

RESEARCH AND DEVELOPMENT OF SONG FOR JAPANESE VOCABULARY LEARNING

Karina Purnama sari, Hadriana, Hana Nimashita

Karinaps17@gmail.com, Ad1208@yahoo.co.id, hana_nimashita@yahoo.co.id
Hp: 081266578765

*Japanese Language Education Department
Teacher Training and Education Faculty
Riau University*

Abstrak: *This study describes research and development of the song for student help to learn Japanese vocabulary. The method is able for self-study, learning and memorizing vocabulary by the song. This study aims to help if research and development method is suitable by the standar of the expert/validator for class learning. The procedures are 1) potential background, 2) data-collecting, 3) planning, 4) product development, 5) validation, and 6) product revision. Data-collecting methods are distributes the questionnaire then collects the result done by media and material experts/validators. The validation results of the songs are Doraemon song received 80% of material and 91,6% of media, Ninja Hatori song received 79,1% of material and 91,6% of media, and P-Man song received 87,5% of material and 66,6% of media, the three songs are suitable for learning and memorizing the vocabulary words.*

Key Words: *media-learning, song, vocabulary, research and development.*

PENGEMBANGAN MEDIA LAGU UNTUK PENGHAFALAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

Karina Purnama sari, Hadriana, Hana Nimashita

Karinaps17@gmail.com, Ad1208@yahoo.co.id, hana_nimashita@yahoo.co.id
Hp: 081266578765

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini mengenai pengembangan media lagu untuk membantu siswa dalam menghafal kosakata bahasa Jepang. Media lagu yang dikembangkan ini dapat digunakan untuk menghafal kosakata secara mandiri. Media yang dikembangkan menggunakan lagu agar dapat membantu proses menghafal kosakata. Tujuan dalam melakukan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah media lagu untuk menghafal kosakata bahasa Jepang sudah sesuai standar ahli atau validator sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (*research and development / R n D*). Adapun prosedur pengembangan pada penelitian ini yaitu 1) Potensi Masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Perencanaan, 4) Pengembangan produk, 5) Validasi (uji ahli), 6) Revisi produk. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan melakukan menyebarkan kuesioner kebutuhan dan angket hasil validasi produk oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi untuk lagu Doraemon dari ahli materi sebesar 80% dan dari ahli media sebesar 91,6% menyatakan bahwa media lagu Doraemon valid untuk digunakan sebagai media menghafal kosakata. Untuk lagu Ninja Hatori mendapat hasil dari ahli materi sebesar 79,1% dan dari ahli media sebesar 91,6% menyatakan bahwa media lagu Ninja Hatori valid untuk digunakan sebagai media menghafal kosakata. Untuk lagu P-man mendapat hasil dari ahli materi sebesar 87,5% dan dari ahli media sebesar 66,6% menyatakan lagu P-man valid untuk digunakan sebagai media menghafal kosakata.

Kata kunci : Media pembelajaran, Lagu, Kosakata, Penelitian dan Pengembangan

PENDAHULUAN

Untuk dapat menguasai kosakata bahasa Jepang, dalam tahap pembelajaran siswa harus menghafalkan kosakata-kosakata tersebut sedikit demi sedikit setiap harinya. Dimulai dari kosakata-kosakata dasar seperti kosakata kata kerja yang menggambarkan kegiatan sehari-hari, kosakata kata benda yang berada di sekitar yang biasa digunakan, kosakata kata sifat, dan juga kosakata-kosakata sapaan yang biasa digunakan untuk menyapa atau pun memulai percakapan. Akan tetapi, kesulitan yang dialami siswa adalah setiap bertambahnya kosakata baru yang dipelajari dan hafalkan, sering kali kosakata yang telah dihafalkan sebelumnya tersebut terlupakan. Kadang kosakata tersebut hanya ingat ketika proses pembelajaran kosakata saja. Apabila kosakata sering terlupakan, maka proses penguasaan kosakata bahasa Jepang sulit untuk dipenuhi. Jika penguasaan kosakata terbatas, maka kemampuan berbicara dan menyampaikan ide hanya sebatas kosakata yang dikuasainya pula. Pembelajaran kosakata bahasa Jepang, melekat pada mata pelajaran tata bahasa (*bunpou*) ataupun mata pelajaran keterampilan bahasa seperti membaca (*dokkai*), menulis (*sakubun*), menyimak atau mendengarkan (*chokai*) dan berbicara (*kaiwa*). Dari pengamatan terhadap pembelajaran kosakata, biasanya dilakukan dengan meminta siswa untuk menghafal kosakata baru yang tertera dalam daftar kosakata, mengenalkan kosakata baru dengan menggunakan kartu bergambar dan sebagainya. Minimnya media pembelajaran kosakata membuat proses pembelajaran menjadi monoton. Oleh karena itu media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran. Akan lebih menyenangkan apabila media pembelajaran kosakata lebih bervariasi dan kreatif dengan menggunakan media-media baru agar membangkitkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran khususnya penghafalan kosakata, seperti dalam proses pembelajaran bahasa Jepang. Adapun penggunaan medianya dapat berupa media audio (kaset, cd, *tape recorder*, *mp3*), media visual (kartu, gambar foto), dan media audiovisual (televisi, film, video, dll). Dalam penelitian ini, media yang akan dikembangkan untuk mempermudah penghafalan kosakata bahasa Jepang adalah dengan menggunakan media audio berupa lagu.

