* pengambilan pesan dalam bahasa Jepang. Pada proyek poster menu, mahasiswa bersama dosen pengampu membahas hal-hal yang perlu dicantumkan pada poster menu dalam bahasa Jepang seperti ukuran gambar, nama menu, harga, *desain*, maupun penjelasan singkat terkait logo bahan yang terdapat pada menu tersebut. Sedangkan pada proyek video *taking order* mahasiswa sudah langsung menggunakan poster menu tersebut, dengan bermain peran sebagai pramusaji dan tamu. Pada video juga dilihat bagaimana mahasiswa dapat menawarkan maupun menjelaskan jenis masakan yang terdapat pada poster menu tersebut. Dengan video tersebut dosen pengampu mata kuliah dapat menilai bagaimana penggunaan bahasa yang digunakan oleh mahasiswa terkait tata bahasa, pelafalan, dan *gesture* pelayanan terhadap tamu di restoran.

Evaluate (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan dengan mengevaluasi terkait penggunaan buku ajar Bahasa Jepang Tata Hidangan pada program studi DIII Perhotelan Konsentrasi Manajemen Food and Beverages Kelas B dengan melakukan wawancara. Berdasarkan hasil wawancara, mahasiswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan buku ajar Bahasa Jepang Tata Hidangan awalnya dirasakan susah untuk mengerjakan proyek yang harus dikerjakan pada buku tersebut. Selain itu, waktu yang diperlukan dirasa kurang untuk mengerjakan proyek yang hasil akhirnya berupa video karena diperlukan waktu yang lebih panjang. Hal ini serupa dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan terkendala waktu karena proyek yang dihasilkan membutuhkan perencanaan, jadwal dan pengawasan ditengah tuntutan kurikulum (Purba et al., 2023; Wardani et al., 2023).

Namun, terdapat respon mahasiswa yang menyatakan bahwa dengan buku ajar bahasa Tata Hidangan ini mahasiswa dapat menghasilkan produk yang dapat digunakan sebagai simulasi berlatih bahasa Jepang. Pembelajaran di kelas dirasakan lebih interaktif dan tidak monoton karena lebih banyak digunakan untuk berdiskusi antar sesama anggota kelompoknya untuk proyek yang akan dihasilkan pada setiap bab pada buku ajar Bahasa Jepang Tata Hidangan. Pembuatan dialog juga dirasa perlu waktu yang lebih lama karena perlu didiskusikan dengan dosen pengampu mata kuliah. Respon mahasiswa lainnya menyatakan pembelajaran dengan buku ajar Bahasa Jepang Tata Hidangan, mahasiswa merasakan untuk lebih bertanggung jawab untuk mengatur waktu untuk dapat menyelesaikan setiap proyek yang dikerjakan.

Pada tahap evaluasi dilakukan tes untuk mengukur efektivitas penggunaan buku ajar bahasa Jepang Tata Hidangan berbasis *Project Based Learning*. Tes dilakukan dengan membuat kelompok yang terdiri 2 mahasiswa sebanyak 10 kelompok yang menjelaskan menu yang telah disiapkan. Mahasiswa diminta masing-masing bertindak sebagai staf dan tamu yang memesan makanan di restoran. Penilaian berfokus pada layanan *food and beverages* dengan penggunaan ragam hormat dalam bahasa Jepang. Berikut ini adalah hasil tes berdasarkan tahapan layanan *food and beverages*.

Tabel 5. Hasil Tes Layanan *Food and Beverages* menggunakan Bahasa Jepang

No	Tahapan Pelayanan (Skenario Proyek)	Ungkapan Kunci yang Digunakan	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Menyambut dan mengantarkan tamu	<i>Irasshaimase, nanmei sama desu ka? Resutoran e youkoso, nanmei sama irassaimasu ka</i>	80	83	85	83	79	86	81	79	86	85
2	Menjelaskan dan rekomendasi menu	<i>.... kara tsukurimashita Osusume no ryouri wa de gozaimasu</i>	84	79	84	87	80	83	85	80	84	83
3	Menerima pesanan (<i>taking order</i>)	<i>Gochuumon wo okimari ni narimashita ka?</i>	78	85	83	79	80	84	80	83	85	84

		<i>Gochuumon wo kurikaeshimasu</i>											
4	Menyajikan makanan dan minuman	<i>Omatase itashimashita Douzo omeshi agari kudasai</i>	80	84	83	83	81	85	78	81	88	83	
5	Pembayaran dan perpisahan	<i>Okaikei wa de gozaimasu Mata okoshi kudasai Arigatou gozaimasu</i>	82	80	84	83	80	89	83	80	83	84	
Total Skor			404	411	419	415	400	427	407	403	426	419	
Nilai Rata-rata			80.8	82.2	83.8	83	80	85.4	81.4	80.6	85.2	83.8	

