

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *MUSIC VIDEO KAZOKU* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA KELAS XI IPS SMA NEGERI 1 KADEMANGAN BLITAR

Cindyta Ul Afifah

S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
cindytaul.20026@mhs.unesa.ac.id

Amira Agustin Kocimaheni

S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
amiraagustin@unesa.ac.id

Abstract

The research is an experimental study to determine the effectiveness and response of students in class XI IPS SMA Negeri 1 Kademangan Blitar to the use of *Music Video Kazoku* media in mastering Japanese vocabulary. Based on the results of pre-research in the form of a questionnaire given to Japanese language teachers and students of class XI IPS SMA Negeri 1 Kademangan Blitar, problems faced by students in Japanese language learning were found. The problems found are students' difficulties in mastering vocabulary and feeling easily bored during learning because there is no special media used by teachers in Japanese language learning. The research method used is the true experiment design method. Respondents in this study amounted to 55 students, who were divided into two classes, namely class XI IPS 3 as the experimental class which was given the treatment of using *Music Video Kazoku* media totaling 30 students and class XI IPS 1 as the control class totaling 25 students. The results of the experimental research obtained the conclusion that the use of *Music Video Kazoku* media is effective on the ability to master Japanese vocabulary of students in class XI IPS SMA Negeri 1 Kademangan Blitar. This is known from the results of the independent sample t test of students who obtained significant (2-tailed) of $0.004 < 0.05$ and the value of tcount (3.032) > ttable (2.005). The results of the Likert scale analysis of student response questionnaires from all items obtained a good response category indicated by the average results of student responses between 2.51 – 3.25 from 1.00 – 4.00. So it can be concluded that the use of *Music Video Kazoku* media is effective in improving vocabulary acquisition skills and getting positive responses from students.

Keywords: Media Effectiveness, Vocabulary Mastery, Songs And Videos, *Kazoku*.

要旨

この研究は、SMA Negeri 1 Kademangan Blitar のクラス XI IPS の生徒が日本語語彙を習得する際の家族ミュージックビデオメディアの使用に対する効果と反応を測定するための実験研究である。SMA Negeri 1 Kademangan Blitar の日本語科教師とクラス XI IPS の生徒を対象としたアンケートによる事前調査の結果から、生徒が日本語学習において直面する問題点が明らかになった。教師が日本語を学習する際に特別な媒体を使用しないため、生徒は語彙を習得するのが難しく、学習中に飽きやすいという問題が見つかった。使用される研究方法は、真の実験計画法である。本研究の回答者は 55 名で、家族ミュージックビデオメディアを用いた実験クラス XI IPS 3 の生徒計 30 名で、対象クラスのクラス XI IPS 1 の生徒計 25 名の 2 つのクラスに分けられた。実験研究の結果、家族ミュージックビデオメディアの使用は、SMA Negeri 1 Kademangan Blitar のクラス XI IPS 生徒の日本語語彙の習得に効果的であるというデータが得られた。Independent sample t test 分析の結果は、 $3.032 > 2.005$ または $t_{\text{数}} > t_{\text{表}}$ であり、有意水準 5% の両側有意値 (2-tailed) は 0,004 または 0.05 未満であることが示された。全項目の学生回答アンケートのリッカート尺度の分析結果は、生徒の平均反応結果が 2.51 ~ 3.25 の値の 1.00 ~ 4.00 のカテゴリーで非常に良いカテゴリーであった。このことから、家族ミュージックビデオメディアの使用は、語彙習得スキルを向上させ、生徒から肯定的な反応を得るのに効果的であると結論付けることができる。

キーワード: メディア効果、語彙習得、歌とビデオ、家族。

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan suatu alat yang digunakan manusia untuk berkomunikasi, mengekspresikan diri dan mengaktualisasikan diri. Berbahasa berarti aktivitas menggunakan suatu bahasa. Pembelajaran bahasa merupakan proses dimana siswa melakukan kegiatan kebahasaan dengan memperhatikan kaidah-kaidah kebahasaan dengan cara efektif dan efisien. Pembelajaran bahasa Jepang adalah suatu proses belajar mengajar dengan tujuan agar siswa dapat berkomunikasi secara lisan maupun tulisan dengan keterampilan berbahasa Jepang semirip mungkin dengan penutur asli. Keterampilan berbahasa seseorang tergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimiliki. Semakin banyak bendahara kosakata yang dimiliki seseorang maka semakin besar kemungkinan terampil dalam berbahasa. Keterampilan berbahasa menurut Tarigan (2013:1) mempunyai empat aspek, yaitu: keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*). Siswa bahasa Jepang juga perlu menguasai keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut, karena dalam berkomunikasi, keempat aspek tersebut sangat penting. Untuk menguasai keempat aspek itu diperlukan penguasaan terhadap hal yang mendasari bahasa yaitu kosakata.