Lagu merupakan bagian dari musik. Aizid (2011:17) menyatakan bahwa lagu dan musik dapat meningkatkan intelegensi karna rangsangan ritmis mampu meningkatkan fungsi kerja otak manusia, seperti membuat saraf-saraf otak bekerja serta menciptakan rasa nyaman dan tenang sehingga fungsi kerja otak menjadi optimal. Rangsangan ritmis dari lagu yang diperdengarkan itulah yang dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, kreativitas, konsentrasi, dan daya ingat. Sehingga siswa dapat lebih mudah mengingat sesuatu dengan menggunakan musik atau lagu. Oleh karena itu, dengan menghafalkan kosakata menggunakan media lagu siswa diharapkan dapat dengan cepat menghafal dan mengingat kosakata yang dipelajarinya. Selain mempermudah siswa untuk menghafal kosakata, media lagu ini juga diharapkan dapat memicu motivasi siswa untuk meningkatkan minat belajar mereka dengan bahasa Jepang.

Model penelitian ini yaitu rancangan pengembangan R&D (*Research and Development*). Diawali dengan survei kebutuhan yang telah dilaksanakan di SMAN 9 Pekanbaru. Objek pada survei ini adalah siswa-siswi yang mengikuti ekstrakurikuler bahasa Jepang di SMAN 9 Pekanbaru. Di SMAN 9 ada 40 siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bahasa Jepang. Adapun hasil dari survei tersebut yaitu sebagian besar siswa mengalami kesulitan menghafal kosakata dasar bahasa Jepang dikarenakan

kosakata terlalu banyak sehingga sulit dihafalkan dan diingat. Dalam kasus ini siswa merasa berat dalam mengingat kosakata yang terlalu banyak, dan juga mudah melupakan kosakata-kosakata yang sebelumnya telah dihafalkan. Siswa biasanya hanya menggunakan daftar atau tabel kosakata saja sebagai media pembelajaran kosakata, sehingga pembelajaran kosakata menjadi monoton. Kurangnya variasi media pembelajaran. Hasil survei juga menjelaskan bahwa kurangnya media sehingga siswa mudah dalam kegiatan pembelajaran kosakata. Minat belajar menjadi kurang karena kurangnya variasi dalam pembelajaran kosakata. Siswa membutuhkan media pembelajaran kosakata dasar bahasa Jepang agar dapat membantu kegiatan penghafalan kosakata dasar bahasa Jepang. Hasil survei kebutuhan juga menunjukkan 98% siswa setuju terhadap pengembangan *media* berupa *lagu* untuk pembelajaran kosakata. Dari masalah tersebut dan juga hasil survei yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan media lagu untuk membantu proses penguasaan kosakata. Maka penelitian ini akan mengembangkan media lagu yang akan disesuaikan dengan materi kosakata-kosakata dasar bahasa Jepang.

