

Jurnal
PENELITIAN
MAHASISWA
INDONESIA

**Pengembangan Media
Video Lagu Sebagai Media
Pembelajaran Kosakata
Bahasa Jepang
Pada Siswa Kelas X**

Ni Wayan Dina Amertha Dewi
niwayandinaamerthadewi22@gmail.com
Universitas Pendidikan Ganesha

Kadek Eva Krishna Adnyani
krishna.adnyani@undiksha.ac.id
Universitas Pendidikan Ganesha

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk yaitu media pembelajaran berupa video lagu sebagai media alternatif pembelajaran kosakata bahasa Jepang kelas X Bahasa di SMA Negeri 1 Tegallalang dan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media yang dikembangkan. Dalam media ini terdapat 5 lagu. Pada setiap lagu akan menggunakan melodi dan topik yang berbeda. Melodi lagu yang digunakan yaitu melodi lagu anak. Media ini terdiri dari video, lirik, melodi, dan suara. Tujuan dikembangkannya media video lagu ini yaitu agar siswa dapat lebih termotivasi dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang. Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan adalah (*Four-D*) 4D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn L Semmel yang terdiri dari empat tahapan diantaranya yaitu *Define, Design, Develop* dan *Disseminate*. Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode wawancara dan kuesioner berupa angket uji ahli (uji ahli isi, uji ahli media) dan uji coba produk agar dapat menghasilkan produk yang baik. Berdasarkan hasil angket tersebut, skor yang diperoleh dari ahli materi yaitu 90 (sangat sesuai), dari ahli media yaitu 89,25 (sangat sesuai). Kemudian, skor yang diperoleh pada hasil angket uji coba dari guru yaitu 100 (sangat sesuai) dan uji coba terbatas dari peserta didik yaitu 96% (sangat layak). Dengan demikian, media video lagu yang dikembangkan ini dapat dijadikan sebagai media alternatif pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Kata kunci: Media pembelajaran, video lagu, kosakata.

Abstract

This study aims to develop a product, namely learning media in the form of video songs as an alternative medium for learning Japanese vocabulary for class X Language at SMA Negeri 1 Tegallalang and to determine the feasibility level of the developed media. In this media there are 5 songs. Each song will use a different melody and topic. The melody of the song used is the melody of a children's song. This media consists of video, lyrics, melody, and sound. The purpose of developing this song video media is so that students can be more motivated in learning Japanese vocabulary. The type of this research is research and development (Research and Development). The development model used is (Four-D) 4D developed by S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, and Melvyn L Semmel which consists of four stages including Define, Design, Develop and Disseminate. The types of data used in this development research are qualitative and quantitative data. Data was collected using

interview and questionnaire methods in the form of expert test questionnaires (content expert test, media expert test) and product trials in order to produce a good product. Based on the results of the questionnaire, the score obtained from material experts is 90 (very appropriate), from media experts it is 89.25 (very appropriate). Then, the score obtained in the test questionnaire results from the teacher is 100 (very appropriate) and the limited trial from students is 96% (very feasible). Thus, the developed song video media can be used as an alternative medium for learning Japanese vocabulary.

Keywords: *Learning media, video song, vocabulary.*

1. Pendahuluan

Dalam dunia pendidikan, kreativitas seorang guru dalam menyediakan teknik pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan. Guru sebagai seorang pendidik diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang efektif, kondusif, inovatif, serta menyenangkan. Menurut Pratita (2017:1), guru harus mampu memberikan stimulus untuk merangsang bakat dan minat peserta didik agar lebih termotivasi dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Untuk tercapainya keberhasilan pembelajaran guru harus memiliki kreatifitas dengan menyediakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan kualitas belajar peserta didik juga ditentukan pada kemampuan guru dalam memilih media yang akan digunakan dalam mengajar, Mahnun (2012). Hal ini dikarenakan keberadaan media pembelajaran yang tepat maka akan dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, efisien dan efektif.

Media pembelajaran digunakan sebagai perantara dalam kegiatan pembelajaran agar proses interaksi dan komunikasi antara guru dengan peserta didik dapat berlangsung secara tepat guna serta dapat berdayaguna. Sedangkan, Hamalik (1986) menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, motivasi, serta dapat membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Usman (2002: 11) menyatakan bahwa media merupakan sesuatu yang dapat digunakan dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga media dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Adapun informasi awal yang diperoleh dari wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Tegallalang pada bulan Juni yaitu minimnya penggunaan media pembelajaran di sekolah yang menjadi salah satu kendala untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa Jepang. Media pembelajaran yang ada masih kurang

dan terbatas, terlebih untuk mata pelajaran Bahasa Jepang. Hal tersebut menunjukkan sarana dan prasarana untuk mendukung penggunaan media seperti video pembelajaran sangatlah minim.

Media pembelajaran yang menjadi pendukung di sekolah hanya berupa *power point*, kartu huruf dan buku pelajaran. Jika media pembelajaran yang monoton dengan hanya memanfaatkan *power point* untuk metode ceramah atau *drill*, tentunya akan menjadikan siswa cepat merasa bosan. Sehingga, media pembelajaran yang menyenangkan sangat diperlukan saat proses pembelajaran agar menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari penyebaran kuesioner yang diberikan kepada siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Tegallalang diketahui bahwa siswa masih cukup sulit dalam mengingat kosakata bahasa Jepang. Selain banyaknya kosakata bahasa Jepang, yang menjadi kendala siswa dalam menguasai kosakata yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran secara optimal.

