

EFEKTIVITAS TEKNIK *SHADOWING* BERBASIS LAGU *HARUHIKAGE* (春日影) TERHADAP KEMAMPUAN PELAFALAN KOSAKATA PADA PEMBELAJAR BAHASA JEPANG SISWA KELAS XI SMAN 7 SURABAYA

Naufal Aydin Raffi

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
naufal.20070@mhs.unesa.ac.id

Mintarsih

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

Abstract

This study aimed to measure the effectiveness of using the Japanese song Haruhikage (春日影) as a supplementary learning medium and to examine its impact on student motivation. The research employed a quasi-experimental method using a pre-test and post-test control group design. The participants consisted of 30 students from SMAN 7 Surabaya, divided into two groups: 15 students in the control group and 15 students in the experimental group. Data were collected through pre-tests, post-tests, and questionnaires, and were analyzed using N-Gain analysis and independent sample t-tests. The results showed that the experimental group achieved an N-Gain score of 0.656, which falls into the moderate category, with an effectiveness level of 65.6%, indicating that the treatment was moderately effective. Furthermore, questionnaire results revealed that 86.67% of the students responded positively and reported feeling happy and motivated when learning Japanese using the song Haruhikage (春日影) as a supporting learning medium. Based on these findings, it can be concluded that the shadowing technique using the song Haruhikage (春日影) is effective in improving the Japanese pronunciation skills of beginner learners. In addition to enhancing learning outcomes, the use of Japanese songs can also increase students' motivation and engagement in the Japanese language learning process.

Keywords: shadowing technique, Japanese song, Haruhikage, Japanese pronunciation skills, quasi-experimental research, N-Gain

要旨

本研究の目的は、日本の楽曲『春日影』を補助教材として活用したシャドーイング技法の有効性および学習者の学習意欲への影響を明らかにすることである。研究方法として、準実験研究法 (Quasi-Experimental

Design) の事前テスト・事後テスト統制群デザインを用いた。研究対象はスラバヤ第7国立高等学校 (SMAN

Surabaya) の生徒30名であり、統制群15名と実験群15名に分けた。データは事前テスト、事後テスト、および質問紙調査によって収集し、N-Gain分析および対応のない検定 (Independent Sample t-Test) を用いて分析した。その結果、実験群のN-

Gain値は0.656であり、中程度の向上カテゴリーに分類された。また、有効性の割合は65.6%であり、「比較的効果的」であることが示された。さらに、質問紙調査の結果では、86.67%の学習者が肯定的な回答を示し、『春日影』を活用した学習に対して楽しいと感じ、学習意欲が向上したと回答した。以上の結果から、『春日影』を活用したシャドーイング技法は、日本語初級学習者の発音能力向上に効果的であることが明らかとなった。また、日本の楽曲を学習媒体として活用することで、学習成果の向上だけでなく、学習者の学習意欲や授業への積極的な参加を促進することが示された。

キーワード: シャドーイング、日本語の歌、春日影、日本語発音能力、準実験研究、N-Gain

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran bahasa Jepang, keterampilan berbicara sering dianggap sebagai keterampilan yang paling kompleks untuk dikuasai pemelajar karena menuntut penguasaan kosakata, tata bahasa, pelafalan, serta intonasi secara bersamaan. Selain itu, keterbatasan lingkungan berbahasa Jepang dan minimnya kesempatan untuk berlatih berbicara secara langsung menyebabkan pemelajar cenderung pasif dan kurang percaya diri dalam menggunakan bahasa Jepang secara lisan (Daflizar, 2024).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan teknik pembelajaran yang mampu melatih kemampuan berbicara secara aktif dan berkelanjutan. Salah satu teknik yang dapat digunakan adalah teknik *shadowing*, yaitu metode latihan bahasa dengan cara mendengarkan audio kemudian menirukan ujaran yang didengar secara langsung atau hampir bersamaan. Teknik ini memungkinkan pembelajar meniru pola bunyi bahasa secara alami sehingga dapat meningkatkan akurasi pelafalan, intonasi, ritme bicara, serta kelancaran berbicara, sekaligus melatih kemampuan menyimak dan produksi bahasa secara simultan.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah lagu Jepang, yang memiliki unsur ritme, pengulangan lirik, serta ekspresi bahasa autentik sehingga dapat membantu siswa mengingat kosakata dan memahami pola pengucapan secara lebih alami, sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengurangi kecemasan siswa saat berlatih berbicara. Dengan mengombinasikan teknik *shadowing* dan media lagu Jepang, diharapkan proses pembelajaran berbicara bahasa Jepang menjadi lebih interaktif, komunikatif, dan mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berbahasa Jepang secara lisan.

