

**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU ILUSTRASI “AISATSU BENKYOUSHIMASHOU” DALAM PEMBELAJARAN KOSA KATA SAPAAN BAHASA JEPANG MELALUI LAGU ANAK JEPANG GREETING SONG –KODOMO NO UTA 子供の歌**

**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU ILUSTRASI “AISATSU BENKYOUSHIMASHOU” DALAM PEMBELAJARAN KOSA KATA SAPAAN BAHASA JEPANG MELALUI LAGU ANAK JEPANG GREETING SONG –KODOMO NO UTA 子供の歌**

**Liana Sandra Wati**

S-1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

[lianawati@mhs.unesa.ac.id](mailto:lianawati@mhs.unesa.ac.id)

**Rusmiyati, S.Pd, M.Pd**

Dosen S-1 Pend. Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

[rusmiyati@unesa.ac.id](mailto:rusmiyati@unesa.ac.id)

**ABSTRAK.**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan Buku media “Aisatsu Benkyoushimashou” sebagai media pembelajaran kosa kata sapaan bahasa Jepang pada SD Labschool UNESA dan SMP Insan Cendekia Mandiri. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran “Aisatsu Benkyoushimashou” dan mengetahui respon siswa terhadap media “Aisatsu Benkyoushimashou”. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data yang dianalisis adalah hasil wawancara. Berdasarkan hasil analisis dapat diketahui sebagai berikut.

Penelitian ini didasari hasil angket siswa yang menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari Kosa kata baru. Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan media “Aisatsu Benkyoushimashou” adalah Metode R&D dari Sugiyono. Pada uji coba pemakaian media “Aisatsu Benkyoushimashou” diajukan pada 14 siswa SD dari penelitian pengembangan media “Aisatsu Benkyoushimashou” :

1. Kelayakan media dapat dilihat dari hasil validasi materi dan oleh ahli media. Dari hasil validasi media, kelayakan media “Aisatsu Benkyoushimashou” dinyatakan sangat baik dengan memperoleh nilai sebesar 89%. dari hasil validasi materi, materi dalam media dinyatakan sangat baik dengan memperoleh nilai 80%.
2. Respon siswa terhadap pengembangan media “Aisatsu Benkyoushimashou” dapat dilihat dari hasil angket respon siswa. berdasarkan analisis angket respon siswa, respon siswa SD.

Dari hasil penilaian para validator dan hasil angket respon siswa, media “Aisatsu Benkyoushimashou” dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran kosa kata sapaan untuk SD.

Kata kunci : Pengembangan, , media pembelajaran, Kosa kata sapaan

**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU ILUSTRASI “AISATSU BENKYOUSHIMASHOU” DALAM PEMBELAJARAN KOSA KATA SAPAAN BAHASA JEPANG MELALUI LAGU ANAK JEPANG GREETING SONG –KODOMO NO UTA 子供の歌**

**ABSTRACT**

This research is a research development of media book "*Aisatsu Benkyoushimashou*" as a Japanese greeting vocabulary learning media at UNESA Labschool Elementary School and Insan Cendekia Mandiri Middle School. The purpose of this study was to determine the feasibility of learning media "*Aisatsu Benkyoushimashou*" and determine students' responses to the media "*Aisatsu Benkyoushimashou*". This research is based on the results of student questionnaires which show the students difficulties in learning new vocabulary.

The method used in the "*Aisatsu Benkyoushimashou*" media development research was the R&D method from Sugiyono. The trial used of the media "*Aisatsu Benkyoushimashou*" was tasted on 14 elementary students.

The results of the "*Aisatsu Benkyoushimashou*" media development research were as follows:

1. The feasibility of the media can be seen from the results of the validation of the material From media experts. From the results of the media validation, the feasibility of the media "*Aisatsu Benkyoushimashou*" was very good with a score of 89%. from the results of the material validation, the material in the media was very good with a value of 80%.
2. Student responses to the development of the media "*Aisatsu Benkyoushimashou*" can be seen from the results of the student response questionnaire. based on the analysis of student questionnaire responses, elementary student responses.

