

**EFEKTIVITAS MEDIA LAGU BAHASA JEPANG TERHADAP
PENGUASAAN *GOI* SISWA KELAS X SMAN 5 PADANG**

SKRIPSI

*diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



**MARETTA PERTALOLA
15180026/2015**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019**

PERSETUJUAN SKRIPSI

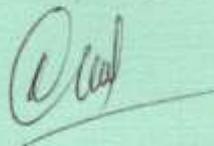
**EFEKTIVITAS MEDIA LAGU BAHASA JEPANG TERHADAP
PENGUASAAN *GOI* SISWA KELAS X SMAN 5 PADANG**

Nama : Maretta Pertalola
NIM : 15180026/ 2015
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Agustus 2019

Disetujui oleh,

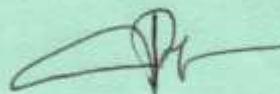
Pembimbing



Nova Yulia, S.Hum, M.Pd
19840731 200912 2 009

Mengetahui

Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris
FBS – UNP



Dr. Refnaldi, S.Pd, M.Litt
NIP. 19680301 199403 1 003

PENGESAHAN

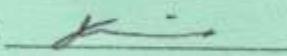
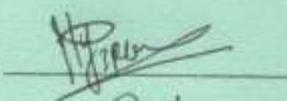
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Jurusan Bahasa dan Sastra
Inggris Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang
dengan Judul

EFEKTIVITAS MEDIA LAGU BAHASA JEPANG TERHADAP PENGUASAAN *GOI* SISWA KELAS X SMAN 5 PADANG

Nama : Maretta Peralola
NIM : 15180026/ 2015
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Agustus 2019

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Meira Anggia Putri, S.S., M.Pd.	: 
2. Sekretaris : Damai Yani, S.Hum., M.Hum.	: 
3. Anggota : Nova Yulia, S.Hum., M.Pd.	: 



UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS

Jalan Belibis, Air Tawar Barat, Kampus Selatan FBS UNP, Padang Telp/ Fax: (0751) 447347

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Maretta Peralola
NIM : 15180026/2015
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Dengan ini menyatakan, bahwa Tugas Akhir saya dengan judul, "Efektivitas Media Lagu Bahasa Jepang terhadap Penguasaan *Goi* Siswa Kelas X SMAN 5 Padang" adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan plagiat dari karya orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat saya terbukti melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi Universitas Negeri Padang maupun masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris

Dr. Refnaldi, S.Pd., M.Litt
NIP 19680301 199403 1 003

Saya yang menyatakan,



Maretta Peralola
15180026/2015

Abstrak

Maretta Pernalola. 2019. “Efektivitas Media Lagu Bahasa Jepang Terhadap Penguasaan *Goi* Siswa Kelas X SMAN 5 Padang”. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini membahas tentang penguasaan *goi* siswa kelas X SMAN 5 Padang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penguasaan *goi* siswa kelas X SMAN 5 Padang. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPA 2 kelas eksperimen berjumlah 35 orang dan X IPA 3 kelas kontrol berjumlah 35 orang. Data dalam penelitian ini adalah skor hasil tes kemampuan kosakata siswa kelas X SMAN 5 Padang. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa. Penguasaan *goi* siswa kelas X SMAN 5 Padang dengan menggunakan media lagu bahasa Jepang berada pada kualifikasi baik dengan rata-rata 80,68. Sedangkan penguasaan *goi* siswa kelas X SMAN 5 Padang tanpa menggunakan media lagu bahasa Jepang berada pada kualifikasi lebih dari cukup dengan rata-rata 74. Berdasarkan hasil uji hipotesis disimpulkan bahwa terdapat efektivitas yang signifikan dari penggunaan media lagu bahasa Jepang terhadap penguasaan *goi* siswa kelas X SMAN 5 Padang karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,07 > 1,66$).

Kata kunci: *Efektivitas, media lagu bahasa Jepang, penguasaan goi.*

Abstract

Maretta Pernalola. 2019. “Efektivitas Media Lagu Bahasa Jepang Terhadap Penguasaan *Goi* Siswa Kelas X SMAN 5 Padang”. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

This study discusses the *goi* mastery of grade X students in SMAN 5 Padang. The aim of this study was to find out the *goi* mastery of grade X students in SMAN 5 Padang. This research is quantitative research which the samples were the students of X IPA 2 as experiment class and x IPA 3 as control class consisting of 35 students for each class. The data in this study are done by using the grade X students' scores of the vocabulary test results. Based on the results of data analysis in this research, it can be concluded that the *goi* mastery of grade X students in SMAN 5 Padang by using Japanese song media is categorized in good qualifications with 80.68 as the average score. Meanwhile their mastery of *goi* without using Japanese song media is in more than adequate qualifications with 74 as the average score. Based on the results of hypothesis testing, it is concluded that there is a significant effectiveness and use of Japanese song media on *goi* mastery of grade X students of SMAN 5 Padang because of the value of $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,07 > 1,66$).

Keywords: *Effectiveness, japanese song media, mastery of goi.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT karena berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Efektivitas Media Lagu Bahasa Jepang Terhadap Penguasaan *Goi* Siswa Kelas X SMAN 05 Padang". Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Penyelesaian penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Orangtua dan adik-adik tercinta yang selalu memberikan dukungan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Nova Yulia, S.Hum., M.Pd selaku pembimbing skripsi dan Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Jepang yang telah membimbing dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Meira Anggia Putri, S.S., M.Pd selaku dosen penguji dan pembimbing akademik.
4. Ibu Damai Yani, S.Hum, M.Hum selaku dosen penguji.
5. Dosen - dosen Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNP.
6. Ibu Dra. Hj. Yenni Putri, MM selaku Kepala SMA Negeri 5 Padang yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 5 Padang.
7. Ibu Imelda Fatmadewi, S.Hum sebagai guru mata pelajaran bahasa Jepang SMA Negeri 5 Padang yang telah memberi izin mengambil alih kelas yang diajar dan telah membantu dalam proses pengumpulan data siswa untuk penelitian ini.

8. Siswa-siswi SMA Negeri 5 Padang yang menjadi partisipan dalam penelitian.
9. Sahabat-sahabat mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang UNP Angkatan 2015 (*Shiage*).
10. *Senpaitachi* dan *Kouhaitachi* Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNP.
11. Keluarga besar FKPWI dan BEM FBS UNP
12. Semua pihak yang telah membantu dalam perencanaan, pelaksanaan, penyusunan dan penyelesaian skripsi ini.

Semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan menjadi amal bagi Bapak dan Ibu serta mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Semoga hasil penelitian dalam skripsi ini dapat bermanfaat dan menginspirasi bagi pembaca.

Padang, Agustus 2019

Penulis

DAFTAR ISI

Abstrak	i
Abstract	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	xiv
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Definisi Operasional	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Teori.....	9
1. <i>Goi</i>	9
2. Media Pembelajaran	17
3. Media lagu	22

B. Penelitian yang Relevan	24
C. Kerangka Koseptual.....	26
D. Hipotesis Penelitian	27
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Jenis dan Desain Penelitian	28
B. Populasi dan Sampel.....	30
C. Variabel dan Data Penelitian	32
D. Instrumen Penelitian	32
E. Prosedur Penelitian	38
F. Teknik Pengumpulan Data	41
G. Uji Persyaratan Analisis	42
H. Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	49
A. Deskripsi Data	49
1. Penguasaan <i>goi</i> siswa kelas X SMAN 5 Padang tanpa menggunakan media lagu bahasa Jepang.....	49
2. Penguasaan <i>goi</i> siswa kelas X SMAN 5 Padang menggunakan media lagu bahasa Jepang	50
B. Analisis Data.....	51
1. Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas X SMAN 5 Padang Tanpa Menggunakan Media Lagu Bahasa Jepang.....	51
2. Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas X SMAN 5 Padang Menggunakan Media Lagu Bahasa Jepang.....	62
3. Efektivitas Media Lagu Bahasa Jepang terhadap Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas X SMAN 5 Padang.....	73

C. Pembahasan	78
1. Penguasaan <i>goi</i> kelas kelas X SMAN 5 Padang tanpa menggunakan media lagu bahasa Jepang.....	78
2. Penguasaan <i>goi</i> kelas X SMAN 5 Padang menggunakan media lagu bahasa Jepang.....	79
3. Efektivitas media lagu bahasa Jepang terhadap penguasaan <i>goi</i> siswa kelas X SMAN 5 Padang	79
BAB V PENUTUP.....	81
A. Simpulan.....	81
B. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	83

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Contoh Perubahan Bentuk Doushi.....	13
Tabel 2. Contoh Bentuk I Keiyoushi dan Na Keiyoushi.....	14
Tabel 3. Contoh Perubahan Bentuk Joushi	16
Tabel 4. Rancangan Posttest Only Control Group Desaign.....	30
Tabel 5. Data Siswa Kelas X SMAN 5 Padang	31
Tabel 6. Kisi-kisi Soal Tes	33
Tabel 7. Rubik Penilaian	34
Tabel 8. Penafsirana Angka Reliabilitas	38
Tabel 9. Konversi Nilai	46
Tabel 10. Nilai Penguasaan Goi Siswa Kelas X SMAN 5 Padang Tanpa Menggunakan Media Lagu Bahasa Jepang.....	50
Tabel 11. Nilai Penguasaan Goi Siswa Kelas X SMAN 5 Padang Menggunakan Media Lagu bahasa Jepang.....	51
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Penguasaan Goi Siswa Kelas X SMAN 5 Padang Tanpa Menggunakan Media Lagu Bahasa Jepang	51
Tabel 13. Klasifikasi Nilai Penguasaan Goi Siswa Kelas X SMAN 5 Padang Tanpa Menggunakan Media Lagu Bahasa Jepang	52
Tabel 14. Penguasaaan Goi Siswa Kelas X SMAN 5 Padang Tanpa Menggunkan Media Lagu Bahasa Jepang untuk Indikator 1	53
Tabel 15. Distribusi Frekuensi Penguasaan Goi Siswa Kelas X SMAN 5 Padang Tanpa Menggunakan Media Lagu Bahasa Jepang untuk Indikator 1	54

Tabel 16. Klasifikasi Nilai Penguasaan Goi Siswa Kelas X SMAN 5 Padang Tanpa Menggunakan Media Lagu Bahasa Jepang untuk Indikator 1	55
Tabel 17. Penguasaan Goi Siswa Kelas X SMAN 5 Padang Tanpa Menggunakan Media Lagu Bahasa Jepang untuk Indikator 2	56
Tabel 18. Distribusi Frekuensi Penguasaan Goi Siswa Kelas X SMAN 5 Padang Tanpa Menggunakan Media Lagu Bahasa Jepang untuk Indikator 2	57
Tabel 19. Klasifikasi Nilai Penguasaan Goi Siswa Kelas X SMAN 5 Padang Tanpa Menggunakan Media Lagu Bahasa Jepang untuk Indikator 2	58
Tabel 20. Penguasaan Goi Siswa Kelas X SMAN 5 Padang Tanpa Menggunakan Media Lagu Bahasa Jepang untuk Indikator 3	59
Tabel 21. Distribusi Frekuensi Penguasaan Goi Siswa Kelas X SMAN 5 Padang Tanpa Menggunakan Media Lagu Bahasa Jepang untuk Indikator 3	60
Tabel 22. Klasifikasi Nilai Penguasaan Goi Siswa Kelas X SMAN 5 Padang Tanpa Menggunakan Media Lagu Bahasa Jepang untuk Indikator 3	61
Tabel 23. Distribusi Frekuensi Penguasaan Goi Siswa Kelas X SMAN 5 Padang Menggunakan Media Lagu Bahasa Jepang	62
Tabel 24. Klasifikasi Nilai Penguasaan Goi Siswa Kelas X SMAN 5 Padang Menggunakan Media Lagu Bahasa Jepang	63
Tabel 25. Penguasaan Goi Siswa Kelas X SMAN 5 Padang Menggunakan Media Lagu Bahasa Jepang untuk Indikator 1	64
Tabel 26. Distribusi Frekuensi Penguasaan Goi Siswa Kelas X SMAN 5 Padang Menggunakan Media Lagu Bahasa Jepang untuk Indikator 1	65

