

**PENGEMBANGAN MEDIA MUSIC VIDEO KAZOKU
UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA KAZOKU
PADA KELAS XI APK 1 SMK PGRI 13 SURABAYA
TAHUN AJARAN 2017/2018**

Rizki Avrilian Nur Dayanto

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

Prof. Dr. Djodjok Soepardjo, M.Litt
Dosen Pembimbing Skripsi dan Jurnal

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media *Music Video Kazoku* yang digunakan sebagai sarana pendukung untuk pembelajaran kosakata *Kazoku* di kelas 11 APK 1 SMK PGRI 13 Surabaya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media *Music Video Kazoku* dan untuk mengetahui respon siswa terhadap media *Music Video Kazoku*. Penelitian menggunakan media ini didasari hasil pra penelitian berupa angket dan wawancara kepada guru mata pelajaran bahasa Jepang di SMK PGRI 13 Surabaya, diperoleh beberapa masalah yang dihadapi siswa kelas XI APK 1 yaitu mudah merasa bosan saat pembelajaran dikarenakan tidak ada media khusus yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang serta kurangnya pemakaian media yang digunakan oleh guru.

Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah metode *research-based development* milik Setyosari. Uji coba pemakaian media *Music Video Kazoku* diujikan kepada 33 siswa kelas XI APK 1 SMK PGRI 13 Surabaya.

Hasil dari penelitian pengembangan media *Music Video Kazoku* ada 2 yaitu Kelayakan media dan respon siswa terhadap media. Kelayakan media *Music Video Kazoku* dapat dilihat dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media lagu, ahli media video, dan ahli materi. Dari hasil validasi ahli media lagu memiliki prosentase sebesar 56%. Penilaian validasi dari ahli media lagu terdapat pada interval antara 41%-60% yang termasuk dalam kriteria penilaian "cukup baik". Penilaian dari ahli media video memiliki prosentase sebesar 89%. Penilaian validasi dari ahli media video terdapat pada interval 81%-100% yang termasuk dalam kriteria penilaian "sangat baik". Penilaian dari ahli materi memiliki prosentase sebesar 87% dan terdapat pada interval 81%-100% yang termasuk dalam kriteria penilaian "sangat baik". Selanjutnya yaitu respon siswa terhadap media *Music Video Kazoku* sebagai pendukung untuk pembelajaran kosakata *Kazoku* dinyatakan positif atau sangat kuat. Berdasarkan prosentase total angket respon siswa secara keseluruhan terhadap media *music video kazoku* adalah 81%. Prosentase total angket respon siswa secara keseluruhan terdapat pada interval 81%-100% yang termasuk dalam kriteria sangat kuat.

Kata Kunci: Pengembangan media, lagu dan video, *kazoku*.

Abstract

This research is a research development of Kazoku Music Video media which is a supporting tool for learning Kazoku vocabulary in class 11 APK 1 SMK PGRI 13 Surabaya. The purpose of this study was to determine the feasibility of the Kazoku Music Video media and to find out the students' response to Kazoku's Music Video media. The research using this media was based on the results of pre-study in the form of questionnaires and interviews with Japanese Language teachers at Surabaya's 13th PGRI VOCATIONAL SCHOOL, getting some problems faced by class XI APK 1 students that were easily accessible because there were no special media in Japanese Indonesian and lack of use the media by the teacher.

The method used in this development research is Setyosari's research-based development method. Trial of using Music Video Kazoku media was tested to 33 students of class XI APK 1 SMK PGRI 13 Surabaya.

The results of research on the development of Kazoku Music Video media are 2, the first is namely media feasibility and student response to the media. The feasibility of Kazoku Music Video media can be seen from the results of validation carried out by song media experts, video media experts, and material experts. From the results of the validation of the song media experts have a percentage of 56%. Validation assessment from song media experts is at intervals between 41% -60% which are included in the "good enough" assessment criteria. Assessment from video media experts has a percentage of 89%. Validation assessments from media video experts are available at 81% -100% intervals included in the "very good" assessment criteria. Assessment of material experts has a percentage of 87% and is found at 81% -100% intervals included in the "very good" assessment criteria. Next is the student's response to the Music Video Kazoku media as a support for learning Kazoku vocabulary positive or very strong. Based on the percentage of the total questionnaire the overall student response to the kazoku music video media is 81%. The percentage of total student response questionnaires as a whole is found at 81% -100% intervals which are included in very strong criteria. "

Keywords: media developmen, music and video, *kazoku*

PENDAHULUAN

Bahasa digunakan sebagai alat komunikasi antar manusia. Bahasa identik dengan lisan, ketika kita mempelajari suatu bahasa maka kita akan mengucapkan bahasa tersebut. Tanpa adanya bahasa maka tidak akan ada yang namanya percakapan atau komunikasi antar manusia. Bahasa yang kita gunakan bisa membantu kita untuk menjalin hubungan dengan orang lain, bahkan mempelajari suatu bahasa baru yang tidak kita ketahui sebelumnya dapat membantu kita untuk menjalin hubungan yang lebih luas dengan orang lain. Belajar bahasa baru membuat kita tidak hanya terpaku pada 1 negara saja yaitu negara kita sendiri, tetapi dapat membuat kita lebih mengetahui negara lain yaitu berkomunikasi dengan orang yang berbeda negara tersebut. Hal – hal seperti itu bisa memperkaya pembedaharaan kosakata kebahasaan kita sendiri dan menjalin hubungan dengan orang yang mempunyai lingkungan asing yang sedang kita pelajari bahasanya.