From the results of the validator's assessment and the results of the student response questionnaire, the media "*Aisatsu Benkyoushimashou*" Was suitable as a medium for greeting vocabulary learning for elementary schools.

Keywords : Development, media of learning, greeting vocabulary



**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU ILUSTRASI “AISATSU BENKYOUSHIMASHOU” DALAM PEMBELAJARAN KOSA KATA SAPAAN BAHASA JEPANG MELALUI LAGU ANAK JEPANG GREETING SONG –KODOMO NO UTA 子供の歌**

## PENDAHULUAN

Pendidikan karakter sejak dini memang patut menjadi perhatian bagi para pendidik. Karakter dapat terbentuk dari keseharian yang sederhana seperti mengucapkan ‘salam’ kepada orang yang lebih tua dan kepada sesama teman. Pendidikan karakter erat kaitannya dengan bahasa dan proses penerapan bahasa tersebut ke dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan diajarkan melalui media salah satunya adalah lewat lagu anak karena dapat diserap dengan baik oleh anak-anak. Bila di Indonesia terdapat lagu seperti murid budiman, dan hormati guru yang memiliki rilik “*Rajinlah selalu tentu kau dapat hormati gurumu sayangi teman itulah tanda kau murid budiman*” merupakan lirik yang mendidik sebagai pemberian pembelajaran.

Peneliti memilih Lagu Anak Jepang karena Lagu Anak Jepang mengandung banyak pembelajaran di dalamnya. Lagu “*kodomo no uta-Salam sapaan*” dianggap sangat cocok dengan pendidikan karakter yang diterapkan di Jepang. Peneliti ingin menerapkan budaya ‘sopan menyapa’ kepada anak Indonesia. Lagu anak dapat sekaligus sebagai sarana hiburan dan sebagai sarana pembelajaran yang mendidik. Lagu Anak Jepang sangat kental dengan unsur Budaya yang terkandung didalamnya. Pada lagu “*あいさつの歌*” yang terkandung pembelajaran Kosa-kata sapaan bahasa Jepang yang diiringi musik yang menarik. *Aisatsu* 「あいさつ」 adalah kata dalam bahasa Jepang yang berarti “salam” atau “sapaan”. Di Jepang maupun di negara lain, salam menunjukkan kesopanan seseorang, di Jepang salam sudah menjadi pendidikan karakter yang diterapkan sejak dini.

Peneliti melakukan observasi pada siswa SD Labschool kelas 4 dengan dasar mencari tau kebiasaan menyapa murid kepada guru, teman maupun kepada orang yang lebih tua. Berdasarkan survei yang peneliti lakukan setiap pagi melakukan piket para siswa dianggap masih kurang dalam melakukan kebiasaan menyapa pada teman, orang tua, guru bahkan pada orang yang lebih tua. Ketika siswa bertemu guru, lebih dari 70% siswa hanya diam saat bersalaman dengan guru, dan hanya 30% siswa yang menyapa guru dengan “*selamat pagi*” atau “*assalamualaikum*”, dan beberapa siswa menggunakan bahasa Inggris “*good morning*”. Dari kebiasaan menyapa yang

kurang pada siswa siswi SD Labschool Unesa. Peneliti menyangkutpautkan kebudayaan Jepang dan Indonesia sehingga siswa dapat belajar secara meluas, dan peneliti sebagai guru melatih pengucapan siswa dan mengharuskan siswa untuk menyapa guru, teman serta orang yang lebih tua. Tidak hanya menggunakan bahasa Jepang, peneliti melatih siswa untuk dapat menyapa guru menggunakan Bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Dari pembiasaan itulah peneliti berharap para siswa mampu terbiasa melakukan kegiatan menyapa dengan aktif setiap hari.