Sudjianto dan Dahidi (2009:97) berpendapat bahwa *goi* (語彙) merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus dikuasai untuk menunjang kelancaran komunikasi baik dalam bentuk tulis maupun lisan. Siswa bahasa Jepang dituntut untuk menguasai kosakata dalam bahasa Jepang. Penguasaan kosakata bahasa Jepang merupakan kemampuan menguasai dan memahami kata-kata dalam bahasa Jepang dengan benar. Penguasaan kosakata bukan keterampilan yang sederhana, siswa harus melalui tahapan dalam proses penguasaan kosakata agar dapat berkembang dengan baik dan benar (Kurniawati dan Karsana : 2020). Penguasaan kosakata merupakan hal dasar yang penting dalam mempelajari bahasa. Sekalipun penting untuk dikuasai, namun tidak dapat dipungkiri bahwa banyak orang mengalami kesulitan dalam menghafal kosakata. Hal ini dikarenakan beberapa alasan seperti minat belajar dari siswa yang kurang sebab belum menemukan cara yang tepat, model pengajaran guru yang masih menggunakan cara konvensional dan siswa diwajibkan menghafal kosakata dalam jumlah banyak tanpa menggunakan media (Sucandra, 2022).

Permasalahan yang sama juga ditemukan dalam kegiatan pra-penelitian dengan topik penguasaan kosakata *kazoku* dan penggunaan media. Kegiatan ini dilakukan dengan memberikan kuesioner melalui *google formulir* pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri Kademangan Blitar

pada tanggal 29 April 2024. Jumlah siswa yang mengisi kuesioner pra-penelitian sebanyak 21 siswa. Kuesioner pra-penelitian disajikan pertanyaan-pertanyaan yang dikategorikan menjadi tiga topik pertanyaan, yaitu: (1) kesulitan dalam menghafal kosakata bahasa Jepang; (2) kesulitan menghafal kosakata pada materi *kazoku*; (3) penggunaan media pembelajaran. Hasil kegiatan pra-penelitian menunjukkan bahwa siswa dengan persentase 88,2 % menyatakan kesulitan dalam menghafal kosakata bahasa Jepang, siswa dengan persentase 88,2% menyatakan kesulitan dalam menghafal kosakata pada materi *kazoku*, dan siswa dengan persentase 58,8% menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Jepang sangat diperlukan.

Berdasarkan hasil kegiatan pra-penelitian menunjukkan bahwa dalam penguasaan kosakata dibutuhkan media dalam pembelajaran. Media berasal dari bahasa Latin, *medium* yang berarti perantara. Menurut Hamka (dalam Nurfadhillah, 2021:13), media pembelajaran merupakan alat bantu fisik maupun non fisik yang digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi agar lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga kategori, yaitu: (1) media visual; (2) media audio; (3) dan media audio-visual. Deporter (dalam Triana, 2017: 26), berpendapat bahwa untuk menyeimbangkan kecenderungan terhadap otak kiri, perlu dimasukkan musik dan estetika dalam belajar. Musik atau lagu yang harmonis menjadi stimulus yang baik bagi perkembangan otak. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media lagu memiliki manfaat dalam pembelajaran. Manfaat media lagu berupa audio-visual menurut Munadi (dalam Sholikhah, 2016: 3) adalah media audio-visual dapat mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, dapat diulangi bila diperlukan untuk menambah kejelasan, pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat, memberikan gambaran yang lebih realistis, mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respons yang diharapkan siswa, serta menumbuhkan minat belajar siswa.

Pada penelitian ini digunakan media audio-visual sebagai pendukung pembelajaran. Media audio-visual yang digunakan berupa *Music Video Kazoku* yang dikembangkan oleh Rizki Avrilian Nur Dayanto (2018). Penggunaan media ini dikarenakan media sesuai dengan kesulitan yang dialami siswa, hasil penilaian dari ahli media lagu yang menyatakan “cukup baik” dengan persentase 56%, penilaian ahli media video yang menyatakan “sangat baik” dengan persentase 89%, dan penilaian ahli materi menyatakan “sangat baik” dengan persentase 87%.