Setiap bahasa yang ada di dunia ini mempunyai keunikan dan karakteristiknya masing - masing. Bahasa Indonesia mempunyai karakteristik yang berbeda dengan bahasa Jepang, dalam bahasa indonesia objek berada setelah kata kerja sedangkan dalam bahasa Jepang objek berada sebelum kata kerja, begitupula dengan bahasa – bahasa lainnya yang ada di seluruh dunia ini yang memiliki karakteristik yang berbeda. Bahasa Jepang berbeda dengan bahasa lainnya baik dari segi rumpun bahasa, gramatikal atau tata bahasanya, kosakata dan hurufnya pun beragam. Dalam pembelajaran bahasa, siswa diharuskan menguasai empat keterampilan berbahasa yakni, mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Karena, penguasaan terhadap empat keterampilan bahasa tersebut secara langsung akan berpengaruh pada kelancaran komunikasi yang akan dilakukan oleh siswa itu sendiri (Rusmiyati, 2016: 101)

Selain 4 hal diatas, kosakata yang merupakan semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa (Chaer, 2007: 6) juga mempunyai peranan penting dalam suatu bahasa seperti, karena dalam suatu pembelajaran bahasa selalu ada yang namanya kosakata. Penguasaan kosakata merupakan dasar dari pembelajaran bahasa asing. Apabila kita bisa menghafal dan memahami kosakata suatu bahasa maka semakin luas pula kita dapat berbicara menggunakan suatu bahasa tersebut. Untuk itu diperlukan penguasaan dan kemampuan menghafal yang baik agar kita bisa lancar berkomunikasi apalagi menggunakan bahasa asing. Untuk mempermudah penguasaan kosakata biasanya digunakan sebuah media yang dapat membantu pembelajaran. Pemakaian media dapat meningkatkan daya tarik dan minat terhadap suatu pembelajaran. Menurut Pratita (2017:1), sebagai tenaga pendidik, pengajar harus memberikan stimulus untuk merangsang bakat dan minat peserta didik agar peserta didik lebih termotivasi dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu cara untuk merangsang bakat

dan minat peserta didik agar lebih termotivasi yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

Masalah yang berkaitan dengan media pembelajaran ditemui peneliti pada saat melakukan penelitian kepada kelas 11 APK di SMK PGRI 13 Surabaya tahun ajaran 2017/2018 karena peneliti pernah melakukan PPP di sekolah tersebut. Selama PPP di SMK PGRI 13 Surabaya, peneliti menemukan bahwa siswa siswi di kelas APK kurang tertarik dalam pembelajaran bahasa Jepang, dan juga kelas tersebut adalah kelas siang yang mendapat waktu pembelajaran lebih sedikit dibandingkan kelas pagi, sehingga untuk melakukan pembelajaran, guru harus sedikit cepat dalam mengajar dan terlalu banyak ceramah yang digunakan. Hal tersebut membuat siswa lama kelamaan semakin bosan.

Didukung dengan hasil pra penelitian berupa angket dan wawancara kepada guru mata pelajaran bahasa Jepang di SMK PGRI 13 Surabaya, diperoleh beberapa masalah yang dihadapi siswa kelas XI APK 1 yaitu mudah merasa bosan saat pembelajaran dikarenakan tidak ada media khusus yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang serta kurangnya pemakaian media yang digunakan oleh guru. Lalu dari hasil angket sendiri 70% siswa kelas XI APK 1 menyatakan ‘butuh’ dan 10% siswa kelas XI APK 1 menyatakan ‘sangat butuh’ media sebagai alat bantu pembelajaran bahasa Jepang. 65% siswa kelas XI APK 1 menyatakan media audio visual lebih mudah dipahami daripada media visual. Sehingga peneliti ingin mengembangkan sebuah media untuk menambah minat siswa terhadap pembelajaran bahasa Jepang.

Media pembelajaran yang digunakan untuk menambah motivasi siswa bisa berwujud macam – macam, salah satunya dalam bentuk lagu. Lagu adalah seni nada atau suara dalam urutan yang biasanya di iringi dengan alat musik untuk menghasilkan musik yang mengandung irama. Lagu merupakan media alternatif untuk memfasilitasi pembelajaran bahasa. Musik dalam lagu pada dasarnya merupakan bunyi yang diungkapkan melalui ritme yang teratur dan melodi yang indah. Pakar sekaligus praktisi di bidang bahasa, Suwartono (dalam Rahadiyanti 2012: 6) berpendapat bahwa ritme dan otensitas lagu dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran bahasa. Ritme dan nada menghadirkan rasa senang. Sebagai bahan otentik lagu memotivasi bagi yang mendengarkannya untuk menirukan teks liriknya baik secara lengkap atau sebagian. Menurut Hartanti (2016: 2), lirik lagu pada musik biasanya benar – benar disiapkan oleh pencipta lagu dan menggunakan campur kode. Dalam penelitian inipun penulis menggunakan bahasa Jepang dan bahasa Indonesia. Dengan demikian, kelebihan ini bisa dimanfaatkan oleh guru dalam memfasilitasi pembelajaran. Hal tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan media lagu sebagai alat bantu dalam pembelajaran bahasa Jepang. Untuk menambah antusias atau ketertarikan siswa terhadap media, peneliti menambahkan video dalam lagu yang dikembangkan atau disebut music video.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti akan mengembangkan media music video. Music video sendiri adalah gabungan antara lagu yang diberi tampilan video. Media Visual atau videonya sendiri dipergunakan sebagai tampilan agar selain menyanyi, siswa juga dapat membaca liriknya dan mendapatkan gambaran tentang kazoku atau keluarga. Dengan menggunakan music video diharapkan seluruh siswa bisa membedakan penyebutan antara keluarga sendiri dan keluarga orang lain, sehingga siswa mendapat pembelajaran yang menyenangkan dan mempermudah pembelajaran bahasa Jepang.

Rumusan masalah pada penelitian ini ada 2 yaitu Bagaimana kelayakan pengembangan media *music video Kazoku* sebagai media pendukung untuk pembelajaran kosakata *Kazoku* terhadap kelas XI APK I SMK PGRI 13 Surabaya tahun ajaran 2017/2018 dan Bagaimana respon siswa kelas XI APK I SMK PGRI 13 Surabaya tahun ajaran 2017/2018 terhadap media *music video Kazoku* sebagai pendukung untuk pembelajaran kosakata *Kazoku*?