Pada mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Tegallalang, penggunaan media video lagu pembelajara belum pernah digunakan. Dengan diterapkan media video lagu dalam proses pembelajaran dipandang dapat membantu peserta didik mengurangi rasa bosan saat belajar. Video lagu dapat merangsang pertumbuhan kognitif peserta didik, dan memberikan banyak kesempatan untuk berlatih. Sehingga, video lagu ini merupakan salah satu media alternatif yang tepat dikembangkan untuk mata pelajaran bahasa Jepang.

Dalam penelitian ini, akan dikembangkan media video lagu pembelajaran dalam bahasa Jepang. Dengan demikian, media pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh guru dalam memfasilitasi pembelajaran. Melalui media video lagu diharapkan guru dapat memberikan nuansa yang berbeda dari sebelumnya dengan harapan peserta didik lebih

cepat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Alasan memilih media video lagu yaitu karena dianggap efektif dan praktis digunakan sebagai media alternatif pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang dapat membangkitkan rasa senang dan menarik perhatian peserta didik dalam belajar bahasa Jepang.

Berdasarkan masalah yang ada di SMA Negeri 1 Tegallalang dan pentingnya peran media dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya dalam menguasai kosakata, maka akan dikembangkan media video lagu yang dapat menunjang proses pembelajaran. Media video lagu diharapkan dapat memberikan inovasi terhadap metode pembelajaran yang baru dan dapat memunculkan suasana yang menyenangkan dalam belajar bahasa Jepang.

2. Metode

Model Penelitian Pengembangan

Dalam penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* menggunakan model *Four-D (4D)*. Menurut S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn L Semmel (1974: 5), model ini terdiri dari 4 tahapan sebagai berikut :

1. Tahap pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian (*define*) merupakan tahap analisis kebutuhan. Pada penelitian ini, tahap *define* dilakukan dengan melakukan wawancara kepada guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang dan penyebaran kuesioner pada peserta didik kelas X Bahasa di SMA Negeri 1 Tegallalang. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru diketahui bahwa guru memerlukan media untuk mengajar kosakata bahasa Jepang. Sedangkan, berdasarkan hasil penyebaran kuesioner ditemukan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengingat dan memahami kosakata bahasa Jepang. Dalam kuesioner ditemukan bahwa 100% peserta didik kelas X Bahasa menyatakan bahwa mereka memerlukan media yang digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang menyenangkan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Wawancara dan penyebaran kuesioner dilakukan untuk menganalisis kebutuhan dari media yang akan dikembangkan hingga menghasilkan bahan materi untuk perancangan awal.

2. Tahap perencanaan (*Design*)

Dalam tahap perancangan design yaitu tahap membuat produk awal atau rancangan produk yang akan dikembangkan. Dalam penelitian ini, rancangan yang dilakukan adalah memilih media dan penyajian media yang menarik bagi peserta didik serta membuat konsep media dan membuat daftar kosakata yang akan digunakan. Media yang dipilih untuk dikembangkan yaitu berupa video lagu pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Pada tahap ini yaitu tahap mengumpulkan beberapa sumber seperti buku referensi, materi-materi sumber asli, referensi video serta pengetahuan dari orang yang ahli di bidang tersebut yang dapat mendukung pembuatan video lagu pembelajaran. Dalam hal ini, kegiatan yang dilakukan yaitu berupa menyusun konsep lirik lagu dan menentukan melodi yang akan digunakan.

Video lagu akan dimodifikasi menjadi 5 lagu. Pada tiap lagu akan menggunakan melodi dan materi yang berbeda. Melodi lagu akan diambil dari beberapa lagu anak. Dalam penelitian ini tidak hanya menampilkan lirik lagu saja melainkan akan dikemas menjadi video lagu yang berupa tampilan video, lirik, melodi, dan suara sehingga lebih menarik serta dapat diputar dimana saja dan kapan saja.

Pembuatan video dan desain tersebut akan dibuat dari beberapa aplikasi video editor yang terdapat pada *playstore*. Produk yang dihasilkan berupa video lagu dalam bentuk DVD dengan format mp4. Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran yang berupa media berupa video lagu untuk kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Tegallalang.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap pengembangan (*develop*) yaitu tahap uji ahli produk yang telah dibuat untuk menghasilkan produk awal berupa media video lagu pembelajaran bahasa Jepang. Pada tahap pertama yaitu *expert appraisal* merupakan tahap memvalidasi dan menilai kelayakan rancangan produk. Dalam tahap ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Teknik ini berfungsi untuk memperbaiki agar media video lagu yang dibuat bisa lebih tepat, efektif, efisien, bermanfaat, serta berkualitas.