Salah satu lagu yang dipilih dalam penelitian ini adalah *Haruhikage* (春日影) yang dinyanyikan oleh grup musik MyGO!!!!!. Lagu ini menggambarkan perjalanan emosional seseorang yang mengalami kesepian, kegelisahan, serta pencarian makna hubungan dengan orang lain. Selain memiliki nilai

estetika, lagu ini juga mengandung berbagai unsur kebahasaan yang dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran bahasa Jepang, seperti kosakata yang berkaitan dengan emosi serta struktur kalimat yang mencerminkan ekspresi perasaan penutur. Sejauh ini, belum ada studi kuasi-eksperimental yang secara spesifik menguji efektivitas lagu *Haruhikage* sebagai suplemen media pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, penelitian ini disusun untuk mengisi celah tersebut melalui desain *pre-test post-test control group* pada pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar, dengan fokus pada peningkatan skor pelafalan serta aspek afektif dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dirumuskan untuk menjawab dua pertanyaan, yaitu: (1) bagaimana efektivitas teknik *shadowing* menggunakan lagu dalam pembelajaran siswa, dan (2) bagaimana respons siswa terhadap penggunaan teknik *shadowing* menggunakan lagu *Haruhikage* (春日影) dalam menguasai pelafalan bahasa Jepang. Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas teknik tersebut terhadap peningkatan kemampuan pelafalan bahasa Jepang siswa serta mengidentifikasi respons siswa terhadap penerapannya dalam pembelajaran, dan diharapkan dapat memberikan referensi bagi pengajar dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan.

LANDASAN TEORI

Teknik Shadowing

Menurut Effendi (2017:21), teknik *shadowing* biasa juga disebut teknik duplikasi atau teknik belajar bahasa seperti burung kakaktua, yaitu teknik yang meminta pembelajar menirukan cara penutur asli (*native speaker*) berbicara, mulai dari intonasi, nada, aksen, hingga penekanan pada suku kata tertentu. Teknik ini dapat dilakukan melalui penutur asli secara langsung maupun melalui media audio atau audio-visual, seperti rekaman suara, video pembelajaran, atau lagu. Agar berhasil, pelaksanaan *shadowing* perlu dilakukan secara bertahap: menentukan sumber tuturan yang sesuai, mencermati bagian yang akan ditirukan, mendengarkan berulang-ulang, berlatih sambil membaca skrip, hingga akhirnya menirukan secara

bersamaan dengan penutur asli tanpa lagi bergantung pada teks.

Lagu sebagai Media Pembelajaran

Djohan (2009) mendefinisikan lagu sebagai bentuk ekspresi musikal yang tersusun dari unsur melodi, ritme, harmoni, dan lirik yang saling berkaitan sehingga menghasilkan makna tertentu. Dalam pembelajaran bahasa asing, lagu tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif, karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi peserta didik. Murphey (1992) menambahkan bahwa lagu memiliki karakteristik berupa pengulangan lirik dan irama yang membantu proses penyimpanan informasi dalam memori jangka panjang, sehingga memudahkan pemerolehan bahasa. Dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya, lagu dapat digunakan sebagai media pendukung untuk meningkatkan kemampuan pengucapan (*hatsuon*), menyimak (*choukai*), maupun berbicara (*kaiwa*).