Tujuan pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui kelayakan media *music video kazoku* sebagai media pendukung untuk pembelajaran kosakata *Kazoku* terhadap kelas XI APK I SMK PGRI 13 Surabaya tahun ajaran 2017/2018 dan untuk mendeskripsikan respon siswa kelas XI APK I SMK PGRI 13 Surabaya tahun ajaran 2017/2018 terhadap media music video kazoku sebagai pendukung untuk pembelajaran kosakata *Kazoku*.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini untuk menjawab rumusan masalah adalah :

A. Media Pembelajaran

Menurut Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima. Menurut Munadi (2012:5) pemahaman banyak orang terhadap media berbeda beda. Ada yang mengartikan sebagai alat informasi dan komunikasi, sarana prasarana, fasilitas, penunjang, penghubung, penyalur dan lain – lain. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai “segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”. Munadi (2012:54) mengelompokkan media dalam proses pembelajaran menjadi 4 kelompok besar, yakni media audio, media visual, media audio visual, dan multimedia.

B. Music (Lagu)

Menurut Ifadah (2011:364), lagu merupakan sebuah teks yang dinyanyikan. Lagu berasal dari sebuah karya tertulis yang diperdengarkan dengan iringan musik. Mereka yang mendengarkan lagu bisa merasa sedih, senang, bersemangat, dan perasaan emosi lain karena efek dari lagu yang begitu menyentuh. Selain itu, lagu mampu

menyediakan sarana ucapan yang secara tidak sadar disimpan dalam memori di otak.

Menurut Jamalus dkk (1988: 1) lagu merupakan hasil karya seni dari musik yang diperdengarkan menggunakan suara atau dengan alat-alat musik. Lagu selalu berhubungan erat dengan musik. Di dalam musik terdapat elemen dasar yaitu bunyi, kemudian suara atau bunyi tersebut dapat difungsikan sebagai media untuk mengekspresikan sebuah gagasan pada orang lain, sehingga memungkinkan terjadinya komunikasi.

C. Video

Menurut Binanto dalam buku Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangannya (2010:10), kata video berasal dari kata Latin yang berarti saya lihat. Video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang mewakili gambar bergerak. Aplikasi umum dari teknologi video adalah televisi. Video juga dapat digunakan dalam aplikasi teknik, keilmuan, produksi, dan keamanan. Menurut Arsyad (2011:49) video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai.

D. Pembelajaran Bahasa Jepang

Bahasa Jepang merupakan bahasa asing yang cukup sulit untuk dipelajari termasuk oleh orang Indonesia, karena adanya beban yang harus ditempuh oleh pembelajar (Sutedi, 2008:41). Dalam pembelajaran bahasa Jepang, pembelajar dituntut untuk menguasai keempat keterampilan berbahasa mulai dari mendengar (kiku ginou), berbicara (hanasu ginaou), membaca (yomu ginou) dan menulis (kaku ginou) (Sutedi, 2009:39). Keempat aspek tersebut tidak dapat dipisahkan, begitu pula dengan pembelajaran bahasa Jepang di sekolah – sekolah yang tidak terlepas dari keempat aspek tersebut.

Menurut Bakry (2014: 57) pengajaran bahasa Jepang di lembaga pendidikan menengah saat ini dilaksanakan dengan berbagai strategi dan metode. Pengajaran bahasa Jepang akan menarik bagi peserta didik apabila pengajar mampu menyampaikan materi pelajarannya dengan menarik dan menyenangkan. Pemilihan media pembelajaran yang tepat merupakan salah satu hal yang perlu dipersiapkan oleh pengajar bahasa Jepang.

E. Kosakata bahasa Jepang (Goi)

Kosakata kata benda kazoku digunakan dalam penelitian ini sebagai materi yang akan dibahas dalam pembelajaran. Menurut Sudjianto dan Dahidi (2009 : 97) kosakata bahasa Jepang atau goi (語彙) merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun dalam ragam tulis.

Asano dalam Sudjianto dan Dahidi (2009 : 97) menyebutkan bahwa tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar pembelajar dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik secara lisan maupun tulisan, salah satu faktor penunjangnya adalah penguasaan goi yang memadai.

Tidak terbatas pada bahasa Jepang, bila dilihat dari bentuknya, bahasa tampak sebagai kumpulan kata-kata. Di antara kata-kata tersebut, satu sama lain memiliki hubungan sangat erat (Soepardjo:2007).

Penelitian ini menggunakan 18 kosakata dalam lirik lagu yaitu kazoku dan kyoudai, lalu kosakata yang digunakan untuk penyebutan keluarga sendiri yaitu sofū yang memiliki arti kakek, sobo yang memiliki arti nenek, chichi yang memiliki arti ayah, haha yang memiliki arti ibu, ani yang memiliki arti kakak laki - laki, ane yang memiliki arti kakak perempuan, otouto yang memiliki arti adik laki - laki, imouto yang memiliki arti adik perempuan dan penyebutan keluarga orang lain yaitu ojii san atau kakek orang lain, obaa san atau nenek orang lain, otou san atau ayah orang lain, okaa san atau ibu orang lain, onii san atau kakak laki - laki orang lain, onee san atau kakak perempuan orang lain, otouto san atau adik laki -laki orang lain, dan imouto san adik perempuan orang lain.

METODE

Penelitian pendidikan dan pengembangan, yang lebih kita kenal dengan istilah Research & Development (R & D). Menurut Setyosari (2013: 276) Penelitian dan pengembangan ini kala itu disebut juga sebagai suatu pengembangan berbasis penelitian atau disebut juga research-based development. Pengertian penelitian pengembangan menurut Borg & Gale dalam Setyosari (2013: 276) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Model penelitian yang digunakan pada penelitian pengembangan media music video ini adalah model prosedural yang dikemukakan oleh Setyosari (2013: 290) .

Sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh (Arikunto, 2013:172). Sumber data yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas XI APK 1 SMK PGRI 13 Surabaya yang berjumlah 33 siswa. Sumber data yang diperoleh dari siswa digunakan untuk mendapatkan data penelitian yang berupa hasil respon terhadap media music video kazoku. Sumber data yang kedua diperoleh dari hasil validasi media dan materi. Data penelitian diperoleh dari hasil penilaian oleh validator ahli media validator ahli materi.