Buku media bergambar dengan nuansa menyenangkan digunakan untuk bisa diterima anak-anak. Peneliti membiasakan budaya literasi pada sasaran media yaitu pada siswa SD Labschool yang sudah dicanangkan budaya literasi sejak dini sekolah, sehingga peneliti mensupport aktifitas siswa dan sehingga buku media dapat diletakan di perpustakaan sekolah untuk terus dapat digunakan. Lagu tidak hanya didengar melainkan makna isi lagu dapat dilihat melalui penerapan *Ilustrasi “Aisatsu Benkyoushimasho”* yang menarik. Media sebagai alternatif pembelajaran Kosa kata sapaan bahasa Jepang sangatlah dibutuhkan, peneliti ingin mengilustrasikan Lagu Anak Jepang “*あいさつの歌*” Karya Tetsuya Kitada 「北田てつや」 yang terdapat Lirik berupa kosa kata bahasa Jepang ke dalam sebuah “*Ilustrasi Aisatsu Benkyoushimashou*”.

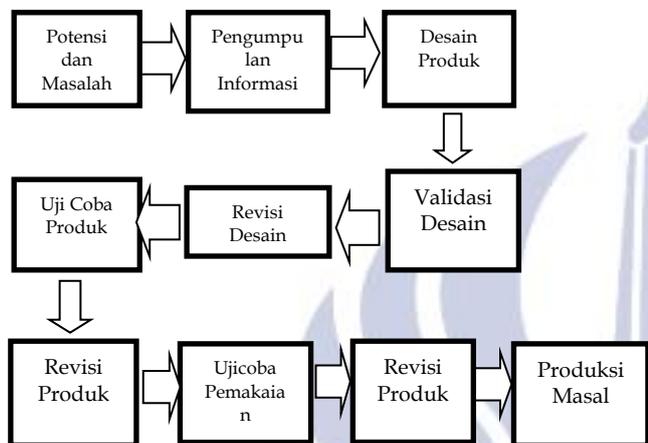
Adapun penelitian ini termasuk dalam Jenis penelitian kualitatif deskriptif analisis dan memakai metode penelitian dan pengembangan (R&D), untuk itu peneliti menggunakan tahapan penelitian sesuai yang dikemukakan Sugiyono (2009:407) yang terdiri dari beberapa langkah, yakni: potensi dan masalah, pengumpulan data, design produk, validasi design, revisi design, uji coba produk 1, revisi produk, uji coba pemakaian 2, revisi produk dan produksi masal. Peneliti juga menggunakan jenis penelitian *True Eksperimen* untuk kegiatan percobaan yang bertujuan untuk mengetahui suatu gejala atau pengaruh yang timbul sebagai akibat dari perlakuan tertentu. Tahapan uji coba pemakaian ini dilakukan untuk menganalisis seberapa efektif penggunaan Media “*Aisatsu Benkyoushimashou*” dalam memahami Kosa Kata sapaan Bahasa Jepang bagi Pembelajar bahasa Jepang Pemula.

**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU ILUSTRASI “AISATSU BENKYOUSHIMASHOU” DALAM PEMBELAJARAN KOSA KATA SAPAAN BAHASA JEPANG MELALUI LAGU ANAK JEPANG GREETING SONG –KODOMO NO UTA 子供の歌**

## KAJIAN TEORI

### 1. Penelitian dan Pengembangan

Peneliti melakukan pengembangan Media dari Sugiyono karena dianggap cocok dengan tujuan peneliti dalam membuat media ini dan pengembangan produk ini. Rancangan pengembangan (*research and development*/) yang telah dikemukakan oleh Sugiyono (2015:409), yaitu:



**Bagan 2.2**

#### **Rancangan Pengembangan Sugiyono (2015:409)**

##### 1. Potensi dan Masalah

Dengan melakukan penelitian metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), dapat ditemukan suatu model, pola, atau sistem penanganan terpadu yang efektif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut. Masalah pada penelitian ini adalah Tingkat kebiasaan menyapa yang sangat kurang di SD Labschool Unesa sehingga peneliti menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar Bahasa Jepang untuk menunjang pembiasaan menyapa.

##### 2. Mengumpulkan Informasi

Pengumpulan informasi dari Lirik lagu anak Jepang “Kodomo no uta”, Kelayakan media dari hasil Tes uji *Pretest - Posttest* siswa dan Validasi Media dari ahli media dan ahli materi.