Berdasarkan pemaparan diatas, tujuan dari penelitian ini adalah: (1) mengetahui efektivitas penerapan media pembelajaran *Music Video Kazoku* terhadap penguasaan

kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kademangan Blitar dan (2) mengetahui respons siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kademangan Blitar terhadap penggunaan media pembelajaran *Music Video Kazoku* dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang. Berkaitan dengan tujuan penelitian yang telah dijabarkan, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat: (1) untuk sekolah, sebagai pendekatan alternatif untuk pemecahan masalah penggunaan media pembelajaran yang sesuai untuk pembelajaran bahasa dengan penggunaan media musik video; (2) untuk guru, membantu guru mengembangkan kegiatan belajar yang menarik dan efektif selama proses pembelajaran; (3) dan untuk siswa, melalui penggunaan media pembelajaran *Music Video Kazoku* siswa diharapkan mendapatkan pengalaman belajar yang menarik dan lebih aktif dalam pembelajaran, serta meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *true experiment design* atau rancangan eksperimen sungguhan. Menurut Arikunto (2010: 9), penelitian eksperimental adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh “sesuatu” yang dikenakan pada subjek perlakuan. Dengan kata lain, penelitian eksperimen berupaya menyelidiki apakah ada hubungan antara sebab dan akibat. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang sengaja mengusahakan timbulnya variabel dan selanjutnya dikontrol untuk mengetahui pengaruhnya terhadap prestasi belajar siswa. Persyaratan dalam eksperimen adalah adanya kelompok lain yang tidak dikenai perlakuan dan kelompok yang ikut mendapatkan pengalaman atau perlakuan. Caranya adalah dengan membandingkan satu atau lebih kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan satu atau lebih kelompok pembanding yang tidak menerima perlakuan.

Penelitian ini menggunakan dua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan. Pada kelas kontrol proses pembelajaran menggunakan media gambar yang tercantum dalam modul pembelajaran. Pada kelas eksperimen proses pembelajaran menggunakan media *Music Video Kazoku*. Kelas kontrol dan eksperimen diberikan *pre-test* dan *post-test* yang sama untuk mengetahui kemampuan awal dan kemampuan akhir setelah diberikan perlakuan.

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif, karena semua gejala yang diobservasi dapat diukur dan diubah dalam bentuk angka, sehingga memungkinkan penggunaan analisis statistik. *True experiment design* adalah penelitian yang dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen, ciri utamanya adalah sampel yang digunakan pada kelompok eksperimen dan kontrol diambil secara

random dari populasi tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas dan respons siswa terhadap penggunaan media *Music Video Kazoku* pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Populasi dalam penelitian ini adalah kelas XI SMA Negeri 1 Kademangan Blitar yang mengikuti mata pelajaran bahasa Jepang. Jumlah kelas yang menjadi populasi sebanyak lima kelas, yaitu kelas XI IPS 1, XI IPS 2, XI IPS 3, XI IPS 4, dan XI IPS 5. Cara pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling*, yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Cara pengambilan sampel ini untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil pengambilan sampel dengan teknik ini adalah kelas XI IPS 1 sebagai kelas kontrol dan kelas XI IPS 3 sebagai kelas eksperimen.

Pada penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data berupa tes dan angket. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Tes pada penelitian ini berupa *pre-test* dan *post-test* penguasaan kosakata anggota keluarga dalam bahasa Jepang. Tes diberikan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. *Pre-test* digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. *Post-test* pada penelitian ini digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan. Pada penelitian ini menggunakan angket tertutup. Angket disusun dengan menggunakan empat skala *likert* untuk mengukur sikap, pendapat atau persepsi seseorang atau kelompok orang terhadap pernyataan yang disajikan. Angket diberikan pada kelas eksperimen, dimana kelas yang menggunakan media *Music Video Kazoku* pada proses pembelajaran, sehingga diketahui bagaimana respons siswa terhadap penggunaan media *Music Video Kazoku*.