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2012:148) Instrumen dalam penelitian ini adalah lembar validasi media, lembar validasi materi dan lembar angket respon siswa

Analisis data dilakukan setelah pengumpulan data. Menurut Sugiyono (2015:245), teknik analisis data merupakan kegiatan mencermati, menguraikan dan bagian dari proses untuk memperoleh simpulan terkait tindakan perbaikan pembelajaran. Teknik analisis data digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Data Hasil Validasi

Teknik analisis ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah nomor satu. Validasi yang dilakukan oleh dua orang validator akan menghasilkan perbandingan jumlah skor yang didapatkan. Perbandingan tersebut akan diolah dan dihitung dengan menggunakan presentase. Rumus menghitung presentase antara lain:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

f = jumlah hasil pengumpulan data

N = skor maksimal

P = angka persentase

(Sudijono, 2007:43).

Sehingga kevalidan media lagu dapat diketahui dari hasil persentase sebagai berikut:

0%-20%	: tidak baik
21%-40%	: kurang baik
41%-60%	: cukup baik
61%-80%	: baik
81%-100%	: sangat baik

(Riduwan, 2013:41).

Dari apa yang telah disebutkan diatas, kriteria produk dapat dikatakan valid bila memenuhi persentase rata-rata $\geq 81\%$.

b) Data Respon Siswa

Respon siswa diketahui dengan memberikan angket gabungan tertutup dan terbuka dengan menggunakan presentase pada tiap butir soal dan kemudian diinterpretasikan. Rumus yang digunakan adalah:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan

P = persentase jawaban

F = frekuensi jawaban responden

N = jumlah responden

(Sudijono, 2007:43).

Berdasarkan presentase yang telah diperoleh, maka dalam kesimpulannya akan digunakan kriteria seperti dibawah ini:

0%-20%	: sangat lemah
21%-40%	: lemah
41%-60%	: cukup
61%-80%	: kuat
81%-100%	: sangat kuat

(Riduwan dan Sunarto 2012:23)

Berdasarkan kriteria di atas, respon siswa dinyatakan positif apabila tanggapan siswa memenuhi persentase

rata-rata $\geq 81\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai hasil penelitian pengembangan media Kazoku Music Video. Berikut adalah hasil penelitian pengembangan media Kazoku Music Video.

A. Hasil Validasi Media

1) Hasil Validasi Ahli Media

Penilaian validator dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada skala penilaian yang sesuai. Adapun nilai keterangan dari setiap skala adalah 1 = sangat tidak baik, 2 = tidak baik, 3 = cukup baik, 4 = baik, 5 = sangat baik. Data yang diambil dari penilaian validator ahli media dianalisis untuk mengetahui kelayakan media Kazoku Music Video. Berikut ini adalah nama validator ahli media yang menilai kelayakan media Kazoku Music Video:

Nama Validator Ahli Media

Validator	Nama	Jabatan
Ahli Media Lagu	Moh. Sarjoko, S.Sn., M.Pd.	Dosen Jurusan Seni Musik Universitas Negeri Surabaya
Ahli Media Video	Dr. Dody Doerjanto, M.Sn.	Dosen Jurusan Seni Rupa dan Desain Grafis Universitas Negeri Surabaya

Nilai yang diperoleh dari validator selanjutnya diolah dengan rumus prosentase dan dapat diinterpretasikan berdasarkan tabel di bawah ini:

Kriteria Prosentase

Prosentase	Kriteria
0%-20%	Tidak Baik
21%-40%	Kurang Baik
41%-60%	Cukup Baik
61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat Baik

a) Analisis Validasi Media Lagu

Tabel berikut adalah skala nilai media *Kazoku Music Video* untuk validasi lagu pada tiap butir pernyataan.

Hasil Validasi Media Lagu

Aspek	Uraian	Skala
Penggunaan Sebagai Media Pembelajaran	Keefektifan penggunaan media <i>Music Video Kazoku</i> dalam segi pembelajaran kosakata	3
	Mudah digunakan dan sederhana dalam penerapan	5
	Media dapat digunakan sebagai alternatif untuk pembelajaran	4
	Media yang dipilih dapat memotivasi siswa untuk pembelajaran	3
Musik	Kualitas syair lagu	2
	Kualitas aransemen music	2
	Kesesuaian syair lagu dengan music	3
	Kualitas keselarasan video, syair lagu dan music	2
	Alunan musik menarik minat belajar siswa	2
	Mudah dinyanyikan dan dihafal	2
Skor Total		28

Dari data di atas dapat diketahui prosentase atau nilai kelayakan media lagu yang diberikan oleh ahli media lagu. Berikut ini merupakan cara penghitungan prosentase media lagu.

P = Prosentase Jawaban

f = Frekuensi Jawaban responden

N = Skor maksimal x Jumlah item x Jumlah responden

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{28}{5 \times 10 \times 1} \times 100 \%$$

$$P = \frac{28}{50} \times 100 \%$$

$$P = 56 \%$$

Jadi Prosentase kelayakan media lagu yang dinilai oleh validator ahli adalah 56 %. Jika dilihat dari tabel Prosentase kelayakan, maka dari segi lagu media ini termasuk kriteria atau kategori cukup baik.

b) Analisis validasi Video

Tabel berikut adalah skala nilai media *Kazoku Music Video* untuk validasi video pada tiap butir pernyataan.

Hasil Validasi Video

Aspek	Uraian	Skala
Tampilan Video	Ketepatan video dengan music	5
	Pemilihan warna dalam video	4
	Tampilan awal video	5
	Isi video	5
	Tingkat kecerahan video	4
	Kesesuaian pemilihan font	4
	Keselarasan video dengan materi lagu yang bertema keluarga	5
	Video ini meningkatkan motivasi siswa untuk belajar	5
Desain Cover	Daya tarik desain cover CD	4
	Pemilihan warna cover CD	4
	Pemilihan font cover CD	4
	Kesesuaian warna font pada cover CD	4
	Tata letak teks pada cover CD	5
Skor total		58

Dari data di atas dapat diketahui prosentase atau nilai kelayakan video yang diberikan oleh ahli media video. Berikut ini merupakan cara penghitungan prosentase kelayakan video.