##### 3. Desain Produk

Peneliti mengembangkan sebuah media yang dirancang dari lagu anak jepang dan divisualisasikan ke dalam bentuk ilustrasi gambar. Pada design Ilustrasi peneliti mengambil potongan- potongan lirik yang kemudian di artikan dan di ilustrasikan.

##### 4. Validasi Desain

Proses pembuatan produk media “*Aisatsu Benkyoushimashou*” divalidasikan kepada ahli media dan ahli materi agar menjadi

media yang layak digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas.

##### 5. Revisi Desain

Melalui diskusi dengan ahli media dan ahli materi, maka dapat diketahui kelemahan produk. Kemudian peneliti memperbaiki media sehingga jadi lebih baik. Pada setiap gambar ilustrasi mengalami revisi lebih dari 2 kali.

##### 6. Uji Coba Produk

Uji coba media dilakukan peneliti pada sekolah SD Labschool Unesa kelas 4 dan kelas 3B. Tujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang telah di buat. Dengan memberikan media untuk di gunakan para siswa kelas eksperimen serta mendapat angket respon dari siswa.

##### 7. Revisi Produk

Tahap revisi ini dilakukan setelah mendapat masukan berupa data kuisisioner dan wawancara terhadap responden dari uji produk. Hasil data penilaian ini digunakan untuk perbaikan lebih lanjut pada media yang dikembangkan.

##### 8. Ujicoba Pemakaian

Ujicoba pemakaian dimaksudkan untuk mengujicobakan produk yang telah dihasilkan kepada pembelajar bahasa Jepang pemula. Produk baru tersebut harus tetap di nilai kekurangannya guna untuk perbaikan lebih lanjut.

##### 9. Revisi Produk

Revisi produk pada tahap ini diharapkan dapat menghilangkan kelemahan yang masih tersisa dari beberapa proses sebelumnya, revisi yang dilakukan ialah pada perubahan Spiral yang lebih besar, perubahan warna spiral serta percobaan menggunakan cetak laminasi pada buku media .

Pada penelitian pengembangan media “*Aisatsu Benkyoushimashou*” ini peneliti hanya mengambil beberapa teori dari pengembangan Sugiyono, yaitu Potensi dan masalah sampai dengan Uji coba Produk pada media.

**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU ILUSTRASI “AISATSU BENKYOUSHIMASHOU” DALAM PEMBELAJARAN KOSA KATA SAPAAN BAHASA JEPANG MELALUI LAGU ANAK JEPANG GREETING SONG –KODOMO NO UTA 子供の歌**

**METODE**

Metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode eksperimen (True Eksperimen). Menurut Sugiyono (2014:2), metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Jenis penelitian berdasarkan objek yang diteliti, penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*).

Instrumen penelitian menggunakan Tes tulis, Tes dilakukan 2 kali pada masing masing kelas eksperimen dan pada kelas kontrol. Yaitu *Pretest* dan *Posttest*. Perlakuan berupa penerapan media “Aisatsu Benkyoushimashou” dengan siswa berkelompok di dalam kelas dan berfikir aktif dalam kelompok tersebut untuk memecahkan teka teki pada media buku.

Menurut sugiyono (2015: 245), teknik analisis data merupakan kegiatan mencermati, menguraikan, dan bagian dari proses untuk memperoleh simpulan terkait perbaikan pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian True Eksperimen. Pengolahan data berupa tes dilakukan dengan menggunakan perhitungan statistik komparasional yaitu statistik yang digunakan untuk menguji ada tidaknya perbedaan yang signifikan diantara kedua variabel (variabel x dan y) dengan menggunakan uji t-test (*uji t-table*) (Sutedi, 2011, hlm 228). Langkah langkah yang diterapkan ialah :