Selanjutnya yaitu tahap *developmental testing* merupakan tahap uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya. Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui bagaimanakah hasil

penerapan media video lagu dalam pembelajaran bahasa Jepang.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Pada tahap ini merupakan tahap penyebarluasan produk. Namun, pada tahap ini tidak dilakukan karena terbatasnya waktu penelitian.

Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Dalam desain uji coba, penelitian pengembangan media berupa video lagu sebagai media alternatif pembelajaran kosakata bahasa Jepang kelas X Bahasa di SMA Negeri 1 Tegallalang menggunakan desain deskriptif yang akan diuji validitasnya. Sebelum suatu produk dapat dikatakan layak atau tidak untuk digunakan, maka terlebih dahulu akan dilakukan uji ahli agar memperoleh masukan dan saran terkait media pembelajaran yang dikembangkan dari ahli materi dan ahli media. Kemudian, dilakukan uji coba produk kepada guru dan uji coba terbatas kepada peserta didik kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Tegallalang.

2. Subjek Uji Coba

Dalam penelitian dan pengembangan ini yang menjadi subjek uji coba adalah guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang dan peserta didik kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Tegallalang yang berjumlah 10 orang. Uji coba yang dilakukan dengan peserta didik merupakan uji coba terbatas.

3. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Pada data kualitatif didapatkan melalui penyebaran kuesioner kepada peserta didik dan wawancara

kepada guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang. Sedangkan, data kuantitatif diambil dari hasil penskoran berupa persentase dari penilaian responden yaitu meliputi ahli desain dan ahli media pembelajaran.

4. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode berupa kuesioner dan wawancara yang digunakan dalam mengumpulkan dan menganalisis data. Kuesioner digunakan untuk mengetahui pendapat responden (peserta didik) terhadap media berupa video lagu pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Tegallalang. Kuesioner juga digunakan untuk melakukan uji ahli materi, uji ahli media dan uji coba produk. Instrumen kuesioner tersebut dimodifikasi dari Adnyani dkk (2020). Sedangkan, wawancara dilaksanakan dengan guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang untuk mendapatkan data mengenai kebutuhan dalam penelitian dan pengembangan media berupa video lagu pembelajaran. Wawancara tersebut dilakukan sebelum pengembangan produk dilakukan yaitu pada tahap *define*.

Metode dan Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh melalui kuesioner akan dianalisis dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang memaparkan hasil pengembangan produk yaitu berupa media berupa video lagu pembelajaran, untuk menguji tingkat validitas serta kelayakan produk pada mata pelajaran bahasa Jepang. Selanjutnya hasil dari uji coba produk akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Tingkat Validitas Perangkat Pembelajaran

Skor	Kriteria Validitas
$76 < SR \leq 100$	Sangat Sesuai (SS)
$51 < SR \leq 75$	Sesuai (S)
$26 < SR \leq 50$	Kurang Sesuai (KS)
$0 < SR \leq 25$	Tidak Sesuai (TS)

Tegeh dan Kirna (2010)

Keterangan :

$$SR = \frac{\text{Jumlah skor dari semua item}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

SR= Skor rata-rata berdasarkan hasil validasi

Dalam penelitian pengembangan ini, validitas produk dapat dikatakan berhasil

apabila skor yang diperoleh mencapai interval $51 < SR \leq 75$ untuk dapat digunakan sebagai

media pembelajaran yang layak. Dengan demikian maka, pengembangan media berupa video lagu dapat dikatakan valid atau layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Kemudian, untuk mendapatkan hasil presentase kelayakan media yaitu dengan menghitung jumlah responden yang menyatakan setuju. Adapun rumus yang digunakan yaitu sebagai berikut.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Jumlah total responden setuju}}{\text{Jumlah Indikator}} \times 100\%$$

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Media

Skor dalam persen	Kategori Kelayakan
<21%	Sangat Tidak Layak
21 – 40%	Tidak Layak
41 – 60%	Cukup Layak
61 – 80%	Layak
81 – 100%	Sangat Layak

Arikunto (2006)

Maka dapat dinyatakan bahwa, skor rata-rata maksimal yang harus dicapai dalam penelitian ini yaitu memiliki interval 81–100%, agar media yang dikembangkan dapat dinyatakan layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

3. Hasil dan Pembahasan

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa video lagu yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran bahasa Jepang. Media pembelajaran video lagu ini didalamnya memuat berbagai kosakata dasar bahasa Jepang sesuai yang terdapat dalam buku Sakura dan Nihongo Kira-kira. Media pembelajaran ini terdiri atas 5 lagu dengan melodi yang berbeda dan kosakata yang berbeda. Dalam media pembelajaran ini, di setiap lagu terdapat gambar yang dapat membantu siswa memahami materi dan membuat siswa tertarik untuk mempelajari bahasa Jepang. Selain itu, dengan proses pembelajaran menggunakan video akan lebih menyenangkan serta peserta didik akan dapat termotivasi dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Guru dapat menggunakan media ini dalam proses pembelajaran ketika awal

pembelajaran maupun akhir pembelajaran, ataupun ketika peserta didik mulai bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Apabila ketika peserta didik mulai bosan selama mengikuti pembelajaran, maka media video lagu ini dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik. Hal ini dikarenakan lagu dapat membangkitkan minat dan suasana belajar menjadi hidup dan menyenangkan.