Analisis data hasil penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif, uji prasyarat analisis, uji hipotesis, dan analisis angket respons siswa. Analisis data dilakukan menggunakan *software SPSS 27* dan *Microsoft Excel*. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi Sugiyono (2020:206). Uji prasyarat analisis adalah uji atau konsep dasar untuk menentukan statistik uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian, apakah uji statistik parametrik atau non parametrik (Usmadi, 2020). Pada penelitian ini digunakan dua uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah uji prasyarat, dilakukan uji t untuk pembuktian hipotesis. Uji t yang digunakan pada penelitian ini adalah *independent sample t-test*. Uji ini digunakan untuk mengetahui adakah perbedaan mean atau

rata-rata yang bermakna antara dua kelompok bebas yang berskala data interval atau rasio. Dua kelompok bebas yang dimaksud adalah kelas kontrol yang menggunakan media gambar dalam modul pembelajaran dan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa penggunaan media *Music Video Kazoku*. Analisis data yang terakhir dilakukan adalah analisis angket respons siswa. Analisis angket respons siswa yang digunakan adalah teknik analisis statistik deskriptif dan distribusi frekuensi skala *likert* yang disajikan dalam bentuk tabel pada *software* SPSS 27. Teknik ini digunakan untuk mengetahui kategorisasi rata-rata skor respons siswa terhadap penggunaan media *Music Video Kazoku* dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Berikut adalah kategorisasi rata-rata skor respons siswa terhadap penggunaan media *Music Video Kazoku* dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang yang dijadikan dasar pengambilan keputusan:

Tabel 1. Kategorisasi Penilaian Angket Respons Siswa

Rata-Rata Skor	Kategorisasi Penilaian
1,00 - 1,75	Sangat Rendah/ Sangat Buruk
1,76 - 2,50	Rendah/ Buruk
2,51 - 3,25	Tinggi/ Baik
3,26 - 4,00	Sangat Tinggi/ Sangat Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pembahasan ini disajikan data hasil penelitian pada kelas XI IPS 3 sebagai kelas eksperimen dengan perlakuan berupa penggunaan media *Music Video Kazoku* dan kelas XI IPS 1 sebagai kelas kontrol dengan menggunakan media gambar yang tercantum dalam modul pembelajaran. Data yang disajikan merupakan data hasil *pre-test* dan *post-test* yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian penyampaian hasil analisis yang telah didapatkan dari penelitian sebagai berikut:

Analisis Statistik Deskriptif

Penyajian hasil analisis statistik deskriptif untuk mempermudah pengamatan terhadap hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, data hasil yang telah diperoleh dirangkum pada tabel dibawah:

Tabel 2. Data Pre-test Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Max	Min	Mean
Eksperimen	85	30	62,00
Kontrol	75	40	58,20

Tabel 3. Data Post-test Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Max	Min	Mean
Eksperimen	100	75	88,00
Kontrol	95	65	80,00

Dari hasil analisis statistik deskriptif terlihat bahwa terdapat perbedaan nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kontrol. Namun tidak diketahui perbedaan yang bermakna atau signifikan pada data tersebut. Maka diperlukan uji parametrik untuk mengetahui perbedaan yang bermakna pada tersebut.

Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis yang digunakan adalah uji normalitas dan uji homogenitas.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak normal dan menjadi syarat untuk melakukan pengujian hipotesis (uji t). Uji normalitas dilakukan dengan statistik parametrik uji *Kolmogorov-Smirnov* pada *software* SPSS 27.

Tabel 4. Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kontrol

Tests of Normality				
Kelas		Kolmogorov-Smirnov		
		Statistic	df	Sig.
Pre-Test	Eksperimen (<i>Music Video Kazoku</i>)	0,140	30	0,137
	Kontrol (Media Gambar)	0,118	25	,200*
Post-Test	Eksperimen (Media Music Video Kazoku)	0,144	30	0,112
	Kontrol (Media Gambar)	0,125	25	,200*

Kriteria pengujian normalitas, yaitu apabila nilai signifikansi (Sig) > 0,05 maka data berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi (Sig) < 0,05 maka berarti sebaran data kedua kelas tersebut tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut didapatkan hasil bahwa data *pre-test* dan *post-test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol bernilai signifikansi (Sig) > 0,05. Maka kesimpulan yang dapat diambil adalah data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi secara normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas untuk mengetahui bahwa dua kelas berasal dari varians yang sama atau homogen. Uji homogenitas dilakukan dengan statistik parametrik uji *Levene* pada *software* SPSS 27.