Adapun media lagu ini akan dikembangkan menggunakan melodi sebuah lagu, khususnya lagu anak-anak yang sudah familiar, yang berisikan lirik lagu berupa kosakata dasar bahasa Jepang. Lagu tersebut dapat diambil dari beberapa kartun, contohnya seperti menggunakan melodi lagu Doraemon yang lirik lagunya diganti dengan kosakata-kosakata dasar bahasa Jepang dan disesuaikan dengan melodi lagu Doraemon tersebut. Selain menggunakan melodi dari lagu Doraemon, akan dikembangkan beberapa lagu lainnya dalam penelitian ini. Pemilihan lagu Doraemon dan lagu anak-anak lainnya tersebut dikarenakan susunan melodi lagu anak-anak lebih mudah diingat dan sudah familiar khususnya di telinga para pembelajar bahasa Jepang yang umumnya telah menonton kartun tersebut semasa kecil, sehingga sambil menyanyikan melodi lagu yang sudah dikenalnya, pembelajar dapat mempermudah penghafalan kosakata bahasa Jepang yang telah menggantikan lirik lagu tersebut. Dalam penelitian ini, kosakata yang digunakan akan difokuskan memakai kata kerja yang diambil dari buku ajar yang digunakan oleh kedua sekolah tersebut yaitu buku *Nihongo Yasashi*. Dari masalah di atas tersebut, penelitian ini akan mengkaji “*Pengembangan Media Lagu Untuk Penghafalan Kosakata Dasar Bahasa Jepang*”. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

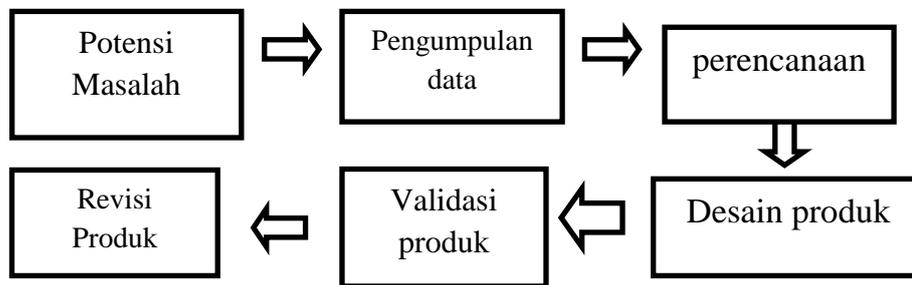
1. Bagaimana prosedur pengembangan media lagu untuk penghafalan kosakata dasar bahasa Jepang?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan media lagu untuk digunakan dalam proses penghafalan kosakata dasar bahasa Jepang berdasarkan validasi ahli?

METODE PENELITIAN

Penelitian dan Pengembangan (*research and development*) memiliki tujuan Mengembangkan suatu produk, misalnya produk pendidikan yang efektif bagi keperluan pengajaran disekolah. Alat-alat pengajaran, media komunikasi pendidikan, dan system manajemen merupakan bagian dari produk penelitian dan pengembangan.

Sugiyono (2011: 298) menyatakan bahwa ada 10 langkah dalam penelitian dan pengembangan. Tidak semua prosedur yang dipaparkan oleh ahli digunakan dalam penelitian ini. Prosedur pengembangan produk yang ditempuh pada penelitian hanya mengadopsi lima langkah yang ditempuh disesuaikan dengan kebutuhan peneliti yang

dirumuskan sebagai berikut: 1) Potensi Masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Perencanaan, 4) Pengembangan produk, 5) Validasi (uji ahli), 6) Revisi produk.



1) Potensi Masalah

Untuk mencapai target agar siswa dapat berbahasa Jepang peneliti membantu mengatasi masalah yang dapat menghalangi siswa dalam belajar. Untuk dapat berbahasa Jepang penguasaan kosakata yang kaya perlu diwujudkan. Melakukan observasi pada SMAN 9 ditemukan Potensi masalah yaitu penguasaan kosakata yang masih sedikit. Banyaknya kosakata yang harus dikuasai menjadi kesulitan siswa. Dari potensi masalah tersebut dilakukanlah survei kebutuhan untuk mengumpulkan data.

2) Pengumpulan Data

Penelitian diawali dengan melakukan studi pendahuluan atau studi eksploratif untuk mengkaji, menyelidiki, dan mengumpulkan informasi. Langkah ini meliputi kegiatan-kegiatan seperti analisis kebutuhan, observasi awal, identifikasi permasalahan yang dijumpai dalam pembelajaran, dan juga menghimpun data tentang faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran. Adapun pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu survei kebutuhan. Survei kebutuhan sudah dilakukan di SMAN 9 Pekanbaru. Survei kebutuhan dilakukan untuk mengetahui apa yang dibutuhkan siswa dalam proses penghafalan kosakata bahasa Jepang.

