

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Penelitian Terdahulu**

Penelitian menggunakan media lagu telah banyak dilakukan, baik berupa penelitian kualitatif maupun penelitian kuantitatif. Penelitian menggunakan media lagu telah dilakukan oleh Widiastuti (2010), Handayani (2011), Kumalasari (2011), Kirana (2014), dan Yuliyanti (2015).

Widiastuti (2010), dalam penelitiannya dengan tema *Pemanfaatan Media Lagu, Gambar, dan Permainan Anak untuk Peningkatan Prestasi Siswa dalam Pelajaran Bahasa Mandarin di TK Siloam Surakarta*; menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar menggunakan media tersebut dapat menjadikan contoh pengajaran yang baik bagi siswa dan penggunaan media tersebut terbukti sangat efektif untuk meningkatkan prestasi siswa.

Handayani (2011), dalam penelitiannya dengan tema *Pengaruh Pembelajaran Media Lagu Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Ditinjau dari Pemahaman Bahasa Figuratif*; menunjukkan bahwa kemampuan menulis puisi kelas X SMA Negeri I Gemolong Sragen yang diajar menggunakan media lagu lebih baik daripada siswa yang diajar menggunakan media gambar. Dengan demikian penerapan media lagu dalam pembelajaran menulis puisi lebih baik daripada media gambar. Pemahaman bahasa figuratif berpengaruh positif dalam kegiatan menulis puisi. Jadi, ada interaksi antara media pembelajaran dan pemahaman bahasa figuratif terhadap kemampuan menulis puisi.

Kumalasari (2011), dalam penelitiannya dengan tema *Efektivitas Media Lagu dalam Meningkatkan Penguasaan Hiragana Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Temanggung*; menunjukkan bahwa media lagu efektif dalam meningkatkan penguasaan hiragana pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Temanggung. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes yang diberikan; nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari nilai rata-rata kelas kontrol. Perhitungan menggunakan rumus t-test diperoleh hasil t hitung sebesar 3,53 sedangkan tabel t untuk db 60=1,67. Jadi t hitung lebih besar dari t tabel, sehingga hipotesis berbunyi “media lagu efektif dalam meningkatkan penguasaan hiragana kelas X SMA Negeri 1 Temanggung, diterima.”

Kirana (2014), dalam penelitiannya dengan tema *Keefektifan Media Lagu pada Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Negeri Purworejo*; menunjukkan bahwa ada perbedaan prestasi belajar yang positif dan signifikan terkait keterampilan berbicara bahasa Jerman antara yang diajar menggunakan media lagu dengan menggunakan media konvensional. Penggunaan media lagu dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman lebih efektif dari pada pembelajaran menggunakan media konvensional. Hal ini dibuktikan dengan nilai bobot keefektifan sebesar 14,36%.

Yuliyanti (2015), dalam penelitiannya dengan tema *Penerapan Media Audio Lagu untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 12 Pamulang*; menunjukkan bahwa penggunaan media lagu pada pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikarenakan media audio lagu ini tidak membuat siswa merasa bosan dan jenuh menerima pelajaran, melainkan siswa lebih tertarik dalam menerima pelajaran.

Dari beberapa penelitian yang telah disebutkan sebelumnya, dapat disimpulkan beberapa poin diantaranya:

1. media lagu merupakan salah satu media audio karena berhubungan langsung dengan indra pendengaran. Lagu cocok untuk pembelajaran

bahasa asing seperti bahasa Jerman yang tampak pada penelitian Kirana (2014) dan pembelajaran bahasa Jepang yang tampak pada penelitian Kumalasari (2011).

2. penelitian yang telah dilakukan oleh Widiastuti (2010), Handayani (2011), Kumalasari (2011), Kirana (2014), dan Yuliyanti (2015), bahwa penggunaan media media lagu efektif dalam pembelajaran.
3. namun, dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Widiastuti (2010), Handayani (2011), Kumalasari (2011), Kirana (2014), dan Yuliyanti (2015) tidak mengetahui bagaimana respon responden terhadap penggunaan media lagu tersebut.