Tabel 5. Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kontrol

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pre-Test	Based on Mean	0,936	1	53	0,338
Post-Test	Based on Mean	0,394	1	53	0,533

Kriteria pengujian homogenitas, yaitu data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi (Sig) > 0,05, sedangkan jika nilai signifikansi (Sig) < 0,05 maka berarti data tidak homogen. Hasil uji homogenitas *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,338 dan 0,533. Berdasarkan tabel diatas dapat dikatakan bahwa hasil *pre-test* dan *post-test* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol adalah homogen.

Uji Hipotesis

Penelitian ini digunakan uji t berupa *independent sample t test* pada *software SPSS 27*. *Independent sample t test* digunakan untuk membuktikan hipotesis efektif atau tidak efektif dalam penggunaan media *Music Video Kazoku* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kademangan Blitar.

Tabel 6. Uji Hipotesis Kelas Eksperimen dan Kontrol

Independent Samples Test			
t-test for Equality of Means			
	t	df	Sig. (2-tailed)
Pre-Test	1,023	53	0,311
Post-Test	3,032	53	0,004

Kriteria pengujian hipotesis, yaitu H_a diterima dan H_0 ditolak apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $sig. (2-tailed) < 0,05$, sedangkan H_a ditolak dan H_0 diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $sig. (2-tailed) > 0,05$. Dalam menentukan nilai t_{tabel} dengan cara mencari df (derajat kebebasan). Derajat kebebasan (df) = n (jumlah responden) – 2. Jadi nilai df = 55 – 2, adalah 53. Sehingga nilai t_{tabel} dari 53 adalah 2,005. Nilai df juga dapat dilihat pada tabel hasil *independent sampel t test*. Berdasarkan hasil uji t yang telah dilakukan pada *pre-test*, diketahui bahwa nilai nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,311 > 0,05 dan nilai t_{hitung} (1,023) < t_{tabel} (2,005). Maka pada hasil uji t *pre-test* dinyatakan H_a ditolak dan H_0 diterima, hal ini berarti keadaan awal siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum pembelajaran atau diberikan perlakuan memiliki kemampuan yang sama. Berdasarkan hasil uji t pada *post-test*, diketahui bahwa didapatkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,004 < 0,05 dan nilai t_{hitung} (3,032) > t_{tabel} (2,005). Maka pada hasil uji t *post-test* dinyatakan H_a diterima dan H_0 ditolak, hal ini berarti

terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hipotesis pada penelitian ini terdapat dua macam, yaitu: (1) Hipotesis nol (H_0) adalah penggunaan media *Music Video Kazoku* tidak efektif terhadap kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kademangan Blitar. (2) Hipotesis alernatif (H_a) adalah penggunaan media *Music Video Kazoku* efektif terhadap kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kademangan Blitar. Berdasarkan hasil uji t ditunjukkan bahwa H_a diterima artinya penggunaan media *Music Video Kazoku* efektif terhadap kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa.

Analisis Angket Respons Siswa

Penelitian ini menggunakan angket dengan empat skala *likert* yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Penskoran jawaban angket respons siswa, sebagai berikut:

Tabel 7. Skor Skala Likert Angket Respons Siswa

Jawaban	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Dari respons yang diberikan siswa kemudian dianalisis untuk mendapatkan nilai rata-rata jawaban dan hasil analisis disajikan dalam bentuk kategorisasi penilaian siswa untuk setiap pernyataan. Berikut hasil dari analisis distribusi frekuensi dan statistik deskriptif menggunakan *software SPSS 27* yang diringkas dalam tabel hasil angket respons siswa:

Tabel 8. Hasil Analisis Angket Respons Siswa

Indikator	Kategori Jawaban Siswa				Rata-Rata	Kategorisasi Penilaian Siswa
	4	3	2	1		
P1	3	26	1	0	3,07	Baik
P2	4	24	2	0	3,07	Baik
P3	3	26	1	0	3,07	Baik
P4	2	26	2	0	3,00	Baik
P5	2	27	1	0	3,03	Baik
P6	0	26	4	0	2,87	Baik
P7	4	24	2	0	3,07	Baik
P8	2	25	3	0	2,97	Baik
P9	2	27	1	0	3,03	Baik
P10	3	26	1	0	3,07	Baik

