

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LAGU  
UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG TINGKAT  
DASAR**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan Bahasa Jepang



oleh

Tiara Meilia

NIM 1902007

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG  
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2023**

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LAGU UNTUK  
PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG TINGKAT DASAR

oleh  
Tiara Meilia  
1902007

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra

©Tiara Meilia  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak  
ulang, di-*photocopy*, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LAGU**  
**UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG TINGKAT**  
**DASAR**

SKRIPSI

**Penulis:**

Tiara Meilia

1902007

**Disetujui dan disahkan oleh:**

**Dosen Pembimbing I**



**Via Luviana Dewanty, S.S., M.Pd.**

NIP. 198910142019032011

**Dosen Pembimbing II**



**Dianni Risda, S. Pd., M. Ed.**

NIP. 197105261998032001

**Mengetahui**

**Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang**



**Nuria Haristiani M.Ed., Ph.D.**

NIP. 198209162010122002

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LAGU UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG TINGKAT DASAR

Tiara Meilia

1902007

## ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis lagu untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang tingkat dasar. Pada penelitian ini hanya berfokus pada proses pengembangan media pembelajaran, kemudian untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media yang dikembangkan dan juga respon atau tanggapan mahasiswa terhadap media pembelajaran berbasis lagu ini. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa tingkat I Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UPI. Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan metode penelitian Design Based Research model T Reeves yang terdiri dari 4 tahap yaitu (1) identifikasi masalah, (2) desain dan pengembangan, (3) implementasi dan pengujian, dan (4) evaluasi dan refleksi. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara, angket validitas ahli (validasi ahli materi dan validasi ahli media), dan angket tanggapan mahasiswa setelah uji coba produk media pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis validitas ahli, diketahui tingkat kelayakan media terhadap produk media pembelajaran berbasis lagu kosakata bahasa Jepang tingkat dasar dinyatakan sangat layak dengan persentase sebesar 80% oleh ahli materi dan dinyatakan sangat layak dengan persentase 93% oleh ahli media. Kemudian skor hasil angket tanggapan mahasiswa yang diperoleh setelah uji coba produk dinyatakan sangat layak dengan persentase sebesar 82%. Lalu hasil dari angket tanggapan dosen pengajar dinyatakan sangat layak dengan persentase sebesar 94%. Adapun respon dari mahasiswa melalui salah satu pernyataan angket, sebanyak 54,3% mahasiswa sangat setuju jika media pembelajaran lagu ini dapat membantu pembelajar atau mahasiswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang sesuai dengan manfaat dalam penelitian ini. Pengembangan media lagu ini dapat dikembangkan dan dimodifikasi lebih luas lagi untuk penelitian selanjutnya.

**Kata kunci:** *media pembelajaran, lagu, kosakata*

DEVELOPMENT OF SONG-BASED LEARNING MEDIA FOR BASIC  
JAPANESE VOCABULARY LEARNING

Tiara Meilia

1902007

**ABSTRACT**

This research is a media development research that aims to develop song-based learning media for basic Japanese vocabulary learning. This research only focuses on the process of developing learning media, then to find out the feasibility level of the developed media and also student responses or responses to this song-based learning media. The subjects in this study were first year students of UPI Japanese Language Education Study Program. The type of this research is development research that uses the Design Based Research research method of T Reeves model which consists of 4 stages namely (1) problem identification, (2) design and development, (3) implementation and testing, and (4) evaluation and reflection. The types of data used in this research are qualitative data and quantitative data. Data collection was carried out by interview method, expert validity questionnaire (material expert validation and media expert validation), and student response questionnaires after testing the learning media product. Based on the results of the expert validity analysis, it is known that the level of media feasibility of learning media products based on basic Japanese vocabulary songs is declared very feasible with a percentage of 80% by material experts and declared very feasible with a percentage of 93% by media experts. Then the score of the student response questionnaire obtained after the product trial was declared very feasible with a percentage of 82%. Then the results of the questionnaire responses from teaching lecturers were declared very feasible with a percentage of 94%. As for the response from students through one of the questionnaire statements, as many as 54.3% of students strongly agree if this song learning media can help learners or students in remembering Japanese vocabulary in accordance with the benefits in this study. The development of this song media can be developed and modified more widely for further research.