P = Prosentase Jawaban

f = Frekuensi Jawaban responden

N = Skor maksimal x Jumlah item x Jumlah responden

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{58}{5 \times 13 \times 1} \times 100\%$$

$$P = \frac{58}{65} \times 100\%$$

$$P = 89\%$$

Jadi Prosentase kelayakan media video yang dinilai oleh validator ahli adalah 89 %. Jika dilihat dari tabel Prosentase kelayakan, maka dari segi video media ini termasuk kriteria atau kategori sangat baik.

2) Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi materi ditujukan untuk mendapat penilaian dari ahli materi untuk mengetahui kelayakan materi yang termuat dalam media *Kazoku Music Video*. Penilaian validator dilakukan dengan memberikan tanda centang

(√) pada skala penilaian yang sesuai. Adapun nilai keterangan dari setiap skala adalah 1 = sangat tidak baik, 2 = tidak baik, 3 = cukup baik, 4 = baik, 5 = sangat baik. Data yang diambil dari penilaian validator ahli materi dianalisis untuk mengetahui kelayakan materi pada media *Kazoku Music Video*. Berikut ini adalah nama validator ahli materi yang menilai kelayakan materi pada media *Kazoku Music Video*:

Nama Validator Ahli Materi

Validator	Nama	Jabatan
Ahli Materi	Nailul Ulya, S.Pd	Guru Bahasa Jepang SMK PGRI 13 Surabaya

Nilai yang diperoleh dari validator selanjutnya diolah dengan rumus prosentase dan dapat diinterpretasikan berdasarkan tabel di bawah ini:

Kriteria Prosentase

Prosentase	Kriteria
0%-20%	Tidak Baik
21%-40%	Kurang Baik
41%-60%	Cukup Baik
61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat Baik

Tabel berikut adalah skala nilai media *Kazoku Music Video* untuk validasi video pada tiap butir pernyataan.

Hasil Validasi Materi

Aspek	Uraian	Skala
Pengaruh Media pada Siswa	1. Kemampuan media menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.	4
	2. Kemampuan media menarik perhatian siswa.	4
	3. Kemampuan media memotivasi siswa untuk belajar.	4
	4. Kemampuan media sebagai pendukung pembelajaran tema Kazoku.	5
Materi pada Media Music Video Kazoku	1. Ketepatan anatara media <i>Music Video Kazoku</i> dengan materi buku sakura bab 16 tema Kazoku	5
	2. Ketepatan pelafalan kosakata sebutan keluarga dalam lagu	4
	3. Keruntutan konsep penyajian materi	4
	4. Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	5
	5. Keakuratan gambar atau ilustrasi	4
	6. Kemudahan untuk dipelajari	5

	7. Ketepatan arti bahasa Jepang dalam bahasa Indonesia	4
Skor total		48

Dari data di atas dapat diketahui prosentase atau nilai kelayakan materi yang diberikan oleh ahli materi. Berikut ini merupakan cara penghitungan prosentase kelayakan materi pada media *Kazoku Music Video*.

P = Prosentase Jawaban

f = Frekuensi Jawaban responden

N = Skor maksimal x Jumlah item x Jumlah responden

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{5 \times 11 \times 1}{48} \times 100\%$$

$$P = \frac{48}{55} \times 100\%$$

$$P = 87\%$$

Jadi Prosentase kelayakan materi yang dinilai oleh validator ahli materi adalah 87 %. Jika dilihat dari tabel Prosentase kelayakan, maka dari segi materi, media ini termasuk kriteria atau kategori sangat baik. Komentar dan saran perbaikan dari guru bahasa Jepang SMK PGRI 13 Surabaya selaku validator ahli adalah pelafalan kata *kyoudai* yang kurang tepat.

3) Analisis Lembar Angket Respon Siswa

Angket respon siswa disebarkan pada kelas XI APK 1 SMK PGRI 13 Surabaya pada tanggal 9 Mei 2018. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui respon siswa kelas XI APK 1 SMK PGRI 13 Surabaya terhadap media pembelajaran *music video kazoku* pada pembelajaran kosakata pada tema *kazoku*.

Data angket dalam penelitian ini terdiri dari 6 butir pernyataan dengan rincian tiga butir pernyataan untuk mengetahui motivasi siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media *music video kazoku* yaitu pada pernyataan nomor 1, 2, 3 dan 5. Satu butir pernyataan untuk mengetahui apakah media *music video kazoku* sesuai untuk pembelajaran di dalam kelas yaitu pada pernyataan nomor 6. Satu butir pernyataan untuk mengetahui proses pembelajaran siswa terhadap mempelajari kosakata bahasa Jepang yaitu pada pernyataan nomor 4. Analisis data angket diperoleh dengan cara menghitung frekuensi pemilihan jawaban dari angket tersebut menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Prosentase

f = Frekuensi

N = Jumlah jawaban responden

Dari 33 orang jumlah siswa/siswi kelas XI APK 1 SMK PGRI 13 Surabaya yang menyatakan sangat setuju dalam pernyataan angket nomor 1 **Media Musik Video dapat menghilangkan rasa bosan dalam mempelajari kosakata saat pembelajaran bahasa Jepang** yaitu sebanyak 21% yang didapatkan dari hasil $\frac{7}{33} \times 100\%$, 7 adalah jumlah siswa yang menyatakan sangat setuju. Sebanyak 61% yang didapatkan dari hasil $\frac{20}{33} \times 100\%$ yaitu 20 orang, menyatakan setuju. Sebanyak 18% yang didapatkan dari $\frac{6}{33} \times 100\%$ yaitu 6 orang, menyatakan kurang setuju. Sisanya 0% atau tidak ada yang memilih antara tidak setuju maupun sangat tidak setuju.