- a. Membuat tabel persiapan untuk menghitung nilai t hitung
- b. Mencari mean variabel (x) dan (y)
 
$$M_x = \frac{\sum x}{N} \quad M_y = \frac{\sum y}{N}$$

$$M_{x/y} : \text{Nilai rata- rata Pretest/ Post test}$$

$$\sum x/y : \text{Jumlah total nilai Pretest / Posttest}$$

$$N : \text{Jumlahsiswa pretest / posttest}$$
- c. Mencari standar deviasi variabel (x) dan (y)
 
$$SD_x : \text{Standar deviasi hasil pretest / posttest kelas eksperimen}$$

$$SD_y : \text{Standar deviasi hasil pretest/ posttest kelas kontrol}$$
- d. Mencari standar error variabel (x) dan (y)

$$SEM_x = \frac{SD_x}{\sqrt{N-1}} \quad SEM_y = \frac{SD_y}{\sqrt{N-1}}$$

Keterangan :

$SEM_x$  : Standar error hasil pretest / posttest kelas eksperimen

$SEM_y$  : Standart error hasil pretest / posttest kelas kontrol

- e. Menghitung standar error

$$SEM_{xy} = \sqrt{SEM_x^2 + SEM_y^2}$$

- f. Mencari nilai t hitung

$$t_o = \frac{M_x - M_y}{SEM_{x-y}}$$

Ket :

$t_o$  : Nilai t hitung  
 $M_x - M_y$  : Selisih Mean X dan Mean y  
 $SEM_{x-y}$  : Standar error perbedaan mean variabel x dan y

- g. Memberikan interpretasi terhadap nilai t hitung

- Hk diterima apabila nilai  $t_{hitung} > t_{table}$
- Hk ditolak apabila nilai  $t_{hitung} < t_{table}$

- h. Menguji kebenaran dengan membandingkan nilai  $t_{table}$  (Sutedi, 2011, hlm. 231-232)

Teknik pengolahan data hasil angket menggunakan Rumus

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

Keterangan:

P: persentase frekuensi dari setiap jawaban dari responden

F : frekuensi setiap jawaban dari responden

N : jumlah responden

(Riduwan, 2008:89)

- i. Angket Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

$$P = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Kriteriaum}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

Skor Kriteriaum = Skor Tertinggi Tiap Item X Jumlah Item X Jumlah Responden.

**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU ILUSTRASI “AISATSU BENKYOUSHIMASHOU” DALAM PEMBELAJARAN KOSA KATA SAPAAN BAHASA JEPANG MELALUI LAGU ANAK JEPANG GREETING SONG –KODOMO NO UTA 子供の歌**

**HASIL PENELITIAN**

1. Pada potensi dan Masalah peneliti melakukan studi pustaka untuk mengetahui potensi apakah yang dibutuhkan oleh pembelajaran saat ini. Penggunaan media ilustrasi kata sapaan ini digunakan untuk menunjang proses belajar siswa serta untuk membangun budaya literasi yang diterapkan pada siswa SD memvisualisasikan kosa kata pada lagu anak Jepang. Setelah mendapatkan data pada *Pra Penelitian*, langkah berikutnya yang dilakukan penelitian adalah menyimpulkan hasil data untuk bahan dalam merencanakan produk. Agar dapat menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan siswa maka peneliti menyebarkan angket pra penelitian kepada siswa SD Labschool UNESA kelas 4 dan kelas 3B.
2. Pengumpulan Informasi melalui Lirik lagu yang ditulis oleh Tetsuya Kitada 「北田てつや」 yang berjudul “Greetings song” *Kodomo no uta*. Hasil validasi ahli media dan ahli materi serta hasil angket respon siswa.
3. Peneliti mengembangkan sebuah media yang dirancang dari lagu anak Jepang dan divisualisasikan ke dalam bentuk ilustrasi gambar. Pada design Ilustrasi peneliti mengambil potongan-potongan lirik yang kemudian di artikan dan di ilustrasikan.

**Tahap 1 proses pembuatan gambar**



Pada ilustrasi tahap awal masih dalam coretan pensil. Pembentukan karakter belum terlihat karena masih banyak proses revisi.

**Tahap 2 : Pewarnaan pada gambar menggunakan Photoshop dan corel draw**



Media berupa buku yang berisi ilustrasi kosa kata sapaan di cetak menggunakan kertas Art paper.

**Tahap 3 : Pemberian Spiral**



Pada tepi bagian buku peneliti menggunakan spiral besi sebagai penggabung antar bagian, peneliti memilih ring karena sangat memudahkan saat buku dibuka dari satu halaman ke halaman selanjutnya serta membuat kesan buku tidak menonjol alias tidak rata, karena peneliti menggunakan “kretekan” untuk menempel kosa kata.