Lagu Haruhikage (春日影)

Haruhikage (春日影) merupakan lagu dari proyek multimedia BanG Dream! yang dibawakan oleh grup musik fiksi MyGO!!!!!. Secara harfiah, judul lagu ini tersusun dari kata *haru* (春, musim semi), *hi* (日, matahari), dan *kage* (影, bayangan), sehingga dapat dimaknai sebagai “bayangan cahaya musim semi”. Dari aspek kebahasaan, lirik lagu ini menggunakan kosakata sehari-hari, struktur kalimat yang relatif sederhana, serta pengucapan yang jelas, dan mengandung berbagai unsur fonologis bahasa Jepang seperti *chouon* (bunyi panjang), *sokuon* (konsonan rangkap), dan *hatsuon* (bunyi ん) yang sering menjadi kesulitan bagi pembelajar bahasa Jepang, sehingga sesuai digunakan sebagai media pembelajaran tingkat dasar hingga menengah.

Multimodal Learning dalam Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengajar kepada peserta didik agar proses belajar menjadi lebih efektif, menarik, dan unik (Suyanto, 2008). Multimodalitas diartikan sebagai penggunaan dua atau lebih moda komunikasi secara bersamaan untuk menciptakan makna, sehingga *multimodal learning* dalam media pembelajaran tidak hanya berbasis tulisan, tetapi juga visualisasi dan audio. Murcia

(2014) menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran multimodal dapat meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi serta keterlibatan konseptual siswa, sementara Bao (2017) mencatat bahwa pendekatan ini membantu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan membangun kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran bahasa asing. Secara teoretis, unsur audio dalam lagu *Haruhikage* penting untuk memicu suasana belajar yang positif dan menurunkan saringan afektif siswa, sehingga siswa yang rileks dan senang menjadi lebih mudah menyerap input bahasa dibandingkan dengan media konvensional pada umumnya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimental, yaitu metode kuantitatif yang mengembangkan desain eksperimen sesungguhnya untuk menguji hubungan sebab-akibat antara variabel. Ciri khas desain ini adalah memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat mengontrol sepenuhnya variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan penelitian, dan subjek penelitian tidak dipilih secara acak (*non-random sampling*) (Sugiyono, 2019).

Populasi penelitian ini adalah siswa SMAN 7 Surabaya, dengan sampel penelitian siswa kelas XI-7 IPS 7 sejumlah 30 orang yang dibagi menjadi kelompok kontrol (K1, 15 siswa) dan kelompok eksperimen (K2, 15 siswa) tanpa pengacakan maupun pembentukan kelas baru. Kedua kelompok menerima materi pembelajaran yang sama sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), namun kelompok eksperimen memperoleh perlakuan tambahan berupa pembelajaran pelafalan huruf Jepang (*hiragana*) menggunakan lagu *Haruhikage* (春日影), sementara kelompok kontrol hanya menerima pembelajaran dengan bahan ajar konvensional. Penelitian dilaksanakan di SMAN 7 Surabaya dalam tiga pertemuan: pemberian *pre-test* dan materi awal pada pertemuan pertama, pemberian perlakuan (*treatment*) pada pertemuan kedua, dan pelaksanaan *post-test* pada pertemuan ketiga.

Instrumen penelitian terdiri atas *pre-test* dan *post-test* berupa 20 soal pilihan ganda mengenai pelafalan huruf Jepang (*hiragana* dan *katakana*), serta kuesioner respons partisipan berskala Likert 1–

5 (1 = Sangat Tidak Setuju hingga 5 = Sangat Setuju) yang mengukur ketertarikan, kemudahan pemahaman, kesempatan berlatih, motivasi, dan persepsi peningkatan kemampuan siswa. Data dikumpulkan melalui tahapan yang sistematis: pembagian kelompok, pelaksanaan *pre-test*, pemberian materi dan perlakuan sesuai kelompok, pelaksanaan *post-test*, dan pengisian kuesioner oleh seluruh partisipan.