Video ini terdiri dari 5 lagu yang disusun sesuai dengan analisis kebutuhan melalui kuesioner dan wawancara. Selain itu, kosakata yang digunakan dalam video masih tergolong kosakata dasar bahasa Jepang. Gambar yang digunakan sudah disesuaikan dengan kosakata pada setiap tema lagu. Kemudian lagu dan tampilan video akan diedit menggunakan aplikasi Inshot dan canva. Media ini dibuat agar mudah dipahami oleh peserta didik.

Adapun struktur dari video lagu yang telah dibuat yaitu sebagai berikut:

1. Video lagu 1 : Salam sapaan (*aisatsu*)

Pada video lagu 1 merupakan lagu terkait salam sapaan dalam bahasa Jepang. Melodi lagu yang digunakan yaitu “Naik Becak” dan lirik lagu tersebut menggunakan kosakata pada materi *aisatsu*.

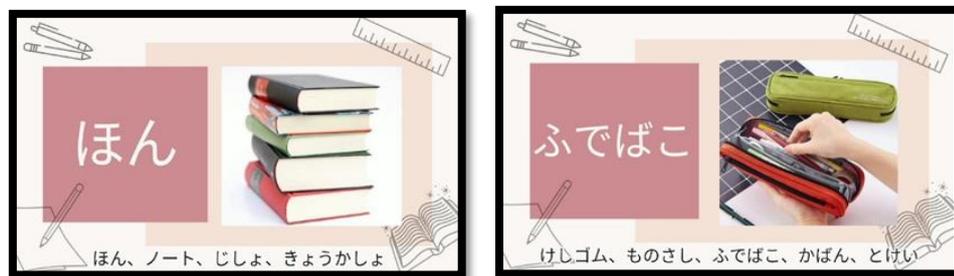


Gambar 1. Ilustrasi Lagu 1

2. Video lagu 2 : Barang bawaan (*mochi mono*)

Pada video lagu 2 merupakan lagu terkait barang bawaan (dalam lagu ini barang yang dimaksud adalah barang-barang yang

biasanya dibawa kesekolah). Lagu ini menggunakan melodi dari lagu “Kalau Kau Suka Hati”. Sedangkan, lirik dari lagu tersebut diambil dari kosakata pada materi *mochi mono*.

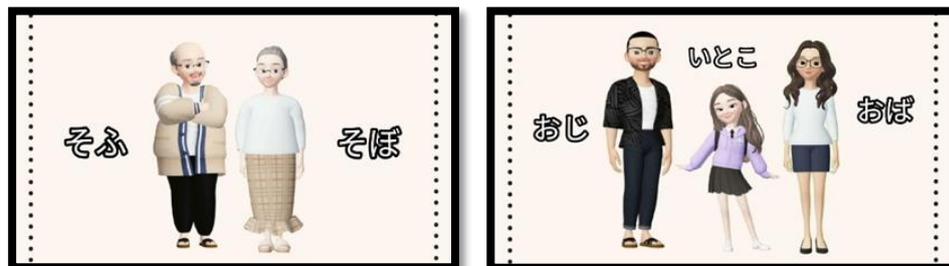


Gambar 2. Ilustrasi Lagu 2

3. Video lagu 3 : Keluarga (*kazoku*)

Pada video lagu 3 merupakan lagu terkait anggota keluarga. Dalam lagu ini menggunakan melodi dari lagu “Anak

Kambing Saya”. Sedangkan, lirik dari lagu tersebut diambil dari kosakata pada materi *kazoku*.

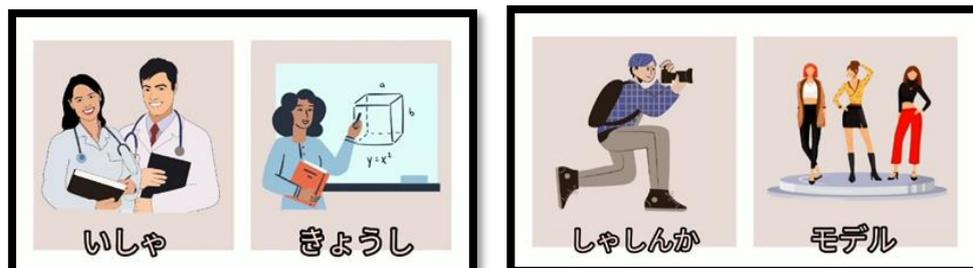


Gambar 3. Ilustrasi Lagu 3

4. Video lagu 4 : Pekerjaan (*shigoto*)

Pada video lagu 4 merupakan lagu terkait pekerjaan. Lagu ini menggunakan

melodi dari lagu “Pelangi-Pelangi”. Sedangkan, lirik dari lagu tersebut diambil dari kosakata pada materi *shigoto*.



Gambar 4. Ilustrasi Lagu 4

5. Video lagu 5 : Kegiatan Sehari-hari
(*mainichi no seikatsu*)

Pada video lagu 5 merupakan lagu terkait kegiatan sehari-hari. Lagu ini

menggunakan melodi dari lagu “Dua Mata Saya”. Sedangkan, lirik dari lagu tersebut diambil dari kosakata pada materi *mainichi no seikatsu*.