**Tahap 4: Ketebalan Kertas Media**



Kertas yang digunakan adalah kertas Art Paper ukuran 230 dengan cover depan laminasi dan bagian belakang.

**Tahap 5: Perekat**



Perekat berupa “kretekan” untuk menempelkan kertas kosa kata pada buku. Kretekan tersebut akan di potong kecil- kecil menyesuaikan ukuran kolom kosa kata.

Media berupa buku Ilustrasi terdapat 20 gambar, ilustrasi di design dengan latar background imajinatif yang menarik dengan tema pada masing- masing gambar, bentuk tokoh ilustrasi pada gambar pun dibuat sangat imajinatif dan kreatif. Tampilan tokoh dalam gambar

**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU ILUSTRASI “AISATSU BENKYOUSHIMASHOU” DALAM PEMBELAJARAN KOSA KATA SAPAAN BAHASA JEPANG MELALUI LAGU ANAK JEPANG GREETING SONG –KODOMO NO UTA 子供の歌**

disesuaikan dengan alur cerita yang sesuai dengan kosa kata yang ada. Masing-masing gambar telah mengalami revisi lebih dari 3 kali untuk mencapai hasil yang sesuai dengan bimbingan atau arahan dosen pembimbing. Berikut tampilan cover media.



Tampak depan



Tampak Belakang

Dalam tampilan cover dibuat dengan menarik, penuh warna, serta memiliki kesan menyenangkan sehingga menarik minat belajar pembelajar bahasa Jepang. Memiliki judul “Aisatsu Benkyoushimashou” dan dibagian bawah terdapat nama peneliti. Pewarnaan pada cover dibuat penuh warna dengan menggabungkan warna-warna pastel kalem agar tidak terlalu ramai, disertai beberapa gambar lucu berupa kelinci dan bunga menambah kesan menyenangkan pada cover.

Tahap akhir : Hasil Akhir Media yang sudah tercetak



4. Validasi design dilakukan oleh 2 validator yaitu validator media dan materi. pada media memenuhi kelayakan untuk diterapkan pada Media. Dengan memenuhi kriteri “Baik” dengan perolehan 80% pada perhitungan skala *likert*. Dan ahli media memberikan penilaian “Sangat Baik” pada pengembangan media baru ini selain dianggap baru, menyenangkan serta akan sangat bermanfaat bagi penggunaanya yaitu siswa. memperoleh nilai 89% menurut perhitungan skala *likert*.

5. Uji coba Uji coba dilakukan di dua sekolah yang berbeda, uji coba pertama dilakukan di SMP insan endekia mandiri sidoarjo, dan uji coba kedua dilakukan di SD Labschool UNESA. Dari uji coba 1 di SMP terdapat revisi berupa penggunaan spiral yang kurang besar atau lebar, kemudian diperbaiki di uji coba ke 2. Pada uji coba 2 tidak ada revisi mengenai media dan isinya, sehingga tidak ada revisi lagi. Tidak dilakukan revisi setelah

6. uji coba 2 karena tidak ada yang perlu direvisi lagi, semua siswa memberikan tanggapan yang baik pada media.

Hasil uji coba 1 pada siswa yang belum pernah menerima pelajaran bahasa Jepang memperoleh nilai pretest sangat rendah dengan 2,5% saja sedangkan pada posttest SMP memperoleh rata-rata 90%, peningkatan dari penggunaan media. Pada uji coba 2 di SD kelas eksperimen dan kontrol telah menerima materi aisatsu di kelas 1 menerima pretest 28,4% dan posttest 92%. Sungguh peningkatan yang baik.

7. Revisi Design

Revisi design pada semua gambar dilakukan revisi sebanyak lebih dari 2 kali, ada yang revisi sebanyak 5 kali. Revisi dilakukan berdasarkan bimbingan bersama dosen pembimbing dan oleh ahli Media. Salah satu ilustrasi yang mengalami revisi ialah “Selamat Makan”:



Terlihat perbedaan pada setiap gambar setelah dilakukan revisi.