Berdasarkan hasil analisis angket respons siswa ditunjukkan bahwa tidak ditemukan siswa yang menjawab sangat tidak setuju pada pernyataan angket yang diberikan. Pernyataan 1 atau P1 mendapat rata-rata sebesar 3,07. P2

dengan rata-rata 3,07. P3 dengan rata-rata 3,07. P4 dengan rata-rata 3,00. P5 dengan rata-rata 3,03. P6 dengan rata-rata 2,87. P7 dengan rata-rata 3,07. P8 dengan rata-rata 2,97. P9 dengan rata-rata 3,03. P10 dengan rata-rata 3,07. Berdasarkan analisis angket respons siswa ditunjukkan bahwa penggunaan media *Music Video Kazoku* dalam penguasaan kosakata termasuk pada kategori baik dengan rata-rata jawaban siswa antara 2,51 - 3,25. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Music Video Kazoku* mendapatkan respons positif dari siswa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penggunaan media *Music Video Kazoku* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kademangan Blitar dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan media *Music Video Kazoku* efektif diterapkan dalam pembelajaran untuk penguasaan kosakata bahasa Jepang. Hal ini dibuktikan dengan hasil *independent sample t test* pada *software* SPSS 27, data *post-test* didapatkan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,004 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} (3,032) > t_{tabel} (2,005)$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jadi dapat disimpulkan bahwa H_a diterima atau terdapat perbedaan yang bermakna antara hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga penggunaan media *Music Video Kazoku* efektif terhadap kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kademangan Blitar.
2. Respons siswa terhadap penggunaan media *Music Video Kazoku* adalah mendapatkan kategori nilai **baik**. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis distribusi frekuensi dan analisis statistik deskriptif angket respons siswa diperoleh, respons siswa terhadap penggunaan media *Music Video Kazoku* dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang termasuk pada kategori baik dengan rata-rata jawaban siswa antara 2,51 – 3,25 dari 1,00 – 4,00. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Music Video Kazoku* pada pembelajaran bahasa Jepang dapat memudahkan dan mengatasi siswa dalam penguasaan kosakata.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Kademangan Blitar, berikut rekomendasi beberapa hal untuk dijadikan bahan pertimbangan terkait penelitian ini:

1. Untuk Guru

Video dan musik merupakan salah satu alternatif media pembelajaran interaktif yang mengembangkan sikap aktif, mandiri dan kreatif, maka sebaiknya media pembelajaran ini dapat digunakan guru pada

pembelajaran bahasa Jepang maupun mata pelajaran yang lain.

2. Untuk Siswa

Pengkondisian belajar siswa ketika pembelajaran menggunakan video musik harus lebih diperhatikan karena pengkondisian belajar yang baik akan menentukan kualitas dalam penggunaan media pembelajaran.

3. Untuk Sekolah

Pembelajaran dengan menggunakan media video musik membutuhkan tempat yang kondusif, sehingga diperlukan fasilitas sekolah yang mendukung penggunaan media video musik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dayanto. 2018. *Pengembangan Media Music Video Kazoku Untuk Pembelajaran Kosakata Kazoku Pada Kelas XI APK I SMK PGRI 13 Surabaya Tahun Ajaran 2017/2018*. Surabaya: Unesa.
- Kurniawati, W., dan Karsana, D. 2020. *Aspek Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia oleh Siswa Sekolah Dasar di Kota Medan*. Ranah: Jurnal Kajian Bahasa, 9(2), 286. Surabaya: Airlangga University Press.
- Nurfadhillah, S. 2021. *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak.
- Sholikhah. 2016. *Pengaruh Penggunaan Media Lagu Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas VII D SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo Tahun Ajaran 2015-2016*. Surabaya: Ejournal.Unesa.Ac.Id.
- Sucandra. 2022. *Analisis Kesulitan Penguasaan Kosakata Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas IV di SD Plus Latansa Kabupaten Demak*. Wawasan Pendidikan, 2(1), 71–80. <https://doi.org/10.26877/wp.v2i1.9664>.
- Sudjianto, Dahidi Ahmad. 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan. 2013. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Triana. 2017. *Keefektifan Media Lagu Pembelajaran Terhadap Minat dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri Tembok Luwung 01 Adiwerna Kabupaten Tegal*. Semarang: Unnes.
- Usmadi, U. 2020. *Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)*. Inovasi Pendidikan, 7(1), 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>.