Gambar 5. Ilustrasi Lagu 5

Hasil Analisis Data

Dalam menghasilkan media yang nantinya layak, berkualitas dan bermanfaat untuk digunakan dalam proses pembelajaran, maka perlu untuk dilakukan tahap uji ahli dan uji coba terlebih dahulu agar nantinya dapat menghasilkan suatu media yang layak serta sesuai dengan kebutuhan responden dan sesuai dengan kebutuhan sasaran dalam proses pembelajaran. Tahap uji ahli akan dilakukan dengan memberikan kuesioner penilaian kepada para ahli yang didalamnya memuat beberapa pernyataan mengenai media pembelajaran kosakata yang akan dikembangkan agar dapat dinilai isi materi dan media pembelajaran tersebut.

Dalam tahap uji ahli tersebut, media yang dikembangkan akan dinilai oleh 2 orang penguji yaitu penguji ahli materi dari dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, sedangkan penguji ahli media dari dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada tahap uji ahli tersebut dilakukan dengan memberikan kuesioner untuk dapat menilai media video lagu pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang dikembangkan. Berikut ini adalah hasil penilaian yang dilakukan dari ahli materi dan ahli media. Penilaian kuesioner tersebut menggunakan penilaian skala 4 yaitu Sangat Setuju (SS) = 4, Setuju (S) = 3, Tidak Setuju (TS) = 2, Sangat Tidak Setuju (STS) = 1.

Kuesioner uji ahli materi diberikan kepada dosen dari Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Ganesha. Kuesioner tersebut diberikan pada tanggal 3 Juni 2021. Pada kuesioner yang

diberikan kepada ahli materi, fokus penilaian berupa kesesuaian, cakupan materi dan implementasi. Pada penilaian yang diberikan untuk kesesuaian materi dan kosakata dianggap sudah sesuai dan sudah disetujui. Kemudian, pada penilaian yang diberikan untuk cakupan materi dianggap sudah sesuai. Sedangkan, untuk penilaian pada implementasi, video lagu tersebut dinyatakan dapat bermanfaat dalam mendukung pembelajaran kosakata bahasa Jepang serta media tersebut dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. Skor yang diperoleh dari ahli materi adalah 90. Skor tersebut termasuk ke dalam interval $76 < SR \leq 100$ yaitu sangat sesuai. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, maka dapat disimpulkan bahwa media video lagu pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat sesuai.

Selanjutnya, kuesioner uji ahli media diberikan kepada dosen dari Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV), Universitas Pendidikan Ganesha. Kuesioner tersebut diberikan pada tanggal 29 April 2021. Kuesioner yang diberikan kepada ahli media, fokus penilaian meliputi tampilan visual, suara, tata klip dan kegunaan media. Pada aspek tampilan visual, suara dalam video serta tata klip dapat dinyatakan sudah sesuai namun ada beberapa yang perlu untuk diperbaiki yaitu seperti gambar yang kurang sesuai, revisi pada tampilan media, serta perubahan pada melodi lagu yang kurang tepat. Sedangkan terkait kegunaan media, dari ahli media menyebutkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat bermanfaat dalam mendukung pembelajaran kosakata bahasa Jepang, mediamenarik sehingga mampu

meningkatkan motivasi untuk belajar serta media dapat dengan mudah diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Adapun skor rata-rata yang diperoleh yaitu 89,25. Skor tersebut termasuk ke dalam interval $76 < SR \leq 100$ yaitu sangat sesuai. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, maka dapat disimpulkan bahwa media video lagu pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat sesuai.

Selain melakukan uji ahli dengan ahli materi dan ahli media, selanjutnya yaitu melakukan uji coba dengan guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang di sekolah yang dituju. Dalam hal ini, kuesioner uji coba diberikan kepada guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Tegallalang. Kuesioner tersebut diberikan pada tanggal 8 Juni 2021. Kuesioner tersebut digunakan untuk dapat mengetahui bagaimana kelayakan serta respons dari guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Fokus penilaian pada uji coba dengan guru yaitu meliputi implementasi, materi dan desain pembelajarannya. Hasil penilaian yang diberikan yaitu pada implementasi dinyatakan bahwa media video lagu tersebut dapat mudah untuk digunakan, dapat bermanfaat, dapat memotivasi, dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat peserta didik, dapat menstimulasi keaktifan, interaktif, dapat menarik perhatian, dapat menghidupkan suasana kelas serta dapat mudah dipahami oleh peserta didik. Penilaian selanjutnya meliputi materi yaitu materi dinyatakan sudah menarik, selaras, cakupan materi serta komponen penyajian juga sudah sesuai. Sedangkan pada penilaian yang terakhir yaitu terkait desain pembelajaran yang meliputi kualitas visual, visual, audio, serta audio visual dari media tersebut juga dinyatakan sudah sesuai. Pada penilaian yang telah diberikan oleh ahli uji coba, dinyatakan bahwa media tersebut sudah baik dan perlu adanya sedikit revisi untuk beberapa bagian.