Berdasarkan hasil tes di atas diperoleh nilai rata-rata setiap kelompok berada pada rentang 80-85.4 yang termasuk dalam kategori terendah A- dan tertinggi A. Hasil observasi langsung selama proyek simulasi yaitu pentingnya ketepatan alur berkomunikasi. Mahasiswa tidak hanya fokus menghafalkan kata, tetapi diperlukan pemahaman menggunakan pola kalimat tertentu sesuai urutan layanan. Hal ini membuktikan bahwa struktur pada setiap bab dalam buku ajar membantu mahasiswa mengikuti alur pelayanan dan membantu mahasiswa dapat berpikir secara sistematis dan terstruktur. Dengan menggunakan model *project based learning*, mahasiswa mampu menunjukkan (*soft skills*) yang berkaitan dengan *gesture* dan bahasa tubuh yang tepat seperti posisi berdiri, cara membungkuk (*ojigi*), memberikan kontak mata secara sopan. Terdapat penggunaan ragam hormat (*keigo*) yang digunakan dalam pelayanan. Mahasiswa mampu menggunakan ungkapan ragam hormat yang umumnya dipakai dalam layanan *food and beverages*. Penggunaan tes berbasis proyek ini memberikan gambaran yang lebih akurat mengenai kompetensi berbicara mahasiswa serta urutan pelayanan dibandingkan tes tertulis konvensional. Hal ini disebabkan keterampilan berbicara bahasa Jepang memerlukan integrasi yang berkaitan dengan tata bahasa, pelafalan, dan penguasaan etika pelayanan *food and beverages* secara bersamaan.

PENUTUP

Simpulan

Pembelajaran bahasa Jepang dalam bidang Tata Hidangan memerlukan buku ajar sebagai penunjang dalam pembelajaran. Selain itu diperlukan metode pembelajaran yang tepat untuk melatih mahasiswa dalam situasi yang sesuai dengan situasi di industri. Pengembangan buku ajar Bahasa Jepang Tata Hidangan disesuaikan dengan kebutuhan untuk melatih mahasiswa terbiasa dengan situasi yang akan dihadapi di situasi perhotelan dengan menerapkan pembelajaran bahasa Jepang berbasis proyek. Pengembangan buku ajar ini dikembangkan dengan teori ADDIE yang terdiri dari *analyze, design, develop, implement, evaluate*. Setiap langkah pada pengembangan buku ajar ini menyesuaikan kebutuhan bagi pengguna buku ajar yaitu mahasiswa program studi DIII Perhotelan Konsentrasi Manajemen Food and Beverages. Dalam proses pengembangannya diperlukan validasi para ahli untuk mendukung kelayakan buku tersebut apakah dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Pada penelitian ini ahli bahasa Jepang dan ahli tata hidangan menyatakan buku ajar Bahasa Jepang Tata Hidangan yang menerapkan pembelajaran berbasis proyek ini mendapat kategori layak digunakan dalam perkuliahan dengan presentase 80% dan 78%. Selain itu, respon mahasiswa pengguna buku

menyatakan dalam penggunaan buku tersebut diperlukan waktu yang lebih panjang dalam membuat proyek berupa video simulasi. Pembelajaran dirasakan lebih interaktif dan tidak monoton karena mengharuskan mahasiswa untuk banyak berdiskusi dengan teman sekelompoknya untuk dapat mengerjakan proyek yang ditugaskan. Hasil tes menunjukkan diperoleh nilai antara 80-85.4 yang termasuk pada kategori A- dan A menunjukkan penggunaan buku ini efektif dalam melatih mahasiswa menggunakan bahasa Jepang pada layanan *food and beverages*.

Saran

Bagi pengajar Bahasa Jepang dengan adanya buku ajar Bahasa Jepang Tata Hidangan yang dihasilkan dari penelitian ini dapat mempermudah pengajar untuk melatih kemandirian mahasiswa untuk dapat menghasilkan proyek Bahasa Jepang yang bermanfaat bagi mahasiswa digunakan dalam industri perhotelan. Bagi mahasiswa diharapkan buku ajar ini dapat membantu meningkatkan kreativitas dan interaksi mahasiswa dalam menggunakan Bahasa Jepang serta membiasakan mahasiswa untuk melakukan pelayanan dalam bidang tata hidangan. Bagi peneliti yang lain disarankan dapat memberikan revisi maupun tanggapan untuk kesempurnaan buku ajar yang dihasilkan dari penelitian ini serta dapat mengembangkan buku ajar Bahasa Jepang lainnya dengan menggunakan metode-metode lainnya untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menggunakan Bahasa Jepang.