Dikarenakan dari beberapa penelitian terdahulu tersebut belum terdapat penelitian tentang penerapan media lagu pada pembelajaran bahasa Jepang khususnya dalam mata kuliah *Chuujoukyuu Choukai*, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian tersebut. Pada penelitian ini, fokus peneliti adalah penerapan media lagu pada alur pembelajaran *Chuujoukyuu Choukai* mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi; serta mengetahui bagaimana respon mahasiswa terhadap penggunaan media lagu pada pembelajaran.

## **B. Menyimak**

### **1. Definisi Menyimak**

Iskandarwassid dan Suhendar (2013:227), mengatakan bahwa menyimak adalah suatu bentuk keterampilan berbahasa yang reseptif. Pada waktu proses pembelajaran, keterampilan ini jelas mendominasi aktivitas mahasiswa atau siswa dibanding dengan keterampilan lainnya, termasuk keterampilan berbicara. Sedangkan pengertian menyimak menurut Tarigan (2008:31), adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi, untuk memperoleh informasi,

menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

Brown (1995) dalam Iskandarwassid dan Suhendar (2013:227), mengatakan bahwa terdapat delapan proses dalam kegiatan menyimak, yakni:

- a. pendengaran memproses *raw speech* dan menyimpan *image* darinya dalam *short term memory*. Image ini berisi frase, klausa, tanda-tanda baca, intonasi, dan pola-pola tekanan kata dari suatu rangkaian pembicaraan yang ia dengar.
- b. pendengar menentukan tipe dalam setiap peristiwa pembicaraan yang sedang diproses. Pendengar, sebagai contoh, harus menentukan kembali apakah pembicaraan tadi berbentuk suatu dialog, pidato, siaran radio, dan lain-lain, dan kemudian ia menginterpretasikan pesan yang ia terima.
- c. pendengar mencari maksud dan tujuan pembicara dengan mempertimbangkan bentuk dan jenis pembicaraan, konteks, dan isi.
- d. pendengar *me-recall* latar belakang informasi (melalui skema yang ia miliki) sesuai dengan konteks subjek masalah yang ada. Pengalaman dan pengetahuan akan digunakan dalam membentuk hubungan-hubungan kognitif untuk memberikan interpretasi terhadap pesan yang disampaikan.
- e. pendengar mencari arti literal dari pesan yang ia dengar. Proses ini melibatkan kegiatan interpretasi semantik.
- f. pendengar menentukan arti yang dimaksud.
- g. pendengar mempertimbangkan apakah informasi yang ia terima harus disimpan di dalam memorinya atau ditunda.
- h. pendengar menghapus pesan-pesan yang telah ia terima. Pada dasarnya, 99% kata-kata dan frase, serta kalimat yang diterima akan menghilang dan terlupakan.

Nunan (1988) dalam Iskandarwassid dan Suhendar (2013:228) mengatakan bahwa, tujuan bahasa itu ada untuk memenuhi tujuan-tujuan komunikatif dan fungsional yang tercermin pada struktur bahasa hingga konteks dan tujuan itu berperan sangat penting dalam pembentukan bahasa. Hal ini terlihat dalam konteks dan tujuan teks lisan yang sangat berpengaruh pada proses pembelajaran.

Setelah proses menyimak, ada tahapan yang lebih tinggi yang mampu menuliskan atau mengatakannya kembali melalui tulisan maupun perkataan. Pada pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Jepang strategi pembelajaran keterampilan menyimak muncul teknologi perekaman seperti kaset, CD, dan video.

Iskandarwassid dan Suhendar (2013:230), juga mengatakan bahwa, mendengarkan memahami itu bukan merupakan suatu proses yang pasif, melainkan suatu proses yang aktif dalam mengkonstruksikan suatu pesan dari suatu arus bunyi yang diketahui orang sebagai potensi-potensi fonologis, semantik, dan sintaksis suatu bahasa.