3) Perencanaan

Membuat rencana desain pengembangan produk. Aspek-aspek penting dalam rencana tersebut meliputi hal yang berkaitan dengan produk, tujuan, manfaat, dan sasaran pengguna produk. Adapun perencanaan pada penelitian ini yaitu menentukan jumlah media lagu yang akan dibuat dan menentukan lagu-lagu yang akan digunakan, serta kosakata yang akan digunakan. Dalam penelitian ini akan membuat tiga lagu. Salah satu melodi lagu yang digunakan yaitu lagu Doraemon. Dengan menggunakan kosakata kata kerja.

4) Desain Produk

- a. Mengembangkan produk awal berupa media lagu.
- b. Mendapatkan masukan dari dosen pembimbing.
- c. Melakukan perbaikan produk

5) Validasi Produk

Validasi dengan uji ahli/ *expert judgement*. Uji ahli tersebut adalah validator uji ahli materi dan Validator ahli media. Adapun yang menjadi ahli materi yaitu ibu Dini Budiani selaku dosen Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau. Adapun yang menjadi ahli medianya yaitu bapak Said Suhil Achmad. Beliau merupakan dosen FKIP dan juga ketua multimedia FKIP Universitas Riau.

5) Revisi

- a. Revisi berdasarkan uji ahli materi dan ahli media.
- b. Analisis dan revisi berdasarkan uji ahli.
- c. Menghasilkan produk revisi.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah 1) Aransemen musik lagu Doraemon, Ninja Hatori, P-man, satu set komputer lengkap dengan mic dan aplikasi membuat/merekam lagu pada komputer. 2) Angket penilaian validasi ahli terdiri dari dua angket yaitu Angket validasi ahli materi dan angket validasi ahli media. Jenis data penelitian ini berupa kuantitatif terhadap kualitas media pembelajaran diperoleh dari angket uji kelayakan yang ditujukan pada ahli media dan ahli materi. Instrument berupa angket dikonsultasikan terlebih dahulu kepada dosen pembimbing. Keseluruhan data kuantitatif yang diperoleh digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kelayakan dan tingkat kualitas media yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah lembar penilaian yang berbentuk angket yang di tujukan kepada ahli media dan ahli pembelajaran sebagai validator yang menentukan tingkat validitas media pembelajaran yang telah dibuat oleh pengembang. Angket yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan angket tertutup, yang disusun dengan menyediakan pilihan jawaban lengkap, yaitu 1 tidak valid, 2 kurang valid, 3 cukup valid , 4 valid ,sehingga pengisi hanya memberi tanda pada jawaban yang dipilih.

Teknik analisis data yang digunakan adalah menganalisis data dari skor angket. Skor angket diperoleh dari penilaian ahli materi dan ahli media dengan menghitung persentase jawaban tersebut diatas. Pengolahan data angket untuk mengetahui kevalidan media dengan persentase jawaban dari ahli media dan ahli materi. Maka peneliti menghitung jumlah jawaban responden dibagi dengan keseluruhan nilai ideal. Sehingga didapat persentase yang menunjukkan media gambar tersebut valid, cukup valid, kurang valid dan tidak valid dan apakah tidak perlu revisi atau direvisi sebagian. Maka peneliti menggunakan rumus :

$$P = \frac{\sum so}{\sum S \max} \times 100\%$$

Rumus mengolah data keseluruhan item dari anggapan ahli media dan ahli materi, dimodifikasi dari sudjana (2011: 109)

Keterangan :

P = Persentase

$\sum so$ = Jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum S \max$ = Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam satu item

100% = Konstanta

Media gambar asosiatif yang dikembangkan dapat dikatakan berhasil apabila mencapai skor kriteria 66%. Terhitung setiap item dalam angket ditentukan oleh pengembangan dengan penilaian : jawaban skor 1, skor 2, skor 3 dan skor 4 dengan kategori tidak valid, kurang valid, valid, dan sangat valid.