Penambahan objek kecil pada gambar memberikan kesan lebih mudah dimengerti.

**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU ILUSTRASI “AISATSU BENKYUSHIMASHOU” DALAM PEMBELAJARAN KOSA KATA SAPAAN BAHASA JEPANG MELALUI LAGU ANAK JEPANG GREETING SONG –KODOMO NO UTA 子供の歌**

Data Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol di SD Labschool UNESA.

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
Nama siswa	Nilai		Nama siswa	Nilai	
	Pretest	Posttest		Pretest	Posttest
Prabu	30	90	Adzkya	20	50
Putra	20	80	Alin	30	90
Quinta	40	100	Alena	30	70
Nakula	40	100	Aliyyah	10	50
Sadewa	20	80	Aisyah	20	70
Nadira	30	100	Areta	30	80
Sean	20	100	Bima	20	80
Arjuna	40	100	Davin	10	80
Naufah	30	100	Freya	30	70
Wildan	20	100	Olivia	20	50
Athalah	30	100	Kefi	20	60
Zaki	20	90	Mahira	30	90
Adriano	20	70	Raja	30	80
Abrisan	40	100	zahira	20	60
	400			320	

Dapat disimpulkan dari perhitungan Uji t pada tabel kelas eksperimen dan kelas kontrol bahwa:

1. Tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap *Pretest* tentang pemahaman siswa kelas 4 dan kelas 3 B tentang kosa kata. Karena para siswa sudah diajarkan *Aisatsu* saat kelas 1 dan bahan ajarnya pun sama, sehingga kemampuan siswa pun dapat dikatakan sama. Berbedanya ialah pada saat setelah pemberian media belajar “*Aisatsu Benkyushimashou*” pada kelas eksperimen yaitu kelas 4. Dengan pemberian media pada kelas eksperimen jauh lebih meningkat dalam hal pengetahuan kosa kata serta mampu untuk mengungkapkannya.  
Sementara pada kelas kontrol diberikan metode ceramah tentang pengetahuan *aisatsu* dengan kosa kata yang sama dengan kelas eksperimen. perbedaannya kelas kontrol tidak menggunakan media “*Aisatsu Benkyushimashou*” sama sekali.
2. Terdapat perbedaan penguasaan kosa kata bahasa Jepang pembelajar sesudahnya pada kelas yang menggunakan wacana bahasa Jepang dan tidak

3. Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil pretest dan posttest siswa kelas yang sebelum adanya belum terdapat tindakan.
4. Dari hasil analisis angket yang disebar pada 14 orang sampel penelitian, diketahui bahwa tanggapan sampel pada penggunaan media “*Aisatsu Benkyushimashou*” dalam pembelajaran kosa kata bahasa Jepang adalah sangat baik atau positif. Sampel menjadi lebih memahami perbedaan kosa kata dan mampu untuk mengucapkannya, mampu berfikir aktif dengan dalam diskusi kelompok, dan media yang menyenangkan serta bermanfaat dalam pembelajaran.

Kelayakan media dapat dilihat dari hasil uji coba, validasi materi, validasi media dengan hasil uji coba dapat diketahui bahwa  $t$  hitung lebih besar dibandingkan nilai  $t$  tabel ( $t$  hitung  $\geq t$  tabel ) yaitu dengan nilai  $6,6 \geq 2,09$  sehingga dapat disimpulkan bahwa sebelum dilakukan penerapan menggunakan media “*Aisatsu Benkyushimashou*” pada pembelajaran kosa kata bahasa Jepang terdapat perbedaan yang signifikan terkait pemahaman dan Pengetahuan siswa tentang *aisatsu* atau kosa kata. Yang berarti  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Validasi materi mencapai nilai secara keseluruhan 80% sangat baik. Dan validasi media secara keseluruhan 89% yaitu “sangat baik”. Sehingga dapat dikatakan LAYAK sebagai media pembelajaran.