Tabel 27. Klasifikasi Nilai Penguasaan Goi Siswa Kelas X SMAN 5 Padang Menggunakan Media Lagu Bahasa Jepang untuk Indikator 1	66
Tabel 28. Penguasaan Goi Siswa Kelas X SMAN 5 Padang Menggunakan Media Lagu Bahasa Jepang untuk Indikator 2	67
Tabel 29. Distribusi Frekuensi Penguasaan Goi Siswa Kelas X SMAN 5 Padang Menggunakan Media Lagu Bahasa Jepang untuk Indikator 2	68
Tabel 30. Klasifikasi Nilai Penguasaan Goi Siswa Kelas X SMAN 5 Padang Menggunakan Media Lagu Bahasa Jepang untuk Indikator 2	69
Tabel 31. Penguasaan Goi Siswa Kelas X SMAN 5 Padang Menggunakan Media Lagu Bahasa Jepang untuk Indikator 3	70
Tabel 32. Distribusi Frekuensi Penguasaan Goi Siswa Kelas X SMAN 5 Padang Menggunakan Media Lagu Bahasa Jepang untuk Indikator 3	71
Tabel 33. Klasifikasi Nilai Penguasaan Goi Siswa Kelas X SMAN 5 Padang Menggunakan Media Lagu Bahasa Jepang untuk Indikator 3	72
Tabel 34. Perbandingan Penguasaan Goi Siswa Kelas X SMAN 5 Padang Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	74
Tabel 35. Uji Normalitas Data	74
Tabel 36. Uji Homogenitas Data.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Diagram Batang Penguasaan Goi Siswa Kelas X SMAN 5 Padang Tanpa Menggunakan Media Lagu Bahasa Jepang untuk Indikator 1	56
Gambar 2. Diagram Batang Penguasaan Goi Siswa Kelas X SMAN 5 Padang Tanpa Menggunakan Media Lagu Bahasa Jepang untuk Indikator 2	59
Gambar 3. Diagram Batang Penguasaan Goi Siswa Kelas X SMAN 5 Padang Tanpa Menggunakan Media Lagu Bahasa Jepang untuk Indikator 3	62
Gambar 4. Diagram Batang Penguasaan Goi Siswa Kelas X SMAN 5 Padang Menggunakan Media Lagu Bahasa Jepang untuk Indikator 1	67
Gambar 5. Diagram Batang Penguasaan Goi Siswa Kelas X SMAN 5 Padang Menggunakan Media Lagu Bahasa Jepang untuk Indikator 2	70
Gambar 6. Diagram Batang Penguasaan Goi Siswa Kelas X SMAN 5 Padang Menggunakan Media Lagu Bahasa Jepang untuk Indikator 3	73

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Konseptual.....	26
-----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Identitas Sampel dan Hasil Posttest Kelas Kontrol	85
Lampiran 2 Identitas Sampel dan Hasil Posttest Kelas Eksperimen.....	87
Lampiran 3 Kisi – Kisi Soal Tes	89
Lampiran 4 Soal Posttest.....	90
Lampiran 5 Kunci Jawaban.....	98
Lampiran 6 Lirik Lagu	99
Lampiran 7 Analisis Butir Soal.....	101
Lampiran 8 Perhitungan Reliabilitas Uji Coba	102
Lampiran 9 Tabel Nilai Posttest Kelas Kontrol Per Indikator	103
Lampiran 10 Tabel Nilai Posttest Kelas Eksperimen Per Indikator	107
Lampiran 11 Instrumen Tes Penguasaan Goi	111
Lampiran 12 RPP Kelas Eksperimen.....	112
Lampiran 13 RPP Kelas Kontrol	121
Lampiran 14 Silabus	130
Lampiran 15 Uji Normalitas Eksperimen	175
Lampiran 16 Uji Normalitas Kontrol.....	177
Lampiran 17 Uji Homogenitas.....	179
Lampiran 18 Uji Hipotesis Penelitian	181
Lampiran 19 Tabel Distribusi Nilai Kritis L untuk Uji Liliefors.....	183
Lampiran 20 Nilai – Nilai untuk Distribusi F	184

Lampiran 21 Tabel t	186
Lampiran 22 Contoh Lembar Jawaban	187
Lampiran 23 Dokumentasi	190
Lampiran 24 Surat.....	192

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh manusia untuk berinteraksi melalui kata-kata maupun gerak tubuh. Sudjianto dan Dahidi (2009:1) menyatakan bahwa istilah bahasa Indonesia sangat netral, dapat dipakai dalam berbagai konteks, dipakai oleh siapa saja, kepada siapa saja, dan dalam kajian apa saja baik sebagai bahasa pertama, bahasa kedua, dan seterusnya atau sebagai bahasa asing. Hal ini berbeda dengan istilah “bahasa Jepang” di dalam bahasa Jepang disebut *nihongo* tetapi ada juga yang menyebutnya *kokugo*. *Kakugo* adalah bahasa resmi warga negara (Jepang) yang lahir dan hidup di suatu negara yang sama. Istilah *kakugo* sering dipakai oleh orang Jepang untuk menyatakan bahasanya sendiri sebagai bahasa ibu. Sedangkan *nihongo* adalah bahasa Jepang yang dipakai sebagai bahasa asing atau sebagai bahasa kedua, bahasa ketiga, dan seterusnya.

Dalam mempelajari suatu bahasa, ada beberapa unsur-unsur penting dalam kebahasaan yang harus dikuasai oleh pembelajar. Diantaranya adalah huruf, kosakata, tata bunyi dan struktur kalimat. Salah satu unsur yang penting adalah kosakata. Menurut Nasution (2018) menyatakan bahwa kosakata merupakan aspek yang penting dalam pembelajaran bahasa. Keterampilan berbahasa yang terdiri dari menyimak, berbicara,

membaca dan menulis akan diperoleh apabila menguasai kosakata. Tak terkecuali dalam mempelajari bahasa Jepang. Tarigan (2011:2) menyatakan bahwa kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang kita miliki, semakin besar pula kemungkinan kita terampil berbahasa. Begitu juga dalam mempelajari bahasa Jepang. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:736) menyebutkan kosakata adalah pembendaharaan kata. Kosakata dalam bahasa Jepang disebut *goi*.

Menurut Machi (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2009:97) *goi* dapat didefinisikan sebagai *go no mure* atau *go no atsumari* ‘kumpulan kata’. Sedangkan Takamizawa (2004:139) menyatakan bahwa *goi* merupakan *go no shuugou* ‘seperangkat kata-kata’. Shinmura (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2009:97) menyebutkan *goi* adalah keseluruhan kata (*tango*) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya. Salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai untuk menunjang kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Jepang secara lisan maupun tulisan.

SMAN 5 Padang merupakan salah satu sekolah yang sudah memiliki pembelajaran bahasa Jepang, dimana bahasa Jepang dijadikan salah satu pelajaran lintas minat. Berdasarkan pengamatan pada saat observasi di SMAN 5 Padang selama melakukan Praktik Lapangan Kependidikan, diperoleh informasi bahwa hampir rata-rata siswa kesulitan dalam

menguasai *goi*. Selain itu media pembelajaran yang kurang menarik dan bervariasi menyebabkan siswa jenuh dan kurang bersemangat.