Jadi, peneliti berpendapat bahwa menyimak adalah suatu proses mendengar yang terdapat aktivitas aktif di dalamnya. Pada aktivitas menyimak terdapat beberapa proses, diantaranya pendengar menyimpan *image*, pendengar menentukan tipe pembicaraan untuk mencari maksud dan tujuan; serta pendengar menentukan arti dari pesan yang didengar.

## **2. Ragam Menyimak**

Tarigan (2008:37), mengatakan bahwa tujuan menyimak adalah memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang hendak disampaikan sang pembicara melalui ujaran.

Tarigan (2008:38), juga mengemukakan bahwa ragam menyimak dibedakan menjadi dua jenis yaitu:

a. Menyimak Ekstensif

Menyimak Ekstensif (*ektensive listening*) adalah sejenis kegiatan menyimak mengenai hal-hal yang lebih umum dan lebih bebas terhadap suatu ujaran, tidak perlu di bawah bimbingan langsung dari seorang guru. Jenis-jenis menyimak ekstensif antara lain:

1) Menyimak Sosial

Menyimak sosial (*social listening*) biasanya berlangsung dalam situasi-situasi sosial tempat orang-orang mengobrol atau bercengkrama mengenai hal-hal yang menarik perhatian semua orang yang hadir.

2) Menyimak Sekunder

Menyimak sekunder (*secondary listening*) adalah sejenis kegiatan menyimak secara kebetulan dan secara ekstensif.

3) Menyimak Estetik

Menyimak estetik (*aesthetic listening*) atau yang sering disebut menyimak apresiatif (*appreciational listening*) adalah fase terakhir dan kegiatan termasuk ke dalam menyimak secara kebetulan menyimak secara ekstensif.

4) Menyimak Pasif

Menyimak pasif adalah penyerapan suatu ujaran tanpa upaya sadar yang biasanya menandai upaya-upaya kita pada saat belajar dengan kurang teliti, tergesa-gesa, menghafal luar kepala, berlatih santai, serta menguasai suatu bahasa.

b. Menyimak Intensif

Menyimak intensif lebih diarahkan pada kegiatan menyimak secara lebih bebas dan lebih umum serta perlu di bawah bimbingan langsung para guru, menyimak intensif diarahkan pada suatu kegiatan yang jauh lebih diawasi, dikontrol pada satu hal tertentu. Jenis-jenis menyimak intensif antara lain :

1) Menyimak Kritis

Menyimak kritis (*critical listening*) adalah kegiatan menyimak berupa pencarian kesalahan atau kekeliruan bahkan juga butir-butir yang baik dan benar dari ujaran seorang pembicara dengan alasan-alasan yang kuat yang dapat diterima oleh akal sehat.

2) Menyimak Konsentratif

Menyimak konsentratif (*concentrative listening*) sering juga disebut *a study-type listening* atau menyimak sejenis telaah.

3) Menyimak Kreatif

Menyimak kreatif (*creative listening*) adalah sejenis kegiatan dalam menyimak yang dapat mengakibatkan kesenangan rekonstruksi imajinatif para penyimak terhadap bunyi, penglihatan, gerakan, serta perasaan-perasaan kinestetik yang disarankan atau dirangsang oleh sesuatu yang disimaknya.

4) Menyimak Eksploratif

Menyimak eksploratif, menyimak yang bersifat menyidik atau *exploratory listening* adalah sejenis kegiatan menyimak intensif dengan maksud dan tujuan menyelidiki sesuatu lebih terarah dan lebih sempit.

5) Menyimak Interogatif

Menyimak interogatif (*interrogative listening*) adalah sejenis kegiatan menyimak intensif yang menuntut lebih banyak konsentrasi dan seleksi, pemusatan perhatian dan pemilihan

butir-butir dari ujaran sang pembicara karena penyimak akan mengajukan banyak pertanyaan.

6) Menyimak Selektif

Menyimak selektif hendaknya tidak menggantikan menyimak pasif, tetapi justru memperlengkapinya.