**Keywords:** *learning media, song, vocabulary*

# 初級日本語の語彙学習のための歌による日本語学習メディアの開発

ディアラ・メイリア

1902007

## 要旨

本研究は、初級日本語の語彙学習のための歌による学習メディアの開発を目的としたメディア開発研究である。本研究では、学習メディアの開発過程のみに焦点を当て、開発された学習メディアの実現可能性、および学習メディアに対する学習者の反応や反応を明らかにする。研究対象者はインドネシア教育大学の日本語教育学習者の1年生である。研究の種類は開発研究であり、T・リープス・モデルのデザイン・ベースド・リサーチの研究手法、すなわち、(1)問題の特定、(2)デザインと開発、(3)実施とテスト、(4)評価と反省の4段階からなる。本研究で使用したデータの種類は、質的データと量的データである。データ収集は、インタビュー、専門家による妥当性確認アンケート（教材専門家による妥当性確認、メディア専門家による妥当性確認）、学習メディア製品試用後の学生による回答アンケートを用いて行われた。専門家による妥当性分析の結果、初級日本語の語彙の歌に基づく学習メディア製品のメディア実現可能性のレベルは、教材の専門家によって80%の割合で非常に実現可能であると宣言され、メディアの専門家によって93%の割合で非常に実現可能であると宣言されたことがわかった。次に、商品試用後の学生回答アンケートの得点は、82%の割合で非常に実現可能であると回答された。また、教員からのアンケート回答は94%で、非常に実現性が高いとされた。学生からのアンケート回答では、54.3%の学生が、この歌学習メディアは日本語の語彙を覚えるのに役立つと強く回答している。この歌学習メディアの開発・改良は、さらなる研究のために、より広範囲に行うことができる。

キーワード: 学習メディア、歌、語彙

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>v</b>
<b>要旨.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GRAFIK.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
2.1 Media Pembelajaran.....	8
2.1.1 Fungsi Media Pembelajaran.....	9
2.1.2 Jenis Jenis Media Pembelajaran.....	11
2.2 Media Lagu Sebagai Media Pembelajaran.....	12
2.3 Media Pembelajaran dalam Pengajaran Bahasa Jepang.....	14
2.4 Pembelajaran Bahasa Jepang Tingkat Dasar.....	14
2.4.1 Kosakata Bahasa Jepang Dasar.....	15
2.5 Penelitian Terdahulu .....	17
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>21</b>
3.1 Desain Penelitian.....	21
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian .....	24
3.2.1 Populasi.....	24
3.2.2 Sampel.....	24
3.3 Instrumen Penelitian.....	25

3.3.1	Angket.....	25
3.3.1.1	Angket Wawancara .....	25
3.3.1.2	Angket Validasi Ahli .....	25
3.3.1.1	Angket Tanggapan .....	26
3.4	Prosedur Penelitian.....	26
3.5	Analisis Data .....	28
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>31</b>
4.1	Temuan.....	31
4.1.1	Studi Pustaka.....	31
4.1.2	Studi Lapangan.....	32
4.2	Pembahasan.....	35
4.2.1	Analisis dan Identifikasi Masalah .....	35
4.2.2	Proses Pengembangan.....	36
4.2.2.1	Proses Pembuatan Lagu .....	37
4.2.2.2	Proses Pembuatan Video.....	41
4.2.2.3	Validitas Ahli .....	50
4.2.2.4	Uji Coba Produk.....	56
4.2.3	Implementasi dan Pengujian .....	66
4.2.4	Evaluasi dan Refleksi.....	68
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI .....</b>		<b>71</b>
5.1	Simpulan.....	71
5.2	Implikasi.....	72
5.3	Rekomendasi .....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>74</b>