Dasar pertimbangan apakah produk media pembelajaran tersebut direvisi atau tidak, digunakanlah kriteria kualifikasi penilaian dengan skala 4 pada tabel berikut :

Tabel kriteria tingkat kelayakan (Arikunto, 2012)

Persentase	Kriteria	Kualifikasi
80% - 100%	Valid	Tidak Revisi
66% - 79%	Cukup Valid	Tidak Revisi
56% - 65%	Kurang Valid	Revisi sebagian
<55%	Tidak Valid	Revisi sebagian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan berisi tentang uraian seluruh alur pengembangan produk hingga data hasil uji coba ahli media dan ahli materi. Data Uji coba ahli materi diperoleh dari Dosen Pengajar di program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau. Data uji coba ahli media diperoleh dari Ketua Multimedia FKIP Universitas Riau. Penyajian data validasi berisi tentang hasil jawaban dari ahli media dan ahli materi dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan dan disesuaikan berdasarkan kriteria.

1. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Dini Budiani B.Eng, M.Ed yang merupakan dosen pengajar di program studi pendidikan Bahasa Jepang, Jurusan Pendidikan Bahasa dan seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau. Pada lagu Doraemon hasil validasi ahli materi diperoleh persentase rata-rata 80%. Dari hasil validasi ahli materi terhadap lagu Ninja Hatori diperoleh persentase

rata-rata 79,1%. Dan pada Lagu P-man hasil validasi ahli materi diperoleh persentase rata-rata 87,5%. secara keseluruhan media Lagu dari validasi ahli materi sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

2. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Drs. Said Suhil Achmad M.pd yang merupakan ketua multimedia FKIP Universitas Riau. Pada lagu Doraemon hasil validasi ahli media diperoleh persentase rata-rata 91,6%. Dari hasil validasi ahli media terhadap lagu Ninja Hatori diperoleh persentase rata-rata 91,6%. Dan pada Lagu P-man hasil validasi ahli media diperoleh persentase rata-rata 66,6 %. secara keseluruhan media Lagu dari validasi ahli media sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

3. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan sesuai dengan saran dari Ahli dan juga Pembimbing. Adapun Revisi yang dilakukan mengikuti saran Ahli Materi sebagai berikut :

- a. Saran perbaikan pada lagu Doraemon Pada penyebutan *Shi* (シ) pada kosakata diperbaiki sehingga tidak terlalu berlebihan. Mengurangi Kosakata dari 33 kosakata menjadi 22 kosakata.
- b. Saran perbaikan pada lagu Ninja Hatori perbaikannya yaitu Kosakata yang sebelumnya terlalu banyak dikurangi dari 24 kosakata menjadi 17 kosakata. Kosakata dicek kembali artinya dan diperbaiki. Penyebutan kosakata lebih diperjelas.
- c. Saran perbaikan pada lagu P-man perbaikannya yaitu Penyebutan kosakata yang sebelumnya kurang jelas diperbaiki. Arti kosakata dicek kembali dan diperbaiki. Kosakata dikurangi dari 26 kosakata menjadi 13 kosakata.

Kemudian beberapa saran perbaikan dari ahli media juga dilakukan. Adapun perbaikan-perbaikan pada setiap media lagu sebagai berikut :

- a. Adapun perbaikan pada lagu Doraemon yaitu Irama lagu/ musinya lebih direndahkan atau dikecilkan dari pada pengucapan kosakata. Tempo lagu juga di turunkan 10% dari kecepatan aslinya agar pengucapan kosakata lebih jelas dan tidak terlalu cepat.
- b. Adapun perbaikan pada lagu Ninja Hatori yaitu sama dengan perbaikan pada lagu Doraemon. Irama lagu/ musinya lebih direndahkan atau dikecilkan dari pada pengucapan kosakata. Tempo lagu juga d turunkan 10% dari kecepatan aslinya agar pengucapan kosakata lebih jelas dan tidak terlalu cepat.
- c. Adapun perbaikan pada lagu P-man yaitu aransemen lagu diganti dengan yang lebih tidak ribut. Meskipun diganti aransemennya tetapi tetap menggunakan lagu P-man. Irama lagu/ musinya lebih direndahkan atau dikecilkan dari pada pengucapan kosakata sehingga lebih jelas. Tempo lagu juga diturunkan 10% dari kecepatan aslinya agar pengucapan kosakata lebih jelas dan tidak terlalu cepat.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Prosedur pengembangan media lagu untuk penghafalan kosakata Bahasa Jepang adalah yang pertama Potensi masalah. Siswa masih lemah dalam berbahasa Jepang karena kurangnya penguasaan kosakata. Kedua pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan dengan survei awal menggunakan angket. Hasil angket survei awal menyatakan bahwa 53,1% siswa mengatakan sulit menghafal kosakata. 63,4% siswa menjawab sulit menghafal kosakata karena kosakata terlalu banyak. 97,5% siswa setuju menggunakan media lagu untuk kegiatan pembelajaran kosakata Bahasa Jepang. Ketiga perencanaan. Perencanaannya penentuan kosakata yang digunakan adalah kosakata kata kerja. Ada 3 lagu yang dikembangkan yaitu *Doraemon*, *Ninja Hatori*, dan *P-man*. Keempat pengembangan produk. Pengembangan produk media Lagu dikembangkan seperti yang telah di jelaskan di bab 4. Kelima Validasi produk. Revisi produk dilakukan oleh Ahli Materi yaitu bu Dini Budiman dan oleh ahli media yaitu bapak Said Suhil Ahcmad. Keenam Revisi produk. Revisi produk dilakukan sesuai dengan saran perbaikan dari ahli materi dan ahli media dan beberapa masukan dosen pembimbing.