Skor rata-rata yang diperoleh yaitu 100. Skor tersebut termasuk ke dalam interval $76 < SR \leq 100$ yaitu sangat sesuai. Berdasarkan hasil penilaian dari guru, maka dapat disimpulkan bahwa media video lagu

a. Sebelum direvisi

おはようございます、こんにちは、こんばんは
おやすみなさい、さようなら
またあした、またらいしゅう

pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat sesuai.

Selanjutnya, kuesioner uji coba tersebut tidak hanya diberikan kepada guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang saja, melainkan kuesioner uji terbatas ini juga diberikan kepada 10 peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Tegallalang. Kuesioner tersebut digunakan untuk dapat mengetahui bagaimana kelayakan serta respons dari peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Kuesioner tersebut diberikan pada tanggal 9 Juni 2021. Berdasarkan hasil kuesioner dari peserta didik, hasil yang telah diperoleh yaitu 96%. Maka, dapat disimpulkan bahwa media video lagu pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang dikembangkan, dapat dinyatakan sudah sesuai dan sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Skor yang diperoleh tersebut termasuk dalam interval 81-100% yaitu sangat layak.

Revisi Produk

Tahap berikutnya, setelah dilakukan uji ahli materi dan desain yaitu dilakukan revisi produk untuk dapat menghasilkan produk akhir sesuai masukan dan saran yang telah diberikan oleh penguji ahli materi dan media. Berikut adalah kajian produk yang telah direvisi.

1. Penambahan Kosakata pada Media

Berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi menyebutkan bahwa perlu adanya tambahan kosakata terkait salam sapaan dalam video lagi 1 yaitu pada tema "Aisatsu". Menurut ahli materi kosakata salam sapaan pada video lagu 1 masih kurang sehingga perlu adanya penambahan kosakata dalam video lagu. Sebelum direvisi, lagu tersebut diulang selama 2x dengan lirik yang sama. Selanjutnya, karena perlu adanya penambahan kosakata, maka pada lirik ke 2 lagu akan dirubah ke kosakata salam sapaan yang lainnya. Adapun kosakata yang ditambahkan yaitu : おひさしぶりですね、おげんきですか、いってきます、いってらっしゃい、ただいま dan おかえりなさい

Berikut adalah lirik lagu sebelum direvisi dan sesudah direvisi :

これはあいさつです

Interlude

おはようございます、こんにちは、こんばんは
おやすみなさい、さようなら

またあした、またらいしゅう
これはあいさつです

b. Sesudah direvisi

おはようございます、こんにちは、こん
ばんは
おやすみなさい、さようなら
またあした、またらいしゅう
これはあいさつです

Interlude

おひさしぶりですね、おげんきですか
ってきます、いってらっしゃい
ただいま、おかえりなさい

2. Perbaikan gambar pada media

Berdasarkan masukan dan saran dari ahli media, menyebutkan bahwa beberapa gambar yang dimunculkan dalam video perlu diperbaiki. Menurut ahli media, gambar yang kurang sesuai bisa dirubah ke gambar yang sesuai dengan karakteristik anak SMA. Berikut adalah beberapa gambar yang harus direvisi :

- a. Gambar yang perlu direvisi pada video lagu 2 “Mochimono” yaitu gambar buku LKS dan pensil :



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

Gambar 6. Revisi pada Gambar

Gambar yang perlu direvisi pada video lagu 4 “Shigoto” yaitu gambar polisi :



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

Gambar 7 Revisi pada Gambar

3. Perbaikan Tampilan Awal

Berdasarkan masukan dari ahli media, tampilan awal pada video lagu 3 yaitu “kazoku” perlu untuk direvisi. Ahli media menyarankan untuk tampilan awal pada lagu sebaiknya dimunculkan judul dari lagu tersebut

agar mempermudah dalam mengenali materi dalam lagu yang diputarkan. Pada tampilan awal sebelumnya yaitu berupa gambar anggota keluarga, namun mengalami perbaikan atassaran yang diberikan oleh ahli media.

Maka, tampilan awal dalam video lagu 3 yaitu

berupa judul dari lagu “kazoku”.



Sebelum Revisi

Sesudah Revisi

Gambar 8 Revisi Tampilan Awal

4. Perubahan Melodi Lagu

Dalam hal terkait melodi lagu, dari ahli media menyarankan bahwa, beberapa dari melodi lagu yang digunakan perlu untuk diganti. Adapun melodi yang perlu diganti yaitu melodi yang terdengar lambat seperti lagu 3 yaitu *kazoku* bisa diganti dengan melodi yang lebih bersemangat dan ceria. Hal ini bertujuan agar peserta didik bisa lebih tertarik.

5. Perubahan Bahasa pada Media

Berdasarkan masukan dari ahli uji coba yaitu guru pengampu mata pelajaran bahasa

Jepang di SMA Negeri 1 Tegallalang, menyebutkan bahwa beberapa kalimat yang menggunakan bahasa Inggris dalam video lagu 1 yaitu pada tema “*Aisatsu*” bisa dirubah ke dalam bahasa Indonesia. Kalimat yang perlu untuk direvisi yaitu “*see you tomorrow*” direvisi dalam bahasa Indonesia menjadi “sampai jumpa besok”, kemudian kalimat “*see you next week*” direvisi menjadi “sampai jumpa minggu depan”.