## 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.
- Azhari, A. (2015). Peran media pendidikan dalam meningkatkan kemampuan bahasa arab siswa madrasah. *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran*, 16(1), 43-60.
- Chandra, R. L., Beny, B., & Nugroho, A. (2023). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Dasar Bahasa Jepang Berbasis Android Dengan Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Komputer (JAKAKOM)*, 3(1), 330-341.
- Dardjowidjojo, S. (2012). Language Planning in Indonesia: Ideology, Power, and the Status of English. *Current Issues in Language Planning*, 13(1), 1-24. doi: 10.1080/14664208.2011.625463
- Dayanto, A. N. (2017). *Pengembangan Media Music Video Kazoku untuk Pembelajaran Kosakata Kazoku pada Kelas XI APK 1 SMK PGRI 13 Surabaya Tahun Ajaran 2017/2018 (Master's thesis)*. Universitas Negeri Surabaya.
- Dewi, N. W. D. A. (2021). *Pengembangan Media Video Lagu Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Tegallalang. (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha)*.
- Han, Y., Park, J., & Jang, Y. (2018). Exploring Motivational Factors in Learning Japanese as a Second Language among Indonesian University Students. *The Language Learning Journal*, 46(2), 160-176.
- Kennedy-Clark, S. (2013). Research by Design: Design-Based Research and the Higher Degree Research Student. *Journal of Learning Design*. Vol. 6 No.2.
- Kikuchi, K., & Sakai, H. (2009). *Japanese Language Teaching in the Nineteen Nineties: Materials, Techniques, and Strategies*. Tokyo, Japan: Kurocio Publishers.

- Kikuchi, K., & Sakai, H. (2018). Japanese Language Education and Mobility: A Critical Analysis of Study Abroad Experiences in Japan. *Journal of Multilingual and Multicultural Development*, 39(5), 428-442.
- Kusumadewi, A. (2022). *Game Edukasi Goi Uchuu Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Tingkat Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1).
- Munghnil, M. (2016). Efektivitas Permainan Bursa Kata Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Semester 2 Kelas A (Skripsi, FKIP, Pend. Bahasa, Bahasa Jepang, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta).
- Nishikawa, O., Takahashi, N., & Nishigaki, C. (2004) 英語語彙学習のための CALL用CD-ROM教材の開発と試用実践. *千葉大学教育学部研究紀要*, 52, 243-253.
- Noda, K. (2006). *Japanese for Everyone: A Functional Approach to Daily Communication*. Tokyo, Japan: Gakken.
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1), 66-77.
- Pertalola, M., & Yulia, N. (2019). Efektivitas Media Lagu Bahasa Jepang Terhadap Penguasaan Goi Siswa Kelas X SMAN 05 Padang. *Omiyage: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, 2(2), 20-26.
- Plomp, T. (2010). Educational design research: an introduction. In T. Plomp, & N. Nieveen (Eds.), *An introduction to educational design research* (pp. 9e36). SLO: Netherlands Institute for Curriculum Development.
- 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. *Asa*, 4.