Data dianalisis melalui beberapa tahap menggunakan IBM SPSS Statistics 24. Pertama, validitas isi instrumen diuji oleh dosen ahli bahasa Jepang (*expert judgment*) untuk memastikan kesesuaian butir soal dengan kompetensi yang diukur. Kedua, reliabilitas instrumen diuji menggunakan *Cronbach's Alpha*, dengan nilai minimal 0,70 sebagai batas instrumen dinyatakan reliabel. Ketiga, dilakukan uji normalitas (*Shapiro-Wilk*) dan uji homogenitas (*Levene's Test*) sebagai prasyarat sebelum uji hipotesis. Keempat, perbedaan hasil belajar kedua kelompok diuji menggunakan *Independent Sample t-Test*. Kelima, peningkatan hasil belajar dihitung menggunakan rumus *N-Gain Score* (Hake, 1999), dengan nilai berkisar antara 0 hingga 1; semakin mendekati 1, semakin besar peningkatan yang terjadi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Pre-Test dan Post-Test

Penelitian ini melibatkan 30 partisipan yang terbagi ke dalam kelompok kontrol (K1) dan kelompok eksperimen (K2). Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelompok relatif setara, sedangkan hasil *post-test* menunjukkan perbedaan yang cukup besar setelah kelompok eksperimen memperoleh perlakuan. Ringkasan statistik deskriptif disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Pre-Test dan Post-Test

Kelompok	N	Mean Pre	SD Pre	Mean Post	SD Post
K1 (Kontrol)	15	58,33	7,49	67,67	7,24
K2 (Eksperimen)	15	59,33	7,61	86,00	5,98

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian

Selisih rata-rata *pre-test* antara kedua kelompok hanya sebesar 1,00 poin, yang menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa relatif setara sebelum diberikan perlakuan, sehingga perubahan hasil belajar setelah perlakuan dapat dikaitkan dengan penerapan teknik *shadowing* menggunakan lagu

Haruhikage, bukan karena perbedaan kemampuan awal. Setelah pembelajaran berlangsung, kelompok eksperimen memperoleh rata-rata *post-test* sebesar 86,00, jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol sebesar 67,67, dengan selisih mencapai 18,33 poin. Hasil ini mengindikasikan bahwa siswa yang belajar menggunakan teknik *shadowing* berbasis lagu memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Validitas isi instrumen diuji oleh dosen ahli bahasa Jepang Universitas Negeri Surabaya terhadap 20 butir soal *pre-test* dan *post-test*. Hasil penilaian ahli menunjukkan skor rata-rata sebesar 4 dari skala 1–5 untuk kedua instrumen, dengan status “Valid” berdasarkan kriteria *expert judgment* ($P \geq 0,80$). Reliabilitas instrumen kemudian diuji menggunakan *Cronbach's Alpha*, dengan hasil disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen	α	N	Kategori
Pre-test	0,741	20	Baik / Reliabel
Post-test	0,812	20	Tinggi / Reliabel

Sumber: Hasil pengolahan SPSS Statistics 24

Menurut kriteria Arikunto (2018), instrumen dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,70. Kedua instrumen dalam penelitian ini berada di atas ambang tersebut, dengan reliabilitas *post-test* (0,812) lebih tinggi dibandingkan *pre-test* (0,741), yang menunjukkan konsistensi pengukuran akhir yang lebih baik. Dengan demikian, kedua instrumen dinyatakan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Uji Prasyarat dan Uji Hipotesis

Sebelum pengujian hipotesis, data diuji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* (dipilih karena jumlah sampel di bawah 50) dan homogenitas menggunakan *Levene's Test*. Ringkasan hasil uji prasyarat dan uji hipotesis disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Ringkasan Uji Prasyarat dan Uji Hipotesis