REFERENSI

- Buyung, B. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Pengantar Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 20(1), 13–20. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v20i1.848>
- Handayani, L., & Haerudin. (2025). Curriculum Innovation in Private Higher Education Institutions by Integrating Project-Based Learning to Enhance Students ' Career Readiness. *Borneo Educational Journal (Borju)*, 7(2), 306–322. <https://doi.org/https://doi.org/10.24903/bej.v7i2.2040>
- Harizaj, M., & Hajrulla, V. (2018). Selecting and Developing Teaching/Learning Materials in EFL classes. *Annals of Philosophy, Social and Human Disciplines*, 59–66. <https://consensus.app/papers/selecting-and-developing-teachinglearning-materials-in-harizaj-hajrulla/269be45fe9cc5faf8b40a4eda9dfc2e6/>
- Irianti, R., & Mahrudin, M. (2021). Validity Analysis of Popular Scientific Books Fish Type Diversity as Environmental Material tor Vertebrate Zoology Course. *BIO-INOVED : Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan*. <https://doi.org/10.20527/bino.v3i2.10602>
- Khachaturyan, V., & Ghalachyan, A. (2023). Textbook as a Means of Improving Learning Process. *Scientific Bulletin*, 1(44), 96–107. <https://doi.org/10.24234/scientific.v1i44.48>
- Kuklina, S. S., & Kirillovykh, A. A. (2021). Textbook as Didactic-methodical Support for Foreign Language Education at Universities. *ARPHA Proceedings, 2021*, 541–553. <https://doi.org/10.3897/ap.e4.e0541>
- Lestari Herlina Usman, Hasanah Dewi, D. R. M. (2023). Application of The ADDIE Model in Designing Digital Teaching Materials. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 6(1), 105–109. <https://doi.org/10.55215/jppguseda.v6i1.7525>
- Mahmudah, T. N., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2023). Development of Science Teaching Materials on Inquiry-Based Biotechnology Materials Using the Addie Model for Class IX Students of SMP Negeri 3 Taman. *Buana Pendidikan (Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya)*, 19(2), 195–204. <https://doi.org/https://doi.org/10.36456/bp.vol19.no2.a7208>
- Marjito, E. R., & Hidayat, S. (2024). Development of Teaching Materials in Curriculum Studies and History Textbooks. *Historia:Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 12(1), 323–

331. <https://doi.org/10.24127/hj.v12i1.9127>
- Meliyanty, N. L., Ayu Dian Andriyani, A. A., & Nurita, W. (2023). Implementasi Keigo Pada Website Ayana Resort Dan Four Seasons Resort. *Omiyage: Jurnal Bahasa Dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, 6(1), 146–156. <https://doi.org/10.24036/omg.v6i1.514>
- Morishita, S. (2023). Customer satisfaction with tangible and intangible services of ryokans and hotels in the Japanese lodging industry. *Journal of Global Tourism Research*, 8(2), 117–124. https://doi.org/10.37020/jgtr.8.2_117
- Naseer, F., Tariq, R., Alshahrani, H. M., & Alruwais, N. (2025). Project based learning framework integrating industry collaboration to enhance student future readiness in higher education. *National Library of Medicine : National Center for Biotechnology Information*, 15(1), 1–25. <https://doi.org/10.1038/s41598-025-10385-4>.
- Purba, A., Harahap, E. P., & D, Y. Y. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Jambi 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 13(1), 109–120. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v13i1.439>
- Schamow, A., & Shimichev, A. (2024). Foreign language textbook at school: conditions for its qualitative creation. *Tambov University Review. Series: Humanities*, 29(6), 1608–1621. <https://doi.org/10.20310/1810-0201-2024-29-6-1608-1621>
- Usman, U., Bahraeni, B., & Garancang, S. (2021). *Developing teaching materials of islamic education and ethics based on the values of local wisdom*. 24(36), 56–68.
- Wardani, T. D. S., Pangesti, F., & Sudjalil. (2023). Optimalisasi Pembelajaran Teks Prosedur Kompleks Dalam Bahasa Indonesia Melalui Penerapan Project-Based Learning Dengan Media Audiovisual. *Jurnal Elementaria Edukasia*. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7275>
- Widyastuti, E., & Susiana. (2019). Using the ADDIE model to develop learning material for actuarial mathematics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1188. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1188/1/012052>
- Wijayanti, A. A. R., & Septipani, P. C. (2025). Analisis kebutuhan bahasa jepang perhotelan bidang tata hidangan pada mahasiswa program studi perhotelan. *Stilistika: Jurnal Pendidikan dan Seni*, 13(2), 246–258. <https://doi.org/10.59672/stilistika.v13i2.4561>
- Wismaya, K. I. W. (2022). Pengembangan Buku Bahasa Jepang Restoran Untuk Pramusaji Di Restoran Qwachi Marriott Hotel Resort and Spa Okinawa. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia*, 2(2017), 290–302. <https://doi.org/https://doi.org/10.36663/jpmi.v2i2.439>
- Wong, P. M., Alvarez, S. A., & Cane, M. J. A. (2021). Preparing Future Engineers Through Project Based Learning. *2021 Asee Annual Conference*.
- Yang, F.-C., & Chen, H.-M. (2025). Examining Flipped Classroom and Project-Based Learning Integration in Older Adult Health Education: A Mixed-Methods Study. *Nursing Reports*, 15(8), 267. <https://doi.org/10.3390/nursrep15080267>