**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU ILUSTRASI “AISATSU BENKYOUSHIMASHOU” DALAM PEMBELAJARAN KOSA KATA SAPAAN BAHASA JEPANG MELALUI LAGU ANAK JEPANG GREETING SONG –KODOMO NO UTA 子供の歌**

Angket respon siswa



Pemberian Angket respon siswa Dari hasil analisis angket yang disebar pada 14 orang sampel penelitian, diketahui bahwa tanggapan sampel pada penggunaan media “*Aisatsu Benkyoushimashou*” dalam pembelajaran kosa kata bahasa Jepang adalah sangat baik atau positif. Sampel (kelas 4) menjadi lebih memahami perbedaan kosa kata dan mampu untuk mengucapkannya, mampu berfikir aktif dengan dalam diskusi kelompok, dan media yang menyenangkan serta bermanfaat dalam pembelajaran.

#### SIMPULAN

Pada hasil uji kelayakan dari uji coba dalam rangkaian R & D yang diterapkan pada penelitian ini mengalami peningkatan penguasaan kosa kata bahasa Jepang dengan hasil uji coba 85% dan validasi materi 80%, validasi media 85%. Keduanya memenuhi kriteria “Sangat Baik” menurut perhitungan skala *likert*. Dengan demikian media “*Aisatsu Benkyoushimashou*” dikatakan “Layak” untuk digunakan sebagai pelajaran Bahasa Jepang.

Respon siswa terhadap media buku “*Aisatsu Benkyoushimashou*” berdasarkan angket respon yang telah disebarkan setelah kegiatan uji coba di kelas 4 SD LabSchool UNESA. Dari hasil respon siswa SD (kelas eksperimen) mendapat nilai respon sebesar 90% dengan kriteria “*Sangat Baik*” menurut perhitungan skala *likert*. Berdasarkan perolehan nilai yang didapat tersebut maka media buku “*Aisatsu Benkyoushimashou*” layak digunakan sebagai media untuk membantu pembelajaran

siswa dalam memahami kosa kata sapaan Bahasa Jepang.

#### Saran

Hasil penelitian berupa media yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu buku “*Aisatsu Benkyoushimashou*” sebagai media untuk memahami kosa kata sapaan Bahasa Jepang. Adapun beberapa saran yang peneliti sampaikan bagi yang ingin menggunakan buku ini sebagai media belajar sebagai berikut:

1. Bagi guru bahasa Jepang yang ingin menggunakan media ini untuk belajar kos akata dasar sebaiknya dimulai dengan memutar lagu “*Aisatsu no uta*” dengan mendengar terlebih dahulu akan muncul pertanyaan dari siswa dan mulailah memberikan sedikit materi diakhiri dengan pemberian media buku “*Aisatsu Benkyoushimashou*”.
2. Bagi pengguna media buku “*Aisatsu Benkyoushimashou*” disarankan untuk menggunakan buku ini sebaik mungkin tanpa merusak media dan digunakan untuk pendukung serta alternatif belajar yang dapat mengurangi rasa jenuh serta menyenangkan.
3. Bagi peneliti yang akan melanjutkan penelitian yang sama namun dengan ilustrasi dan hasil yang berbeda disarankan untuk melakukan kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui pengaruh buku ini dalam pembelajaran bahasa jepang sesuai materi.

**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU ILUSTRASI “AISATSU BENKYOUSHIMASHOU” DALAM PEMBELAJARAN KOSA KATA SAPAAN BAHASA JEPANG MELALUI LAGU ANAK JEPANG GREETING SONG –KODOMO NO UTA 子供の歌**

**DAFTAR RUJUKAN**

- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Borg, W. R dan Gal, M. D. 1983. *Educational Research An Intruction*. New York: Longman.
- Chaer, Abdul. 2007. *Kajian Bahasa: Struktural Internal, Pemakaian dan Pembelajaran*. Jakarta: RinekaCipta.
- Infoword Kokugojiten. 2017. *Aisatsu*. Dari E-Journal Repository.umy.ac.id
- Riduwan & Akdon. 2006. *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*. Jawa Barat: Alfabeta.
- Riduwan. 2008. *Skala pengukuran Variabel-Variabel Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R& D*. Bandung: ALFABETA.