Jenis Uji	Sig.	Keterangan
Normalitas Pre-test K1	0,428	Normal
Normalitas Pre-test K2	0,367	Normal
Normalitas Post-test K1	0,291	Normal
Normalitas Post-test K2	0,117	Normal
Homogenitas Pre-test	0,460	Homogen
Homogenitas Post-test	0,267	Homogen
Independent t-Test	0,000	Signifikan

Sumber: Hasil pengolahan SPSS Statistics 24

Seluruh nilai signifikansi normalitas dan homogenitas berada di atas 0,05, sehingga data *pre-test* maupun *post-test* pada kedua kelompok dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, memenuhi prasyarat untuk analisis statistik parametrik. Hasil *Independent Sample t-Test* terhadap data *post-test* menunjukkan nilai *t* sebesar $-7,57$ ($df = 28$) dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) dan perbedaan rata-rata (*mean difference*) sebesar $-18,33$. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen setelah perlakuan diberikan. Dengan rata-rata *post-test* kelompok eksperimen (86,00) yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (67,67), dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik *shadowing* menggunakan lagu *Haruhikage* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan pelafalan siswa.

Perhitungan N-Gain Score dan Efektivitas

Peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan rumus *N-Gain Score* (Hake, 1999) untuk mengetahui besar peningkatan sekaligus tingkat efektivitas perlakuan yang diberikan pada masing-masing kelompok. Hasil perhitungan disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil N-Gain Score dan Tingkat Efektivitas

Kel.	Pre	Post	N-G	Kat.	Efektivitas
K1	58,33	67,67	0,224	Rendah	22,4% (Tdk Efektif)
K2	59,33	86,00	0,656	Sedang	65,6% (Cukup Efektif)

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian

Kelompok kontrol memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,224 (kategori rendah, 22,4% – tidak efektif), sedangkan kelompok eksperimen memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,656 (kategori sedang, 65,6% – cukup efektif). Perbedaan yang cukup besar ini menegaskan bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, sehingga penerapan teknik *shadowing* menggunakan lagu Jepang *Haruhikage* (春日影) terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan pelafalan siswa dibandingkan pembelajaran tanpa perlakuan khusus.

Respons Partisipan terhadap Pembelajaran

Selain data hasil belajar, penelitian ini juga mengumpulkan data afektif melalui kuesioner

respons partisipan berskala 1–5 yang diisi oleh kedua kelompok setelah pembelajaran selesai. Ringkasan hasilnya disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Kuesioner Respons Partisipan

Komponen Penilaian	Skor K1	Skor K2
Pembelajaran bahasa Jepang menarik untuk dipelajari	3,53	4,53
Materi yang diberikan mudah dipahami dan menyenangkan	3,60	4,33
Memperoleh kesempatan berlatih pelafalan	3,73	4,67
Termotivasi untuk terus belajar bahasa Jepang	3,40	4,33
Merasa kemampuan meningkat	3,73	4,73
Rata-rata keseluruhan	3,60	4,52

Sumber: Hasil pengolahan data kuesioner

Kelompok eksperimen (K2) menunjukkan tingkat kepuasan yang jauh lebih tinggi (rata-rata 4,52) dibandingkan kelompok kontrol (rata-rata 3,60). Sebanyak 86,67% siswa pada kelompok eksperimen menyatakan setuju bahwa mereka merasa senang dan termotivasi ketika belajar menggunakan lagu *Haruhikage* sebagai media pendukung pembelajaran. Perbedaan ini terlihat paling jelas pada aspek kesempatan berlatih pelafalan (4,67) dan persepsi peningkatan kemampuan (4,73), yang menunjukkan bahwa media lagu tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga memperkuat aspek afektif berupa motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Pembahasan