Dari 33 orang jumlah siswa/siswi kelas XI APK 1 SMK PGRI 13 Surabaya yang menyatakan sangat setuju dalam pernyataan angket nomor 2 **Pembelajaran menggunakan media Musik Video adalah pembelajaran yang inovatif karena belum pernah digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang di kelas** yaitu sebanyak 21% yang didapat dari hasil $\frac{7}{33} \times 100\%$, 7 adalah jumlah siswa yang menyatakan sangat setuju. Sebanyak 69,69% atau dibulatkan menjadi 70% yang didapatkan dari $\frac{23}{33} \times 100\%$ yaitu 23 orang menyatakan setuju. Sebanyak 9,1% atau dibulatkan menjadi 9% yang didapatkan dari $\frac{3}{33} \times 100\%$ yaitu 3 orang menyatakan kurang setuju. Sisanya 0% atau tidak ada yang memilih antara tidak setuju maupun sangat tidak setuju.

Dari 33 orang jumlah siswa/siswi kelas XI APK 1 SMK PGRI 13 Surabaya yang menyatakan sangat setuju dalam pernyataan angket nomor 3 **Pembelajaran kosakata bahasa Jepang tema Kazoku dengan menggunakan media Musik Video lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan metode ceramah (guru menerangkan materi dan siswa hanya memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru tanpa terlibat aktif dalam pembelajaran)** kelas yaitu sebanyak 27,3% atau dibulatkan menjadi 27% yang didapat dari hasil $\frac{9}{33} \times 100\%$, 9 adalah jumlah siswa yang menyatakan sangat setuju. Sebanyak 63,6% atau dibulatkan menjadi 64% yang didapatkan dari $\frac{21}{33} \times 100\%$ yaitu 21 orang menyatakan setuju. Sebanyak 6,06% atau dibulatkan menjadi 6% yang didapatkan dari $\frac{2}{33} \times 100\%$ yaitu 2 orang menyatakan kurang setuju. Sebanyak 3,03% atau dibulatkan menjadi 3% yang didapatkan dari $\frac{1}{33} \times 100\%$ yaitu 1 orang menyatakan tidak setuju. Sisanya 0% atau tidak ada yang memilih opsi "sangat tidak setuju".

Dari 33 orang jumlah siswa/siswi kelas XI APK 1 SMK PGRI 13 Surabaya yang

menyatakan sangat setuju dalam pernyataan angket nomor 4 **Media pembelajaran Musik Video adalah model pembelajaran yang inovatif karena membuat siswa lebih mudah menghafal kosakata tentang Kazoku** yaitu sebanyak 12,12% atau dibulatkan menjadi 12% yang didapat dari hasil $\frac{4}{33} \times 100\%$, 4 adalah jumlah siswa yang menyatakan sangat setuju. Sebanyak 69,69% atau dibulatkan menjadi 70% yang didapatkan dari $\frac{23}{33} \times 100\%$ yaitu 23 orang menyatakan setuju. Sebanyak 15,15% atau dibulatkan menjadi 15% yang didapatkan dari $\frac{5}{33} \times 100\%$ yaitu 5 orang menyatakan kurang setuju. Sebanyak 3,03% atau dibulatkan menjadi 3% yang didapatkan dari $\frac{1}{33} \times 100\%$ yaitu 1 orang menyatakan tidak setuju setuju. Sisanya 0% atau tidak ada yang memilih opsi “sangat tidak setuju”.

Dari 33 orang jumlah siswa/siswi kelas XI APK 1 SMK PGRI 13 Surabaya yang menyatakan sangat setuju dalam pernyataan angket nomor 5 **Media Musik Video meningkatkan minat saya dalam mempelajari bahasa Jepang** yaitu sebanyak 24,24% atau dibulatkan menjadi 24% yang didapat dari hasil $\frac{8}{33} \times 100\%$, 8 adalah jumlah siswa yang menyatakan sangat setuju. Sebanyak 54,54% atau dibulatkan menjadi 55% yang didapatkan dari $\frac{18}{33} \times 100\%$ yaitu 18 orang menyatakan setuju. Sebanyak 12,12% atau dibulatkan menjadi 12% yang didapatkan dari $\frac{4}{33} \times 100\%$ yaitu 4 orang menyatakan kurang setuju. Sebanyak 9,09% atau dibulatkan menjadi 9% yang didapatkan dari $\frac{3}{33} \times 100\%$ yaitu 3 orang menyatakan tidak setuju setuju. Sisanya 0% atau tidak ada yang memilih opsi “sangat tidak setuju”.

Dari 33 orang jumlah siswa/siswi kelas XI APK 1 SMK PGRI 13 Surabaya yang menyatakan sangat setuju dalam pernyataan angket nomor 1 **Penggunaan media Musik Video sesuai untuk pembelajaran menghafal kosakata bahasa Jepang di dalam kelas** yaitu sebanyak 18,18% atau dibulatkan menjadi 18% yang didapatkan dari hasil $\frac{6}{33} \times 100\%$, 6 adalah jumlah siswa yang menyatakan sangat setuju. Sebanyak 72,7% atau dibulatkan menjadi 73% yang didapatkan dari hasil $\frac{24}{33} \times 100\%$ yaitu 24 orang, menyatakan setuju. Sebanyak 9,09% atau dibulatkan menjadi 9% yang didapatkan dari $\frac{3}{33} \times 100\%$ yaitu 3 orang, menyatakan kurang setuju. Sisanya 0% atau tidak ada yang memilih antara tidak setuju maupun sangat tidak setuju.

Hasil data menunjukkan bahwa respon siswa atau prosentase total angket respon siswa secara keseluruhan terhadap media *music video kazoku* adalah 81% yang didapatkan dari

penghitungan p total sama dengan skor keseluruhan yang diberikan siswa pada tiap indikator kemudian dibagi dengan skor maksimal dan dikali 100%