Sebelum Revisi

Sesudah Revisi

Gambar 9 Revisi Bahasa pada Media

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah telah dipaparkan pada bab I, dijelaskan bahwa penelitian ini dilakukan karena media pembelajaran yang digunakan masih terbatas. Dari hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran di SMA Negeri 1 Tegallalang,

menyatakan bahwa guru membutuhkan media yang dapat lebih menarik perhatian peserta didik, media yang dapat menarik perhatian peserta didik. Sehingga dari permasalahan tersebut, maka dibutuhkan media pembelajaran kosakata bahasa Jepang menarik dan menyenangkan. Maka, dikembangkanlah

media video lagu pembelajaran kosakata bahasa Jepang karena dapat menarik perhatian peserta didik, efektif dan efisien. Media video lagu pembelajaran tersebut dapat dijadikan sebagai alat bantu oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran ketika mengajar. Maka dari itulah, keberadaan media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam menunjang proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada peserta didik, menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih kurang dalam pembelajaran bahasa Jepang. Media yang biasanya digunakan yaitu dalam bentuk visual seperti buku, gambar, dan kartu huruf. Dari permasalahan tersebut maka, dapat dikatakan bahwa perlu adanya atau dikembangkannya media pembelajaran berupa video lagu pembelajaran kosakata bahasa Jepang untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dari mendengar, melihat serta mencoba untuk menyanyikan lagu kosakata tersebut. Sehingga, dengan adanya media video lagu maka, suasana belajar akan menjadi lebih hidup dan siswa dapat memutar lagu tersebut kapan dan dimana saja. Media video lagu telah dirancang dengan mempertimbangkan hal tersebut, maka media video lagu yang dikembangkan dibuat dengan animasi bergerak, gambar serta melodi yang disesuaikan dengan tema pada lagu.

Pengembangan media video lagu pembelajaran menggunakan model penelitian pengembangan (*Four-D*) 4D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn L Semmel (1974: 5) yang terdiri dari empat tahapan diantaranya yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Namun, pada pengembangan media pembelajaran berupa video lagu ini tidak dilakukan hingga tahap keempat karena terbatasnya waktu penelitian.

Tahap pertama yang dilakukan yaitu tahap pendefinisian (*define*) yang merupakan tahap analisis kebutuhan. Pada penelitian ini, dilakukan dengan melakukan wawancara kepada guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang dan penyebaran kuesioner pada peserta didik kelas X Bahasa di SMA Negeri 1 Tegallalang.

Dalam tahap kedua yaitu tahap perancangan *design* merupakan tahap

membuat produk awal atau rancangan produk yang akan dikembangkan. Dalam penelitian ini, rancangan yang dilakukan adalah memilih media dan penyajian media yang menarik bagi peserta didik serta membuat konsep media dan membuat daftar kosakata yang akan digunakan. Pada tahap ini yaitu tahap mengumpulkan beberapa sumber seperti buku referensi, materi-materi, referensi video serta pengetahuan dari orang yang ahli di bidang tersebut yang dapat mendukung pembuatan video lagu pembelajaran. Dalam hal ini, kegiatan yang dilakukan yaitu berupa menyusun konsep lirik lagu dan menentukan melodi yang akan digunakan. Pada video lagu ini akan dimodifikasi menjadi 5 lagu. Pada tiap lagu akan menggunakan melodi dan materi yang berbeda. Melodi lagu akan diambil dari beberapa lagu anak. Media dibuat melalui beberapa aplikasi yang terdapat pada *playstore*. Dalam media tidak hanya menampilkan lirik lagu saja, namun akan dikemas dalam bentuk video lagu yaitu berupa tampilan video, melodi, suara, gambar dan animasi. Sehingga, media ini terlihat lebih menarik dan bervariasi.

Sedangkan, pada tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*develop*) merupakan tahap uji ahli produk yang telah dibuat untuk menghasilkan produk awal berupa media berupa video lagu pembelajaran bahasa Jepang. Pada tahap pertama yaitu *expert appraisal* merupakan tahap memvalidasi dan menilai kelayakan rancangan produk. Dalam tahap ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Teknik ini berfungsi untuk memperbaiki agar media video lagu yang dibuat bisa lebih tepat, efektif, efisien, bermanfaat, serta berkualitas. Pada tahap ini yaitu melakukan uji ahli materi dan uji ahli media terkait media yang dikembangkan yaitu dengan memberikan kuesioner penilaian kepada para penguji. Berdasarkan hasil kuesioner tersebut dari ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa media video lagu dinyatakan sangat sesuai. Hal ini dikarenakan skor yang diperoleh termasuk ke dalam interval $76 < SR \leq 100$ yaitu sangat sesuai. Dari ahli materi memberikan nilai 90, sedangkan dari ahli media memberikan nilai 89,25. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media video lagu ini sudah layak dan sesuai untuk dijadikan sebagai media alternatif pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Kemudian, setelah melakukan uji ahli, dilakukan dengan revisi produk akhir sesuai dengan komentar, masukan dan saran dari penguji ahli untuk dapat menghasilkan produk yang lebih baik.