Temuan penelitian ini sejalan dengan sejumlah penelitian terdahulu mengenai efektivitas teknik *shadowing* dalam pembelajaran bahasa Jepang, sekaligus menunjukkan kontribusi baru dari sisi media yang digunakan. Asmaraningtyas (2024) menemukan bahwa teknik *shadowing* mampu meningkatkan kemampuan menyimak (*choukai*) siswa SMA, sementara penelitian ini menunjukkan bahwa teknik yang sama juga efektif untuk meningkatkan kemampuan pelafalan ketika dipadukan dengan media lagu. Wiwoho (2024) membuktikan efektivitas *shadowing* terhadap kemampuan berbicara peserta didik LPK yang telah memiliki dasar bahasa Jepang, sedangkan penelitian ini memperluas temuan tersebut pada pembelajar tingkat dasar yang baru mengenal huruf Jepang, dengan hasil yang tetap positif dan signifikan.

Galuh (2024) menunjukkan peningkatan nilai rata-rata peserta didik setelah penerapan *shadowing* berbasis media audio dalam pembelajaran menyimak, sejalan dengan peningkatan signifikan

yang ditemukan dalam penelitian ini, meskipun fokus keterampilannya berbeda – penelitian ini menysasar pelafalan bunyi-bunyi khas bahasa Jepang seperti *chouon*, *sokuon*, dan *hatsuon* yang sering menjadi kesulitan pembelajar. Puspita, Judiasri, dan Herniwati (2016) turut mengonfirmasi pengaruh positif *shadowing* terhadap kemampuan berbicara (*kaiwa*) mahasiswa tingkat lanjut, sedangkan penelitian ini menegaskan bahwa teknik ini tetap efektif meskipun diterapkan pada pembelajar pemula dengan bahan ajar berupa lagu populer, bukan materi percakapan konvensional.

Secara teoretis, temuan ini juga memperkuat penjelasan Tamai (2005) bahwa latihan *shadowing* meningkatkan kemampuan pemrosesan bunyi (*phonological processing*) dan memperkuat memori kerja (*working memory*), serta pandangan Kadota (2019) bahwa *shadowing* menghubungkan proses input dan output bahasa melalui *phonological loop*, sehingga bermanfaat tidak hanya untuk menyimak tetapi juga berbicara. Nilai N-Gain sebesar 0,656 pada kelompok eksperimen dalam penelitian ini menjadi bukti empiris bahwa mekanisme tersebut bekerja secara efektif ketika *shadowing* dipadukan dengan lagu yang disukai siswa, karena pengulangan lirik dan melodi lagu turut memperkuat penyimpanan bunyi bahasa dalam memori jangka panjang, sebagaimana dijelaskan Murphey (1992).

Dari sisi motivasi, hasil kuesioner yang menunjukkan tingkat kepuasan tinggi pada kelompok eksperimen (4,52) sejalan dengan *Motivational Design* oleh Keller (2010), yang menekankan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa. Penggunaan lagu populer seperti *Haruhikage* terbukti menurunkan saringan afektif siswa sehingga mereka lebih terbuka menerima input bahasa baru, sejalan dengan pendekatan *multimodal learning* yang dikemukakan Bao (2017) dan Murcia (2014). Dengan demikian, efektivitas teknik *shadowing* berbasis lagu *Haruhikage* tidak hanya tampak dari peningkatan skor kognitif, tetapi juga dari peningkatan aspek afektif yang mendukung keberlanjutan proses belajar siswa.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa teknik *shadowing* menggunakan lagu *Haruhikage* (春日影) efektif dalam meningkatkan kemampuan pelafalan bahasa Jepang siswa. Hal ini dibuktikan oleh perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ($t = -7,57$; Sig. = 0,000), peningkatan hasil belajar yang jauh lebih tinggi pada kelompok eksperimen, serta nilai N-Gain sebesar 0,656 yang berada pada kategori sedang dengan tingkat efektivitas 65,6%. Teknik *shadowing* menggunakan lagu Jepang dapat dijadikan salah satu alternatif metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan pelafalan bahasa Jepang siswa tingkat dasar.