Jadi, peneliti berpendapat bahwa ragam menyimak terdiri dari dua jenis yaitu ragam menyimak ekstensif dan ragam menyimak intensif. Ragam menyimak ekstensif adalah ragam menyimak yang sifatnya umum dan bebas, sehingga tidak perlu ada pengawasan langsung dari seorang guru. Ragam menyimak ekstensif biasanya terjadi dalam kehidupan sehari-hari misalnya menyimak sosial. Sedangkan ragam menyimak intensif adalah ragam menyimak biasanya terjadi pada proses pembelajaran karena ragam menyimak ini diawasi oleh guru secara langsung.

### 3. Tahapan Menyimak

Tarigan (2008:63), mengatakan bahwa menyimak adalah suatu kegiatan yang merupakan suatu proses. Dalam proses menyimak pun terdapat tahap-tahap, antara lain:

- a. tahap mendengar; dalam tahap ini kita baru mendengar segala sesuatu yang dikemukakan oleh pembicara dalam ujaran atas pembicaraannya. Jadi kita masih berada dalam tahap *hearing*.
- b. tahap memahami; setelah kita mendengar maka akan ada keinginan bagi kita untuk mengerti atau memahami dengan baik isi pembicaraan yang disampaikan oleh pembicara. Kemudian sampailah kita pada tahap *understanding*.
- c. tahap menginterpretasi; penyimak yang baik, yang cermat, dan teliti, belum puas kalau hanya mendengar dan memahami isi ujaran sang pembicara, dia ingin menafsirkan atau



- menginterpretasikan isi, butir-butir pendapat yang terdapat dan tersirat dalam ujaran itu; dengan demikian, sang penyimak telah tiba pada tahap *interpreting*.
- d. tahap mengevaluasi; setelah memahami serta dapat menafsir atau menginterpretasikan isi pembicaraan, penyimak pun mulailah menilai atau mengevaluasi pendapat serta gagasan pembicara mengenai keunggulan dan kelemahan serta kebaikan dan kekurangan pembicara; dengan demikian, sudah sampai pada tahap *evaluating*.
  - e. tahap menanggapi; tahap ini merupakan tahap terakhir dalam kegiatan menyimak. Penyimak menyambut, mencamkan, dan menyerap serta menerima gagasan atau ide yang dikemukakan oleh pembicara dalam ujaran atau pembicaraannya. Lalu penyimak sampai pada tahap *responding*.

Jadi, tahapan menyimak terdiri dari lima tahap; yaitu tahap mendengar, tahap memahami, tahap menginterpretasi, tahap mengevaluasi, dan tahap menanggapi. Seorang penyimak yang baik akan melakukan kelima tahap tersebut; baik menyimak pada saat proses pembelajaran (menyimak intensif), maupun menyimak pada saat mengobrol dengan orang lain (menyimak ekstensif).

## **C. Media Audio untuk Pembelajaran**

### **1. Jenis-jenis Media Audio**

Sudjana (2015:129) dalam Riyana (2012:133), mengatakan bahwa media audio dapat diartikan sebagai bahan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar. Media audio bermacam jenisnya, salah satunya adalah media lagu. Jenis-jenis media audio lainnya adalah radio, alat perekam

pita magnetik, *compact disk* (CD), piringan bersuara, dan laboratorium bahasa.

## 2. Rambu-rambu Pemilihan Media Audio

Dalam pemilihan media audio berupa lagu diperlukan pertimbangan teknis dan non teknis. Heinich, dkk (1982) dalam Arsyad (2005:67), mengajukan model perencanaan penggunaan media yang efektif yang dikenal dengan istilah *ASSURE*. *ASSURE* adalah singkatan dari *Analyze Learner characteristic, State objective, Select or modify media, Utilize, Require learner response, and Evaluate*. Yang termasuk ke dalam pertimbangan teknis adalah *Utilize, Require learner response, and Evaluate*. Sedangkan yang termasuk kedalam pertimbangan non teknis adalah *Analyze Learner characteristic, State objective, Select or modify media*.