Salah satu cara yang digunakan untuk mengatasi hambatan di atas adalah menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran sangatlah penting, maka dari itu penulis mencoba mencari pemecahan masalah yang ada pada penguasaan *goi*, menggunakan media lagu salah satu alternatif untuk memotivasi siswa dalam membantu menguasai *goi*.

Nggiri (2014) dalam skripsinya yang berjudul “Keefektifan Penggunaan Media Lagu Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Peserta didik Kelas X SMA Negeri 1 Muntilan Manggelang” menyimpulkan bahwa penggunaan media lagu efektif dalam meningkatkan keterampilan meningkatkan kosakata bahasa Jerman. Senada dengan itu, penelitian sejenis juga dilakukan oleh Kumalasari (2011) dalam skripsinya yang berjudul “Efektivitas Media Lagu dalam Meningkatkan Penguasaan Hiragana Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Temanggung” menyimpulkan bahwa penggunaan media lagu efektif dalam meningkatkan penguasaan hiragana pada peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Temanggung. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Tito (2016) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Lagu Berbahasa Jepang Pada Pembelajaran Kosakata Dalam Bahasa Jepang” penggunaan media lagu efektif dalam meningkatkan pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Media lagu dapat dijadikan alat bantu untuk berbagai macam keterampilan berbahasa. Media lagu dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan seperti dalam penguasaan kosakata, karena lagu dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran sehingga memberi motivasi untuk belajar.

Lagu berperan sebagai pembangkit fungsi ingatan karena dapat membangkitkan sejarah pengalaman hidup seseorang. Jika seseorang mendengar lagu tertentu ia akan teringat tempat lagu tersebut pernah didengar. Hal ini menunjukkan bahwa fungsi ingatannya bekerja akibat adanya dampak isyarat kontekstual. Jadi, menggunakan media lagu dapat membantu siswa dalam mengingat kosakata yang dipelajari. Manfaat menggunakan media lagu bagi guru yaitu guru akan lebih bervariasi dalam proses pembelajaran. Sedangkan, manfaat untuk siswa yaitu media lagu mudah dihafal dan mudah dipahami dan siswa juga merasa senang dalam belajar. Lagu yang digunakan dalam penelitian adalah lagu bahasa Jepang dalam buku *Nihongo Kira Kira* Jilid 1 mengenai hari, angka dan tanggal. Hari, angka dan tanggal termasuk hal penting yang harus diketahui karena berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Lagu bahasa Jepang merupakan lagu yang di dalamnya menggunakan lirik bahasa Jepang.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk meneliti lebih jauh mengenai pengaruh media lagu terhadap penguasaan *goi* pada kelas X IPA

2 dan X IPA 3 kelas ini dipilih karena memiliki kemampuan yang sama, selain itu kelas ini juga baru mempelajari bahasa Jepang sehingga agak sulit dalam menguasai *goi*. Dalam hal ini peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Media Lagu Bahasa Jepang Terhadap Penguasaan *Goi* Siswa Kelas X SMAN 5 Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi bahwa dalam penguasaan *goi*, peserta didik mengalami kesulitan karena beberapa faktor yaitu:

1. Media pembelajaran yang kurang kreatif dan bervariasi menyebabkan siswa jenuh dan kurang bersemangat.
2. Siswa sulit untuk menguasai *goi*.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, terdapat permasalahan yang kompleks sehingga perlu dibatasi agar pembatasan masalah tidak luas. Dalam penelitian ini penulis membatasi masalah yang akan diteliti, yaitu efektivitas media lagu terhadap penguasaan *goi* siswa kelas X SMAN 5 Padang dengan materi angka, tanggal dan hari pada buku *Nihongo Kira-Kira* Jilid 1 BAB 1, BAB 3 dan BAB 7 .

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan masalah di atas, rumusan dalam penelitian ini yaitu

1. Bagaimana penguasaan *goi* siswa kelas X SMAN 5 Padang tanpa menggunakan media lagu ?
2. Bagaimana penguasaan *goi* siswa kelas X SMAN 5 Padang menggunakan media lagu?
3. Bagaimana efektivitas media lagu terhadap penguasaan *goi* pada siswa kelas X SMAN 5 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dalam penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan penguasaan *goi* siswa kelas X SMAN 5 Padang tanpa menggunakan media lagu.
2. Mendeskripsikan penguasaan *goi* siswa kelas X SMAN 5 Padang menggunakan media lagu.
3. Mendeskripsikan efektivitas media lagu bahasa Jepang terhadap penguasaan *goi* siswa kelas X SMAN 5 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian dalam penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat menambah ilmu pengetahuan serta mengembangkan ide-ide inovatif dalam proses pembelajaran terutama penguasaan *goi*angka, tanggal dan hari.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru mata pelajaran bahasa Jepang, penggunaan media lagu dapat menambah variasi dalam mengajar.
- b. Bagi siswa, dengan adanya media lagu menjadi minat untuk belajar bahasa Jepang khususnya dalam penguasaan *goi*.
- c. Bagi penulis, dapat mengembangkan wawasan, ilmu dan pengalaman khususnya pengaruh media lagu bahasa Jepang terhadap penguasaan *goi*.
- d. Bagi penelitian lain, hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi landasan untuk peneliti selanjutnya mengenai media lagu bahasa Jepang terhadap penguasaan *goi*.

G. Definisi Operasional

Penulis menguraikan beberapa penjelasan yaitu:

1. Efektivitas

Efektivitas merupakan pengaruh atau akibat yang ditimbulkan dari penggunaan media lagu bahasa Jepang terhadap penguasaan *goi*.

2. Media lagu

Media lagu adalah media yang menggunakan unsur suara yang disertai musik. Penelitian ini menggunakan media lagu yang berbahasa Jepang. Media ini dapat menarik perhatian peserta didik serta mudah di hafalkan.

3. *Goi*

Kosakata dalam bahasa Jepang disebut *goi*. Machi (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2009:97) *goi* dapat didefinisikan sebagai *go no mure* atau *go no atsumari* 'kumpulan kata'. Shinmura (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2009:97) menyebutkan *goi* adalah keseluruhan kata (*tango*) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Pada kajian teori ini dibahas (1) *Goi*, (2) Media Pembelajaran, (3) Media Lagu.