Skor maksimal = skor tertinggi tiap item x jumlah item x

jumlah responden

= 5 x 6 x 33

= 990

P total = $\frac{f}{N} \times 100\%$

= $\frac{800}{990} \times 100\%$

= 80,8 % atau dibulatkan menjadi 81 %

B. Pembahasan

Setelah peneliti mendapatkan data kemudian diolah, tahap selanjutnya adalah pembahasan. Pembahasan ini adalah untuk menjelaskan hasil pengolahan data yang terdapat pada hasil penelitian. Pembahasan digunakan untuk menjawab rumusan masalah. Hasil yang didapat dari rumusan masalah yang pertama **kelayakan pengembangan media music video Kazoku sebagai media pendukung untuk pembelajaran kosakata Kazoku terhadap kelas XI APK I SMK PGRI 13 Surabaya** adalah kelayakan media *music video Kazoku*. Untuk menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa maka peneliti perlu mengetahui kelayakan media. Untuk mengetahui hal tersebut dibutuhkan ahli materi dan ahli media sebagai validator kelayakan media dan materi yang digunakan di dalam media. Validator media sendiri ada 2, validator untuk menilai kelayakan media lagu yaitu dosen dari sendratasik FBS Universitas Negeri Surabaya dan validator untuk menilai kelayakan media video yaitu dosen dari desain grafis FBS Universitas Negeri Surabaya. Penilaian media *music video kazoku* ini mencakup keseluruhan aspek baik dari aspek musik yang terdiri dari 6 butir pernyataan, aspek media lagu sebagai media pembelajaran yang terdiri dari 4 butir pernyataan, aspek tampilan video yang terdiri dari 8 butir pernyataan, aspek desain cover CD yang terdiri dari 5 butir pernyataan, aspek materi yang terdiri dari 7 butir pernyataan dan aspek pengaruh media terhadap siswa yang terdiri dari 4 butir pernyataan. Hasil penilaian diperoleh dari tahap validasi kemudian data yang peneliti dapatkan diolah menggunakan rumus berdasarkan skala likert. Nilai keterangan dari setiap skala adalah 1 = sangat tidak baik, 2 = tidak baik, 3 = cukup baik, 4 = baik, 5 = sangat baik. Adapun penilaian dari ahli media lagu memiliki prosentase sebesar 56% yang termasuk dalam kriteria penilaian “cukup baik”. Sedangkan untuk penilaian dari ahli media video memiliki prosentase sebesar 89% yang termasuk dalam kriteria “sangat baik”. Untuk penilaian dari ahli materi memiliki prosentasi sebesar 87% yang termasuk dalam kriteria penilaian “sangat baik”.

Setelah mendapatkan penilaian kelayakan media dari ahli media dan ahli materi, tahap selanjutnya adalah pembahasan dari uji coba dan analisis respon siswa. Pembahasan ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang kedua **respon siswa kelas XI APK I SMK PGRI 13 Surabaya terhadap media *music video Kazoku* sebagai pendukung untuk pembelajaran kosakata *Kazoku***. Bentuk dari respon siswa diperoleh setelah penerapan media lagu Jepang di dalam kelas dilaksanakan.

Untuk mengetahui respon siswa, peneliti menggunakan angket respon siswa yang dibagikan ketika tahap uji coba media. Data angket dalam penelitian ini terdiri dari 6 butir pernyataan dengan rincian tiga butir pernyataan untuk mengetahui motivasi siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media *music video kazoku* yaitu pada angket respon siswa nomor 1, 2, 3 dan 5. Satu butir pernyataan untuk mengetahui apakah media *music video kazoku* sesuai untuk pembelajaran di dalam kelas yaitu pada angket respon siswa nomor 6. Satu butir pernyataan untuk mengetahui proses pembelajaran siswa terhadap mempelajari kosakata bahasa Jepang yaitu pada angket respon siswa nomor 4. Angket respon siswa terdiri dari 6 pernyataan dengan skala Likert. Interval skala yang digunakan adalah 1=sangat tidak setuju, 2=tidak setuju, 3=netral, 4=setuju, dan 5=sangat setuju.

Hasil data menunjukkan bahwa respon siswa atau prosentase total angket respon siswa secara keseluruhan terhadap media *music video kazoku* adalah 81% yang didapatkan dari penghitungan p total sama dengan skor keseluruhan yang diberikan siswa pada tiap indikator kemudian dibagi dengan skor maksimal dan dikali 100%. Berdasarkan tabel 4.10, nilai ini termasuk ke dalam kriteria “sangat kuat” sehingga bisa dikatakan media *music video Kazoku* layak digunakan sebagai pendukung untuk pembelajaran kosakata *Kazoku*.

Respon siswa pada butir pertama angket respon siswa yaitu sebesar 81% atau sangat kuat dalam pernyataan “Media Musik Video dapat menghilangkan rasa bosan dalam mempelajari kosakata saat pembelajaran bahasa Jepang”. Respon siswa pada butir kedua angket respon siswa yaitu sebesar 82% atau sangat kuat terhadap “Pembelajaran menggunakan Media Musik Video adalah pembelajaran yang inovatif karena belum pernah digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang di kelas”. Respon siswa pada butir ketiga angket respon siswa yaitu sebesar 83% atau sangat kuat dalam pernyataan “Pembelajaran kosakata bahasa Jepang tema *Kazoku* dengan menggunakan media Musik Video lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan metode ceramah (guru menerangkan materi dan siswa hanya memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru tanpa terlibat aktif dalam pembelajaran)”. Respon siswa pada butir keempat angket respon siswa yaitu sebesar 78% atau kuat dalam pernyataan

“Media pembelajaran Musik Video adalah model pembelajaran yang inovatif karena membuat siswa lebih mudah menghafal kosakata tentang *Kazoku*”. Respon siswa pada butir kelima angket respon siswa yaitu sebesar 79% atau kuat dalam pernyataan “Media Musik Video meningkatkan minat saya dalam mempelajari bahasa Jepang”. Respon siswa pada butir keenam angket respon siswa yaitu sebesar 82% atau sangat kuat dalam pernyataan “Penggunaan media Musik Video sesuai untuk pembelajaran menghafal kosakata bahasa Jepang di dalam kelas”.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat diambil simpulan bahwa pengembangan media Music Video Kazoku dapat digunakan sebagai media pendukung untuk pembelajaran kosakata Kazoku terhadap kelas XI APK I SMK PGRI 13 Surabaya tahun ajaran 2017/2018 berdasarkan rumusan masalah yaitu kelayakan dan respon siswa. Adapun simpulan yang didapat.