Kemudian, berdasarkan hasil analisis angket yang diberikan dapat disimpulkan bahwa media lagu yang dikembangkan layak digunakan untuk penghafalan kosakata Bahasa Jepang. Hal itu dapat dilihat dari hasil validasi dari ahli materi dan ahli media. Pada validasi ahli materi, diperoleh hasil untuk lagu *Doraemon* sebesar 80 %, untuk lagu *Ninja Hatori* diperoleh hasil sebesar 79,1 %, dan untuk lagu *P-man* diperoleh hasil sebesar 87,5%. Dapat disimpulkan bahwa media Lagu *Doraemon*, *Ninja Hatori*, dan lagu *P-man* ini valid dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk penghafalan kosakata bahasa Jepang.

Sedangkan Pada validasi ahli Media, untuk lagu *Doraemon* diperoleh hasil persentase sebesar 91,6 %, untuk lagu *Ninja Hatori* diperoleh hasil sebesar 91,6%, dan untuk lagu *P-man* diperoleh hasil sebesar 66,6%. Dari hasil tersebut untuk lagu *Doraemon* dan *Ninja Hatori* media valid dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk menghafal kosakata, sedangkan pada lagu *P-man*, media tetap layak tetapi harus diperbaiki.

Rekomendasi

Media pembelajaran ini direkomendasikan kepada pengajar untuk digunakan sebagai alternatif variasi media pembelajaran penghafalan kosakata Bahasa Jepang. Media lagu diharapkan dapat membantu pengajar dalam pembelajaran kosakata dan dapat meningkatkan motivasi siswa menghafal kosakata.

Direkomendasikan juga untuk siswa sebagai media bantu untuk menghafal kosakata. Dengan desain produk yang memudahkan siswa untuk menggunakannya tidak hanya dilingkungan sekolah, tetapi dimana saja sebagai media pembelajaran mandiri.

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan penelitian ini bisa menjadi referensi untuk dapat mengembangkan media lagu lebih lagi seperti tidak hanya menggunakan kosakata kata kerja, bisa menggunakan kosakata benda atau kata sifat dan lainnya. Peneliti

selanjutnya disarankan dapat melakukan penelitian mengenai hasil belajar siswa dengan menggunakan media lagu untuk penghafalan kosakata bahasa Jepang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aizid, R. 2011. *Sehat dan Cerdas dengan Terapi Musik*. Yogyakarta: Laksana
- AR, Syamsuddin dan Vismaia. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Arifin Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media
- Dedi Sutedi. 2009. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Humaniora. Bandung.
- Djodjok Soepardjo. 2014. *Kosakata Bahasa Jepang dalam Pembelajaran Bahasa Jepang*. Surabaya
- Hasibuan Otto. 2007. *Hak cipta di Indonesia Tinjauan Khusus Hak Cipta lagu*. Bandung: PT. Alumni.
- Sandra L. Bernhard. 2007. *Panduan Bagi Orangtua Les Musik Untuk Anak Anda*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Sadiman, Arief S. dkk. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Soedjito. 1992. *Kosakata Bahasa Indonesia*. Jakarta
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sudjianto dan Ahmad Dahidi. 2009. *Pengantar Lingustik Bahasa Jepang*. Kesaint Blanc. Jakarta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung

Tarigan, Hendri Guntur. 1986. *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Bandung: Angkasa

Tarigan Henry Guntur. 1989. *Pengajaran KosaKata*. Angkasa. Bandung.