1. *Goi*

Kata di dalam bahasa Jepang disebut dengan *kotoba*, *goi*, dan lain-lain (Zalman, 2014:18).

a. Pengertian *goi*

Menurut Machi (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2009:97) *Goi* dapat didefinisikan sebagai *go no mure* atau *go no atsumari* 'kumpulan kata'. Takamizawa (2004:140) menyatakan bahwa *goi* merupakan *go no shuugou* 'seperangkat kata'. Shinmura (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2009:97) menyebutkan *goi* adalah keseluruhan kata (*tango*) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya. Takamizawa (2004:140) menyatakan bahwa *goi* adalah:

語の しゅうごう を 語彙 と言う。しょぞくの ぶんやごとに
まとまった 語をさすばあい、
「日本語の語彙」 「高校生の語彙」
「あくたがわの語彙」 「ちゅうせいの語彙」 などのよ
うに言う。一 語をさして 「「ゾーン」という語彙の 意味
が わからない」というような もちいがたは あやまりである。
この ばあい、ただしくは 「語」 あるいは 「ことば」と言う。

“*goi* merupakan seperangkat kata. Ketika merujuk pada kata yang dikelompokkan setiap bidang afiliasi, seperti kosakata bahasa Jepang, kosakata siswa SMA, kosakata akuta-gawa, dan kosakata abad pertengahan. Penggunaan seperti menunjuk ke satu kata [saya tidak mengerti arti kata *zone*] merupakan penggunaan yang salah. Dalam hal ini, yang benar [*goi*] atau [*kotoba*]”.

Dari beberapa pengertian mengenai *goi* di atas, dapat disimpulkan *goi* merupakan kumpulan kata atau seperangkat kata yang digunakan untuk kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun tulisan.

b. Pembagian *goi*

a) Asal usul kata

Menurut Zalman (2014:18) berdasarkan asal usulnya, kosa kata dalam bahasa Jepang bisa dikelompokkan kepada 4 kelompok utama yaitu (1) *wago*, (2) *kango*, (3) *gairaigo*, dan (4) *konshuugo*.

1) *Wago*

Wago adalah istilah untuk kosakata yang merupakan produk penutur asli bahasa Jepang, yaitu orang Jepang. Ciri utama *wago* adalah ditulis dengan *hiragana* dan *kanji* yang hanya punya satu cara baca, yaitu *onyomi/kunyomi*.

2) *Kango*

Kango adalah istilah kosakata bahasa Jepang yang berasal dari China. Pengambilan *kango* ini berhubungan dengan latar belakang historis antara Jepang dan China. *Kango* ini biasanya ditulis dengan menggunakan huruf *kanji* dan dibaca dengan *onyomi/kunyomi*.

3) *Gairaigo*

Gairaigo adalah istilah untuk kosakata bahasa Jepang yang berasal dari luar Jepang. Pengambilan kosakata *gairaigo* ini didominasi oleh bahasa negara-negara Eropa, terutama bahasa Inggris. Hal ini berhubungan dengan isu bahwa bahasa Inggris adalah bahasa dengan jumlah penutur terbesar di dunia. *Gairaigo* ditulis menggunakan katakana.

4) *Konshuugo*

Konshuugo merupakan kata yang terbentuk dari penggabungan dua asal kata yang berbeda. Kata ini bisa berasal dari penggabungan dari *wago* dan *kango*, *wago* dan *gairaigo*, dan seterusnya. Misalnya; kata “*saboru*” yang merupakan penggabungan *gairaigo* dan *wago*, dan lain-lain.

Berdasarkan penjabaran di atas, kosakata bahasa Jepang dikelompokkan atas 4 kelompok yaitu: *Wago*, *kango*, *gairaigo*, dan *konshuugo*.

b) Kelas kata dan perubahannya (*hinshi bunrui* dan *katsuyou*)

Zalman (2014:19) menyatakan bahwa kata di dalam bahasa Jepang dikelompokkan beberapa kelas kata. Kelas kata ini di dalam linguistik bahasa Jepang disebut dengan *hinshi bunrui*. *Hinshi bunrui* terdiri dari; kata benda (*meishi*), kata kerja (*doushi*), kata sifat (*keiyoushi*), kata keterangan (*fukushi*), partikel (*joshi*), kopula (*jodoushi*).

1) Kata benda (*Meishi*)

Meishi merupakan kelas kata yang tidak mengalami perubahan bentuk. Contoh:

子供 *Kodomo*

Contoh: 子供が二人います。 *kodomo ga futari imasu*. (saya punya dua orang anak).

2) Kata kerja (*Doushi*)

Doushi merupakan kelas kata yang mengalami perubahan bentuk dikelompokkan menjadi tiga kelompok yaitu; kelompok I, kelompok II, kelompok III.

Tabel 1.
Contoh perubahan bentuk *doushi*

KK I	KK II	KK III
(positif)		
買う <i>kau</i> 買います <i>kaimasu</i> 買いました <i>kaimashita</i> 買った <i>Katta</i>	食べる <i>taberu</i> 食べます <i>tabemasu</i> 食べました <i>tabemashita</i> 食べた <i>Tabeta</i>	する <i>suru</i> します <i>shimasu</i> した <i>Shita</i>
(negatif)		
買わない <i>kawanai</i> 買いません <i>kaimasen</i> 買いませんでした <i>Kaimasendeshita</i> 買わなかった <i>Kawanakatta</i>	食べない <i>Tabenai</i> 食べません <i>tabemasen</i> 食べませんでした <i>tabemasendeshita</i> 食べなかった <i>Tabenakatta</i>	しない <i>shinai</i> しません <i>shimasen</i> しませんでした <i>shimasendeshita</i> しなかった <i>shinakatta</i>
(bentuk te)		
買って <i>katte</i> 買われて <i>kawarete</i> 買って <i>Kaete</i> 買わせて <i>Kawasete</i>	食べて <i>tabete</i> 食べられて <i>taberarete</i> 食べらせて <i>Taberasete</i>	して <i>shite</i> されて <i>sarete</i> すれて <i>surete</i> させて <i>sasete</i>

Zalman (2014:20)

Berdasarkan tabel di atas, bentuk pertama adalah bentuk positif, kedua bentuknegatif, dan ketiga bentuk “te”. khusus bentuk “te” fungsi

yang terkandung di dalamnya cukup banyak. Di antaranya, fungsi kala, fungsi perintah, penggabungan, dan lain-lain.