1. Kualitas atau kelayakan media Music Video Kazoku sebagai media pendukung untuk pembelajaran kosakata Kazoku dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMA. Hal ini dibuktikan dari hasil penilaian validasi pada 3 aspek yaitu aspek media lagu dengan validator dosen sendratasik FBS Universitas Negeri Surabaya, aspek media video dengan validator dosen desain grafis FBS Universitas Negeri Surabaya dan aspek materi dengan validator guru pengampu pelajaran bahasa Jepang SMK PGRI 13 Surabaya. Adapun penilaian dari ahli media lagu memiliki prosentase sebesar 56%. Penilaian validasi dari ahli media lagu terdapat pada interval antara 41%-60% yang termasuk dalam kriteria penilaian “cukup baik”. Sedangkan pada hasil penilaian dari ahli media video memiliki prosentase sebesar 89%. Penilaian validasi dari ahli media video terdapat pada interval 81%-100% yang termasuk dalam kriteria penilaian “sangat baik”. Untuk penilaian dari ahli materi memiliki prosentase sebesar 87%. Penilaian validasi dari ahli materi terdapat pada interval 81%-100% yang termasuk dalam kriteria penilaian “sangat baik”. Sehingga dari kesimpulan hasil kriteria diatas dapat diketahui bahwa kualitas kelayakan media Music Video Kazoku cukup baik pada penilaian aspek media lagu, sangat baik pada penilaian aspek media video, dan sangat baik pada penilaian aspek materi.

2. Respon siswa terhadap media Music Video Kazoku sebagai pendukung untuk pembelajaran kosakata Kazoku dinyatakan positif atau sangat kuat. Berdasarkan prosentase total angket respon siswa secara keseluruhan terhadap media music video kazoku adalah 81%. Prosentase total angket respon siswa secara keseluruhan terdapat pada interval 81%-100% yang termasuk dalam kriteria sangat kuat. Respon siswa pada butir kedua angket respon siswa yaitu sebesar 82% atau sangat kuat terhadap “Pembelajaran menggunakan Media Musik Video adalah pembelajaran yang inovatif karena belum pernah digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang

di kelas”. Respon siswa pada butir ketiga angket respon siswa yaitu sebesar 83% atau sangat kuat dalam pernyataan “Pembelajaran kosakata bahasa Jepang tema Kazoku dengan menggunakan media Musik Video lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan metode ceramah (guru menerangkan materi dan siswa hanya memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru tanpa terlibat aktif dalam pembelajaran)”. Respon siswa pada butir keempat angket respon siswa yaitu sebesar 78% atau kuat dalam pernyataan “Media pembelajaran Musik Video adalah model pembelajaran yang inovatif karena membuat siswa lebih mudah menghafal kosakata tentang Kazoku”. Respon siswa pada butir kelima angket respon siswa yaitu sebesar 79% atau kuat dalam pernyataan “Media Musik Video meningkatkan minat saya dalam mempelajari Bahasa Jepang”. Respon siswa pada butir keenam angket respon siswa yaitu sebesar 82% atau sangat kuat dalam pernyataan “Penggunaan media Musik Video sesuai untuk pembelajaran menghafal kosakata bahasa Jepang di dalam kelas”.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, terdapat beberapa hal yang menjadi saran peneliti pada pihak yang akan menggunakan media *Music Video Kazoku* maupun untuk pengembangan penelitian selanjutnya terhadap media ini. Berikut adalah saran agar pengembangan media *Music Video Kazoku* berjalan lebih baik.

1. Penggunaan media *Music Video Kazoku* sebagai media pendukung untuk pembelajaran kosakata pada pelajaran *kazoku* mungkin cukup menarik perhatian siswa karena selain lagu juga ada video yang berisi tentang peranan keluarga. Tetapi pemilihan peran *kazoku* di dalam media ada beberapa pemilihan tokoh yang kurang sesuai dengan perannya dan beberapa pengambilan gambar yang pencahayaannya kurang baik.
2. Nada dan melodi yang digunakan dapat dikembangkan dan ditambahi dengan alat musik khas Jepang seperti *shamisen* ataupun *taiko*, agar kesan Jepang bertambah saat mendengarkan media ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bakry, Benny. 2014. *Journal of Japanese and Teaching. Analisis verba noru, noboru, dan agaru*, (online), vol 3, Nomor 1, (<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/chie>, diakses 1 agustus 2018).
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Hartanti, Lina Purwaning. 2016. “Patterns of Switching in Indonesian – English Bilingual Pop Songs”. Jurnal online disajikan dalam *Paramasastra*. Vol.3/No.1/2016. Surabaya.
- Ifadah, Muhimatul. 2011. *Keefektifan Lagu sebagai Media Belajar dalam Pengajaran Pronunciation/Pengucapan*. LPPM Unimus.
- Jamalus. 1988. *Panduan pengajaran buku pengajaran musik melalui pengalaman musik*. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Pendidikan.
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Pratita, Ina Ika. 2017. “Pengembangan Model Cooperative Integrated Reading and Composition (circ) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman (dokkai) Mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Jepang Universitas Negeri Surabaya”. Dalam *Jurnal ASA*. Vol.4/September 2017. Surabaya.
- Rahadiyanti, Dewi Puji. 2012. *Penggunaan Media Lagu Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Struktur Bahasa Inggris*. Jawa Tengah: Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan dan Sunarto. 2012. *Pengantar Statistika untuk Penelitian: Pendidikan, Sosial, Ekonomi Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Rusmiyati. 2015. “Peningkatan Kemampuan Menulis (sakubun) Mahasiswa Bahasa Jepang Angkatan 2014 A Tahun Akademik 2015-2016 Melalui Penerapan Kolaborasi Membaca-Menulis Dengan Teknik *Peer Reading*”. Dalam *jurnal ASA* Vol.3/2016. Surabaya.
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP
- Soepardjo, Djodjok. 2007. “*Kosakata dan pendidikan jepang*”. Dalam *Jurnal Ilmiah Kajian Jepang (Chie)*. Vol.1/No.1/April 2007. Surabaya.
- Sudijono, Anas. 2007. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: Grafindo Persada Raju.
- Sudjianto, Dahidi Ahmad. 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Tim Penyusun. 2014. *Buku Panduan Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni (Edisi Revisi)*. Surabaya: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Universitas Negeri Surabaya.