Selain terbukti efektif secara statistik, teknik ini juga memiliki landasan teoretis-pedagogis yang kuat, karena membantu proses pemerolehan bahasa melalui latihan mendengarkan dan menirukan secara berulang, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan. Hal ini turut dibuktikan melalui respons kuesioner kelompok eksperimen, yang menunjukkan bahwa 86,67% siswa merasa senang dan termotivasi ketika belajar menggunakan lagu *Haruhikage* sebagai media pendukung pembelajaran bahasa Jepang. Secara konseptual, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media budaya populer Jepang, khususnya lagu, memiliki potensi besar sebagai media pendukung pembelajaran, karena tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga menghadirkan paparan kosakata, pelafalan, intonasi, dan ekspresi bahasa penutur asli secara kontekstual dan bermakna.

Implikasi dan Saran

Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa pendekatan *multimodal* berupa perpaduan teks dan audio pada lagu *Haruhikage* berhasil meningkatkan keterlibatan siswa, sejalan dengan *Motivational Design* Keller (2010) bahwa media yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar. Meski demikian, ukuran sampel yang terbatas (N=30, masing-masing 15 siswa per kelompok) membatasi generalisasi temuan ini secara luas.

Bagi pengajar, penelitian ini menyarankan agar lagu *Haruhikage* (春日影) dapat diintegrasikan

sebagai media pendamping dalam pengajaran pelafalan huruf Jepang untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan menggunakan sampel yang lebih besar (lebih dari 35 partisipan) agar hasil pengujian normalitas dan generalisasi temuan lebih kuat, serta mengembangkan variasi lagu berbahasa Jepang lain yang akrab di telinga siswa, sehingga pembelajaran terasa lebih bervariasi, memotivasi, dan tidak monoton.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2018). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmaraningtyas, L. (2024). Penerapan Teknik Shadowing dalam Kegiatan Menyenik Bahasa Jepang pada Siswa Kelas X SMA [Skripsi].
- Bao, J., & Feng, D. W. (2024). Genre, pedagogy, and the multimodal design of online teaching videos: The case of English language teaching micro-lectures. In *Designing learning with digital technologies* (pp. 122–142). Routledge.
- Djohan. (2009). *Psikologi musik*. Yogyakarta: Best Publisher.
- Effendi, R. (2017). *Teknik pembelajaran bahasa asing: Shadowing dan aplikasinya*. Bandung: Humaniora.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/gain scores*. American Educational Research Association.
- Kadota, S. (2019). *Shadowing as a practice in second language acquisition: Connecting inputs and outputs*. Tokyo: Kuroshio Publishers.
- Keller, J. M. (2010). *Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach*. New York: Springer.
- Murcia, C. (2014). Multimodal learning and student engagement in language classrooms. *Journal of Language Teaching*, 8(2), 45–58.
- Murphey, T. (1992). *Music and song*. Oxford: Oxford University Press.
- MyGO!!!!. (2023). 春日影 (Haruhikage) [Song]. Tokyo: Bushiroad Music.
- Puspita, R., Judiasri, D., & Herniwati. (2016). Teknik shadowing dalam pembelajaran kaiwa (Penelitian eksperimen terhadap mahasiswa tingkat II tahun akademik 2014/2015 Departemen Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI) [Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia].
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, K. E. (2008). *Media pembelajaran bahasa*. Malang: Universitas Negeri Malang Press.
- Tamai, K. (2005). リスニング指導法としてのシャドーイングの効果に関する研究. Tokyo: Cosmopier Publishing Company.
- Wiwoho, B. (2024). Efektivitas Penggunaan Teknik Shadowing terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang Siswa LPK Momiji Boyolali [Skripsi].