3) Kata sifat (*Keiyoushi*)

Zalman (2014:21) mengemukakan bahwa *Keiyoushi* dikelompokkan menjadi dua kelompok, yaitu kelompok kata sifat “i” dan kelompok kata sifat “na”. perubahan bentuk pada kedua kata sifat ini memiliki pola yang berbeda. Kata sifat “i” bentuk dasarnya mengalami perubahan, sedangkan kata sifat “na” bentuk dasarnya tidak berubah. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2.
Contoh bentuk *i keiyoushi* dan *na keiyoushi*

いけいようし <i>i keiyoushi</i>	なけいようし <i>na keiyoushi</i>
(positif)	
おいしい, <i>oishii</i> おいしかった <i>Oishikatta</i>	きれい(な), <i>kirei(na)</i> きれいです, <i>kireidesu</i> きれいでした <i>Kireideshita</i>
(negatif)	
おいしくない <i>Oishikunai</i> おいしくなかつ た <i>Oishikunakatta</i>	きれいではありません <i>Kirei dewa arimasen</i> きれいでは/じゃありません <i>Kirei dewa/ja arimasen</i>
(bentuk “te” dan penggabungan)	
おいしく	きれいに

<i>Oishiku</i>	<i>Kirei ni</i>
おいしくて <i>Oishikute</i>	きれいで <i>Kirei de</i>

Zalman (2014:21)

4) Kata keterangan (*Fukushi*)

Kata keterangan bahas Jepang tidak mengalami perubahan bentuk seperti kata kerja dan kata sifat. Zalman (2014:22).

とても *totemo* (sangat)

Contoh: とても おいしいです。 *totemo oishii desu*。 (sangat enak).

5) Partikel (*Joshi*)

Zalman (2014:22) mengungkapkan bahwa partikel dalam bahasa Jepang tidak mengalami perubahan bentuk, dan tidak bisa diterjemahkan secara lepas (d disesuaikan dengan konteks kalimat).

Contoh:

は *wa*

contoh: これは 椅子 です。 *kore wa isu desu*。 (ini kursi).

6) Kopula

Kopula kadang disebut juga dengan istilah verba bantu. Kopula di dalam bahasa Jepang mengalami perubahan bentuk. (Zalman, 2014:24).

Tabel 3.
Contoh perubahan bentuk *Joshi*

Positif	Negatif	Bentuk te
です <i>desu</i>	ではありません <i>dewa arimasen</i>	で <i>de</i>
でした <i>deshita</i>	ではありませんでした <i>dewa arimasendeshita</i>	ではなくて <i>dewanakutte</i>
だ <i>da</i>	ではない <i>dewanai</i>	
だった <i>datta</i>	ではなかった <i>dewanakatta</i>	
である <i>de aru</i>		
であった <i>de atta</i>		

Zalman (2014:24)

Berdasarkan uraian di atas, terdapat beberapa kelas kata yaitu kata benda (*meishi*), kata kerja (*doushi*), kata sifat (*keiyoushi*), kata keterangan (*fukushi*) partikel (*joshi*), kopula.

2. Media Pembelajaran

A. Pengertian media pembelajaran

Sadiman (2014:6) mengungkapkan bahwa kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Medoe* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Menurut Gerlach (dalam Sadjianto, 2010:85) media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian, yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Sedangkan Arsyad (dalam Sadjianto, 2010:85) menyatakan bahwa guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Gagne (dalam Sadiman, 2014:6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu, Briggs (dalam Sadiman, 2014:6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya.

Kata pembelajaran sengaja dipakai sebagai padanan kata dari kata bahasa Inggris *instruction*. Kata *instruction* mempunyai pengertian yang lebih luas dari pada pengajaran. Jika kata pengajaran ada dalam konteks guru-murid di kelas (ruang) formal, pembelajaran atau *instruction* mencakup pula kegiatan belajar mengajar yang tak dihadiri guru secara fisik. Oleh karena dalam *instruction* yang ditekankan adalah proses belajar maka usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa kita sebut pembelajaran. (Sadiman, 2014:7).

Dari beberapa pengertian di atas dapat dilihat ada kesamaan konsep bahwa media pembelajaran merupakan perangkat atau alat sebagai perantara untuk merangsang siswa untuk belajar dengan usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa.

B. Jenis dan karakteristik media

Media atau bahan adalah perangkat lunak (software) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan. AECT(dalam Sadiman, 2014:19) menyatakan bahwa peralatan atau perangkat keras (hardware) merupakan sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung pada mediatersebut. Darisini usaha-usaha penataan ciri-ciri timbul yaitu, pengelompokkan atau klasifikasi menurut kesamaan ciri-ciri atau karakteristik.

Beberapa contoh usaha kearah taksonomi media tersebut antara lain adalah uraian berikut ini.

a) Taksonomi menurut Rudy Bretz

Bretz mengidentifikasi ciri utama dari media menjadi tiga unsur pokok yaitu suara, visual dan gerak.

b) Hierarki media menurut Duncan

Dalam menyusun taksonomi media menurut hierarki pemanfaatan untuk pendidikan, Duncan ingin menjajarkan biaya investasi, kelangkaan dan keluasan lingkup sarannya di satu pihak dan kemudahan pengadaan serta penggunaan, keterbatasan lingkup sasaran dan rendahnya biaya di lain pihak dengan tingkat kerumitan perangkat medianya dalam satu hierarki.

c) Taksonomi menurut Briggs

Taksonomi ini lebih mengarah pada karakteristik menurut stimulus atau ransangan yang dapat ditimbulkan dari media sendiri, yaitu kesesuaian ransangan tersebut dengan karakteristik siswa, tugas pembelajaran, bahan, dan transmisinya.

d) Taksonomi menurut Gagne

Gagne membuat tujuh macam pengelompokkan media, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar.

e) Taksonomi menurut Edling

Menurut Edling, media merupakan bagian dari enam unsur rangsangan belajar, yaitu dua untuk pengalaman audio meliputi kodifikasi subjektif visual dan kodifikasi objektif audio, dua untuk pengalaman visual meliputi kodifikasi subjektif audio dan kodifikasi objektif visual, dan dua pengalaman belajar tiga dimensi meliputi pengalaman langsung dengan orang dan pengalaman langsung dengan benda-benda.

Berikut ini karakteristik beberapa jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya Indonesia.

a) Media Grafis

Media grafis termasuk media visual. Sebagaimana halnya media yang lain media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi visual.

b) Media Audio

Menurut Sadiman (2014:49) media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam lambang-lambang auditif, baik verbal (kedalam kata-kata/bahasa lisan) maupun non verbal. Sedangkan Sudjana (2015:129) menyatakan pengertian media audio untuk pengajaran, dimaksudkan sebagai bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara), yang dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian dan kemampuan peserta didik, sehingga terjadi proses belajar mengajar.

c) Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam (*still projected medium*) mempunyai persamaan dengan media grafik dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Selain itu, bahan-bahan grafis banyak sekali dipakai dalam media proyeksi diam. Perbedaan yang jelas di antara mereka adalah pada media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan pada media proyeksi, pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sarana, terlebih dahulu. Adakalanya media jenis ini disertai rekaman audio, tapi ada pula yang hanya visual saja.