- Primasari, R., & Herlanti, Y. (2014). Penggunaan media pembelajaran di madrasah aliah negeri se-Jakarta Selatan. *Edusains*, 6(1), 65-72.
- Qomariyah, N. W. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Membaca BIPA untuk Tingkat Pemula dengan Pendekatan Kontekstual (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Ragan, T. J., & Smith, P. L. (1999). *Instructional design*. New York, NY: John Wiley & Sons, Inc.
- Ristawati, R. (2017). Modelling executive powers in the Indonesian constitution: a comparative study of constitutions. (Doctoral dissertation, Maastricht University).
- Shintani, N. (2016). The Relationship between L2 Lexical Learning Strategy Use and Vocabulary Knowledge: A Naturalistic Study. *TESOL Quarterly*, 50(1), 56-85.
- Sudjana, N. (2009). *Media pengajaran*.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2009). *Media pembelajaran (penggunaan dan pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugita, M. (2019). The Use of Vocabulary Learning Strategies in Japanese as a Second Language by Students of Different Proficiency Levels. *The Electronic Journal for English as a Second Language*, 23(1), 1-22.
- Surayya, E. (2012). Pengaruh media dalam proses pembelajaran. *At-Ta'lim*, 3, 65-72.
- Tito, R. M. (2016). Efektivitas Penggunaan Media Lagu Berbahasa Jepang Pada Pembelajaran Kosakata Dalam Bahasa Jepang. (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Usman. 2002. *Media Penagajaran*. Bandung: Depatemen Pendidikan dan Kebudayaan. Bandung: Depatemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Widyastuti, C. (2017). Tanggapan siswa kelas VII terhadap penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP Negeri 2 Pleret. *Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*, 5(5).
- Yamaguchi, K. (2015). The Selection of Vocabulary in the Teaching of Japanese to Intermediate Learners: A Case Study in an Indonesian Classroom. *Journal of the National Institute for Japanese Language and Linguistics*, 20(1), 1-15.

Yohana, A. (2011). Studi tentang media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran seni budaya bidang seni rupa di SMP Negeri 1 Probolinggo (Doctoral dissertation). Universitas Negeri Malang.

Yoshida, Chizuko (2014) 歌教材が日本語学習者の語アクセントの記憶に及ぼす影響. 人間文化研究, 22, 1-14.

Yoshida, H. (2009, Agustus) メディア活用の学習法.  
(<http://ejiten.javea.or.jp/content51bf.html#:~:text=メディア利用学習>  
(media-based, する学習法である。Diakses : 25 Agustus 2023)

Sumber Lainnya :

### **Video 1**

**Lagu asli** : Bintang Kecil - R. Geraldus Daljono Hadi Sudibyo

**Suara Latar** : BLACKPINK - STAY (100% Official Instrumental Edit)

<https://www.youtube.com/watch?v=frHU1tnpOdU>

**Sumber Lagu dan Melodi** :

- Bintang Kecil | Lagu Anak Indonesia | Nom Nom Lagu Anak Bahagia

<https://www.youtube.com/watch?v=nG3meBwdvok>

- not balok bintang kecil - tutorial piano grade 1 - notasi lagu anak - doremi solmisasi

<https://www.youtube.com/watch?v=aIgkHvQZEs8>

**Desain Video** : Canva

### **Video 2**

**Lagu Asli** : Potong Bebek Angsa - Pak Kasur

**Suara Latar** : BLACKPINK - STAY (100% Official Instrumental Edit)

<https://www.youtube.com/watch?v=frHU1tnpOdU>

**Sumber Lagu dan Melodi** :

- Potong Bebek Angsa | Lagu Anak Terpopuler | Nom Nom Lagu Anak Bahagia

[https://www.youtube.com/watch?v=y0\\_aXJIn6oI](https://www.youtube.com/watch?v=y0_aXJIn6oI)

- not piano potong bebek angsa - tutorial level 1 - lagu daerah

<https://www.youtube.com/watch?v=Vsbb0Za1Sc4>

**Desain Video** : Canva

### **Video 3**

**Lagu Asli** : Kepala pundak lutut kaki - Ibu sud

**Suara Latar** : BLACKPINK - STAY (100% Official Instrumental Edit)

<https://www.youtube.com/watch?v=frHU1tnpOdU>

**Sumber Lagu dan Melodi** :

- Kepala Pundak Lutut Kaki - Adel & Daffa | GNP Music

[https://www.youtube.com/watch?v=ws3\\_7vi5u20](https://www.youtube.com/watch?v=ws3_7vi5u20)

Tiara Meilia, 2023

*PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LAGU UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG TINGKAT DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Kepala Pundak Lutut Kaki Piano Cover Karaoke Piano Backsound No  
Copyright Lagu Anak Indonesia

<https://www.youtube.com/watch?v=P0sR8hdq68w>

**Desain Video** : Canva