Selanjutnya yaitu tahap *developmental testing* merupakan tahap uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya. Uji coba yang dilakukan yaitu uji coba terbatas. Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui bagaimanakah hasil penerapan media video lagu dalam pembelajaran bahasa Jepang. Uji coba terbatas

yang dilakukan kepada guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Tegallalang serta dengan peserta didik kelas X Bahasa dengan menyebarkan kuesioner penilaian. Adapun skor yang diperoleh dari guru yaitu 100, sedangkan dari peserta didik yaitu 96%. Skor tersebut juga termasuk dalam kategori sangat sesuai dan sangat layak. Berikut adalah penilaian yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan uji coba terhadap guru bahasa Jepang dan peserta didik di SMA Negeri 1 Tegallalang.

Tabel 3. Hasil Penilaian secara Keseluruhan

Uji Ahli Materi	90	Sangat Sesuai
Uji Ahli Media	89,25	Sangat Sesuai
Respons Guru	100	Sangat Sesuai
Respons Peserta Didik	96%	Sangat Layak

Menurut ahli materi, ahli media, guru serta peserta didik bahwa media video lagu ini sudah baik dan menarik untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Berdasarkan pendapat tersebut beserta hasil penilaian pada kuesioner, sehingga dapat disimpulkan bahwa media video lagu ini layak untuk dijadikan sebagai media alternatif pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

4. Simpulan dan Saran

Adapun simpulan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini yaitu media yang dikembangkan berupa media video lagu pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Dalam media ini terdapat 5 lagu. Pada setiap lagu akan menggunakan melodi dan materi yang berbeda. Melodi lagu yang digunakan yaitu melodi lagu anak. Media ini terdiri dari video, lirik, melodi, dan suara. Tujuan dikembangkannya media video lagu ini yaitu agar siswa dapat lebih termotivasi dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang. Melalui lagu diharapkan mampu mempermudah peserta didik dalam menyimak dan mengingat kosakata bahasa Jepang.

Berdasarkan penilaian yang telah diberikan oleh uji ahli serta uji coba, media video lagu pembelajaran dinilai sudah sangat sesuai. Hal ini dapat dibuktikan dengan skor rata-rata dari hasil kuesioner uji ahli materi yaitu 90 dengan kategori sangat sesuai dan ahli media yaitu 89,25 dengan kategori sangat sesuai. Selain uji ahli, kemudian dilanjutkan

dengan uji coba terbatas untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan, dari hasil tersebut mendapat skor rata-rata dari guru yaitu 100 dengan kategori sangat sesuai dan dari peserta didik yaitu 96% dengan kategori layak. Dari hasil dan pembahasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media video lagu pembelajaran kosakata bahasa Jepang ini sudah sesuai dan layak untuk dikembangkan dalam membantu kegiatan pembelajaran bahasa Jepang.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapatkan, maka adapun saran yang dapat disampaikan untuk peneliti berikutnya yaitu agar dapat menyusun media pembelajaran bahasa Jepang yang lain yang lebih menarik dan inovatif seperti video animasi percakapan bahasa Jepang, video animasi memperkenalkan diri, menyebutkan hobi, menceritakan kegiatan sehari-hari dan yang lainnya dalam bahasa Jepang. Bagi pengajar bahasa Jepang, diharapkan media video lagu ini dapat dijadikan sebagai media alternatif pembelajaran kosakata bahasa Jepang untuk dapat membantu siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jepang. Kemudian, bagi sekolah yang memberikan pembelajaran bahasa Jepang, diharapkan media video lagu ini dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar kosakata bahasa Jepang kepada peserta didik. Sedangkan, bagi peneliti yang lain maupun mahasiswa pendidikan bahasa Jepang, jika ingin melakukan penelitian yang serupa disarankan untuk menyusun dengan

yang lebih bervariasi dari media ini, seperti misalnya yaitu lirik lagu tersebut bisa berupa contoh kalimat maupun yang lainnya.

Diharapkan media video lagu ini bisa bermanfaat bagi pengajar maupun pembelajar bahasa Jepang dan dapat dijadikan sebagai media alternatif pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Semoga dengan adanya media ini, maka suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, bervariasi serta dapat menarik minat peserta didik dalam bahasa Jepang.

Daftar Pustaka

- Adnyani, K. E., dkk. 2020. The Development of Educational Videos to Deliver Topics in Japanese Sociolinguistics Course. *Proceedings of the 2nd International Conference on Technology and Educational Science (ICTES 2020)*, Singaraja: Atlantis Press.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Hamalik, O. 1986. *Media Pendidikan*. Bandung: Alumi.
- Kirna, M. d. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Mahnun, N. 2012. Media Pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam*.
- Pratita, I. I. 2017. "Pengembangan Model Cooperative Integrated Reading and Composition (circ) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman (dokkai) Mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Jepang Universitas Negeri Surabaya". Surabaya: ASA.
- Thiagarajan, S. d. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children A Sourcebook*. Indiana: Indiana University.
- Usman. 2002. *Media Penagajaran*. Bandung: Depatemen Pendidikan dan Kebudayaan. Bandung: Depatemen Pendidikan dan Kebudayaan.