Berdasarkan pemaparan diatas, karakteristik media ada 3 macam yaitu media grafis, media audio, dan media proyeksi diam. Peneliti

memilih media audio yang akan digunakan untuk instrumen penelitian karena media lagu termasuk media audio yang bermanfaat untuk pembelajaran siswa.

3. Media lagu

Lagu termasuk kedalam media audio karena lagu merupakan hal atau sesuatu yang berkaitan dengan alat pendengaran. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:771) disebutkan bahwa lagu merupakan ragam suara yang berirama. Sebuah penelitian yang dicetuskan oleh perusahaan Radox Spa, yang memproduksi *bubble bath* dan *shower gel*, menemukan bahwa mendengarkan lagu memberikan sensasi santai, bahkan lebih santai dari pada saat kita sedang dipijat, berjalan santai, ataupun menikmati secangkir teh. Penelitian lain yang dilakukan oleh Dr Jeffrey Thompson dari Pusat Penelitian Neuroacoustik di San Diego meneliti dampak suara pada kreativitas sejak tahun 1980. Dia adalah seorang musisi dan seorang ahli frekuensi gelombang otak. “Otak akan terlihat berbeda ketika Anda mencoba memecahkan masalah secara kreatif (dengan otak kanan) dengan ketika Anda sedang memecahkan masalah matematika (dengan otak kiri),” jelas Thompson.

Pada dasarnya, otak kiri kita lebih dominan untuk segala hal yang membutuhkan pemikiran dan perhitungan. Teori bahasa dan matematika banyak melibatkan otak kiri, sedangkan imajinasi melibatkan otak kanan.

Kata Thompson, ketika kita mendengarkan lagu apa pun, secara otomatis gelombang otak kanan kita akan mengikuti *pulse* atau irama lagu yang kita dengarkan itu. (Grimonia, 2014:66-67)

Grimonia (2014:69) menyatakan bahwa ada sebuah artikel yang melaporkan hasil studi yang memberikan bukti persepsi dalam mendengarkan musik. Dalam studi pertama, peserta diminta mendengarkan beberapa pasang lagu yang karakternya saling bertentangan. Mereka diminta untuk mengidentifikasi dua lagu yang paling mirip. Dalam studi kedua, pendengar diminta untuk memberikan komentar tentang suara-suara di dalam musik yang mereka dengar.

Kedua studi tersebut menunjukkan bahwa pendengar sangat mampu memperhatikan setiap detail dari lagu yang mereka dengar. Mereka cermat mengingat dari liriknya, melodi setiap insrumennya, pengaruh emosional, dan bahkan memori yang ditampilkan setelah mereka mendengar lagu tersebut.

Berdasarkan penjelasan tersebut, lagu dapat membuat peserta didik menikmati jalannya pembelajaran sehingga peserta didik terdorong untuk berpartisipasi aktif. Lagu merupakan media alternatif untuk memfasilitasi pembelajaran bahasa. Lagu dalam bahasa Jepang disebut *uta*. Sedangkan musik Jepang disebut *ongaku* menggabungkan *on* (*sound*,suara) dengan

gaku (*music*, musik). lagu bahasa Jepang merupakan lagu yang menggunakan lirik bahasa Jepang.

C. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah beberapa hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh sejumlah peneliti yaitu:

Pertama, Kumalasari (2011) melakukan penelitian dengan judul “Efektifitas Media Lagu dalam Meningkatkan Penguasaan Hiragana Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Temanggung” yang dilakukan pada tahun 2011. Dalam penelitiannya hasil analisis hasil tes menunjukkan bahwa hasil rata-rata yang diperoleh di kelas eksperimen yaitu 91. Sedangkan pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata yaitu 85. Dengan demikian nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari nilai rata-rata kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa media lagu efektif dalam meningkatkan penguasaan huruf *hiragana*.

Kedua, Nggri (2014) melakukan penelitian dengan judul “Keefektifan Penggunaan Media Lagu Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X SMA Negeri Muntilang Magelang”. Dalam penelitian tersebut analisis hasil tes menunjukkan bahwa hasil rata-rata nilai kelas eksperimen 67,94. Pada kelas kontrol nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 62,41 dengan taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian

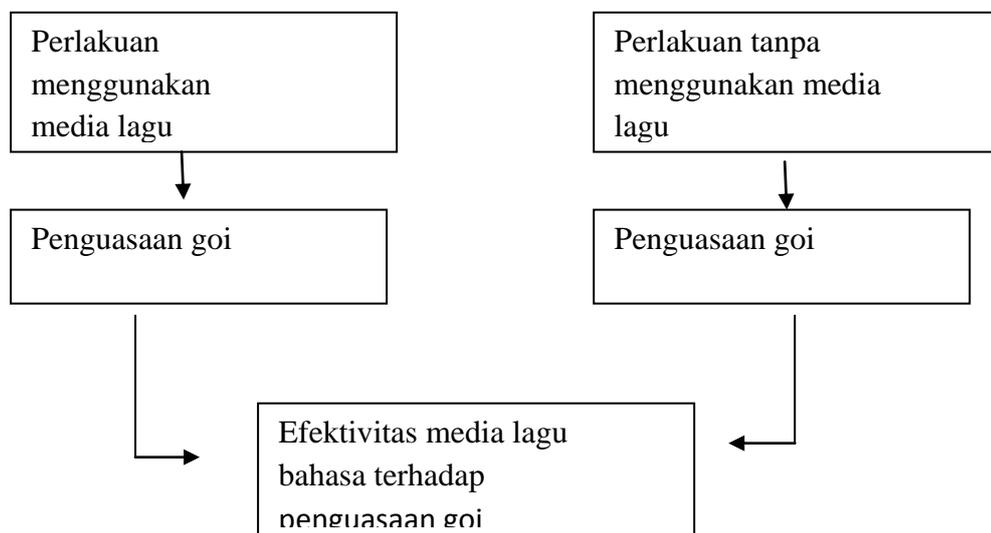
media lagu efektif terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman. Hal ini dibuktikan dengan bobot keefektifan 10,6%.

Ketiga, Tito (2016) melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Lagu Berbahasa Jepang Pada Pembelajaran Kosakata Dalam Bahasa Jepang”. Dalam penelitian tersebut hasil data penelitian menunjukkan bahwa sebelum dilakukan *treatment*, nilai rata-rata *pretest* menunjukkan angka 65,23. Setelah diberikan *treatment* menggunakan media lagu berbahasa Jepang. Nilai *posttest* mengalami peningkatan dengan rata-rata yaitu 97,8. Kemudian berdasarkan hasil analisis perhitungan statistik, diperoleh nilai t hitung sebesar 45.87 yang kemudian dibandingkan dengan t tabel untuk db 29 sebesar 2.04 pada taraf signifikansi 5% dan 2.76 pada taraf signifikansi 1%, maka diperoleh hasil t hitung lebih besar dibandingkan nilai t tabel pada taraf signifikansi 5% ($45.87 > 2.04$). Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perubahan signifikan dari penggunaan media lagu berbahasa Jepang terhadap kemampuan mendengarkan dan pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Kumalasari (2011), Nggri (2014) dan Tito (2016) yaitu sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif, dengan desain eksperimen dan menggunakan media lagu. Namun ada beberapa perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Kumalasari (2011) yaitu terletak pada variabel dan objek penelitian. Variabel dalam penelitian Kumalasari (2011) adalah penguasaan hiragana.

Sedangkan objeknya yaitu siswa kelas X SMA Negeri 1 Temanggung. Perbedaan pada penelitian yang dilakukan oleh Nggri (2014) yaitu terletak pada variabel dan objek penelitian. Variabel dalam penelitian Nggri (2014) adalah penguasaan kosakata bahasa Jerman. Objeknya yaitu peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Mutilang Magelang. Perbedaan pada penelitian Tito (2016) yaitu objek penelitian. Objek penelitian Tito (2016) adalah mahasiswa Tingkat I Departemen Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI Tahun Akademik 2015/2016. Kontribusi dari ketiga penelitian relevan di atas adalah terdapat kajian teori yang bisa dijadikan referensi untuk mengkaji lebih rinci pengertian, penerapan, tahap pelaksanaan, serta kekurangan dan kelebihan.

D. Kerangka Koseptual



Bagan 1. Kerangka koseptual

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesa dalam sebuah penelitian merupakan pernyataan mengenai distribusi dari sebuah variabel atau hubungan antara dua variabel (atau lebih) yang akan diteliti. Jadi, hipotesa merupakan jawaban sementara dari pertanyaan penelitian (Setiyadi, 2006:90). Berdasarkan kajian teori dan kerangka konseptual yang telah dikemukakan tersebut, maka rumusan hipotesis penelitian ini sebagai berikut.

H_0 : Tidak adanya efektivitas yang signifikan terhadap kelas eksperimen setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media lagu terhadap penguasaan *goi* oleh siswa kelas X SMA Negeri 05 Padang.

H_1 : Terdapat efektivitas terhadap kelas eksperimen setelah mendapatkan perlakuan dengan penerapan media lagu terhadap penguasaan *goi* pada siswa kelas X SMAN 5 Padang.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada Bab IV, dapat disimpulkan bahwa. *Pertama*, penguasaan *goi* siswa kelas X SMAN 5 Padang dengan menggunakan media lagu bahasa Jepang berada pada kualifikasi baik dengan rata-rata 80,68. *Kedua*, penguasaan *goi* siswa kelas X SMAN 5 Padang tanpa menggunakan media lagu bahasa Jepang berada pada kualifikasi lebih dari cukup dengan rata-rata 74.

Ketiga, penguasaan *goi* siswa kelas X SMAN 5 Padang tanpa menggunakan media lagu per indikator. Indikator 1 diperoleh nilai rata-rata 81,71 pada kualifikasi baik. Indikator 2 diperoleh nilai rata-rata 74,57 pada kualifikasi lebih dari cukup. Indikator 3 diperoleh nilai rata-rata 66,28 pada kualifikasi lebih dari cukup. Sedangkan, penguasaan *goi* siswa kelas X SMAN 5 Padang dengan menggunakan media lagu per indikator. indikator 1 diperoleh nilai rata-rata 88,85 pada kualifikasi baik sekali. Indikator 2 diperoleh nilai rata-rata 79,71 pada kualifikasi baik. Indikator 3 diperoleh nilai rata-rata 72,85 pada kualifikasi lebih dari cukup. *Keempat*, berdasarkan hasil uji hipotesis, disimpulkan bahwa terdapat efektivitas yang signifikan dari penggunaan media lagu bahasa Jepang terhadap penguasaan *goi* siswa kelas X SMAN 5 Padang karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}(6,07 > 1,66)$.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian, maka penulis mengemukakan beberapa saran yaitu sebagai berikut. *Pertama*, bagi dunia pendidikan agar lebih memperhatikan lagi media yang dibutuhkan dalam pembelajaran, khususnya pelajaran bahasa Jepang. *Kedua*, disarankan kepada guru mata pelajaran bahasa Jepang kelas X SMA Negeri 5 Padang apabila menggunakan media lagu dalam pembelajaran agar lebih menekankan pada penggunaan *goi* maupun huruf.

Ketiga, bagi peneliti lain, sebagai masukan dan perbandingan dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan penguasaan *goi*. Dengan adanya pembanding dari peneliti lain, akan menjadi acuan dalam melakukan penelitian yang menggunakan media pembelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman dan Elya Ratna. 2003. *Evaluasi dan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Padang: Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS UNP.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta .
- Djiwandono, Soenardi. 2011. *Tes Bahasa*. Jakarta: Indeks.
- Emzir. 2008, *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Grimonia, Eya. 2014. *Dunia Musik*. Bandung: Nuansa Cendikia.
- Kumalasari, Novi Deriska. 2011. “Efektivitas Media Lagu dalam meningkatkan Penguasaan Hiragana Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Temanggung”. *Skripsi*. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang.
- Lusiana, Evi dkk. 2017. *Nihongo Kira Kira*. Jakarta: Erlangga
- Nasution, Talia Oktaviana Sari, Siti Fatimah, Nova Yulia. “Hubungan Menonton Anime dengan Kosakata (Goi) Mahasiswa Kelas XII IPS SMA Negeri 12 Padang Tahun Ajaran 2017/2018”. *Jurnal Omiyage vol 1 no 1*. Hal 1.
- Nggri, Ardityati May. 2014. “Keefektifan Penggunaan Media Lagu Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Muntilang Magelang”. *Skripsi*. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pusat Bahasa. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Sadiman, Arif S dkk. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setiyadi, Bambang. 2006. *Metode Penelitian untuk Pengajaran Bahasa Asing*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana. 2005. *Metode Statiska*. Bandung: Tarsito