Arsyad (2005:72), mengatakan bahwa dari segi teori belajar, berbagai kondisi dan prinsip-prinsip psikologis yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media adalah sebagai berikut : motivasi, perbedaan individual, tujuan pembelajaran, organisasi isi, persiapan sebelum mengajar, emosi, partisipasi, umpan balik, penguatan, latihan dan pengulangan, dan penerapan. Hal tersebut dapat dikaitkan dengan teori dari Heinich, dkk (1982) dalam Arsyad (2005:67), yang mengajukan model *ASSURE*, sebagaimana seperti paparan di bawah ini :

1. motivasi, perbedaan individual, dan emosi masuk ke dalam *Analyze Learner characteristic*, yaitu menganalisis kelompok sasaran, apakah mereka sekolah lanjutan atau perguruan tinggi serta menganalisis karakteristik khusus seperti pengetahuan, keterampilan, dan sikap awal.
2. tujuan pembelajaran masuk ke dalam *State objective*, menyatakan atau merumuskan tujuan pembelajaran, yaitu perilaku atau

kemampuan baru apa yang diharapkan siswa miliki dan kuasai setelah proses belajar mengajar selesai.

3. organisasi isi dan persiapan sebelum mengajar masuk kedalam *select or modify media*, yaitu memilih, memodifikasi, atau merancang dan mengembangkan materi dan media yang tepat.
4. partisipasi, penguatan, latihan dan pengulangan, serta penerapan masuk ke dalam *utilize*, menggunakan materi dan media.
5. umpan balik, masuk kedalam *require learner response*, meminta tanggapan dari siswa. Guru sebaiknya mendorong siswa untuk memberikan respons dan umpan balik mengenai keefektifan proses belajar mengajar; dan *evaluate*, mengevaluasi proses belajar mengajar. Tujuan utama evaluasi adalah untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa mengenai tujuan pembelajaran, keefektifan media, pendekatan, dan evaluasi guru.

### **3. Media Lagu untuk Pembelajaran**

Sulastianto, dkk (2006:81), mengatakan bahwa lagu adalah sajak yang ditentukan untuk musik yang mengekspresikan emosi dan pengalaman yang berlainan, misalnya cinta atau putus asa, pergi berperang, berkencan, dan melakukan permainan atau menidurkan anak. Syair lagu biasanya merupakan ungkapan pikiran dan perasaan sang pembuat lagu, dan kebanyakan lagu disertai dengan instrumen seperti gitar atau piano.

Jadi, jenis-jenis media audio untuk pembelajaran adalah radio, *compact disk* (CD), piringan bersuara, dan lagu. Lagu menurut peneliti adalah suatu hasil karya sastra yang diiringi dengan musik. Kata-kata di dalam lagu biasanya ditulis dengan kata-kata puitis. Pertimbangan dalam pemilihan media audio, khususnya media lagu adalah motivasi belajar yang berbeda dari tiap individu, tujuan pembelajaran yang

diharapkan dari kompetensi siswa, merancang materi dan media, partisipasi siswa dalam pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

#### **D. Informasi Mata Kuliah *Chuujoukyuu Choukai***

Kurikulum yang digunakan oleh Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang adalah Kurikulum Perguruan Tinggi. Kurikulum Perguruan Tinggi tersebut tertuang dalam dokumen Kurikulum Perguruan Tinggi yang disahkan oleh Rektor Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Prof. Dr. Bambang Cipto, M.A pada tanggal 26 Mei 2016, dengan nomor 105/S/SK-UMY/V/2016 Tentang Pemberlakuan Kurikulum Perguruan Tinggi Pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Pendidikan Bahasa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Pada Kurikulum Perguruan Tinggi, ketercapaian yang diwujudkan melalui pembelajaran ada dua, yaitu *softskill* dan *hardskill*. *Softskill* merupakan capaian yang harus dimiliki pembelajar dari segi sikap. Sedangkan *hardskill* merupakan capaian pembelajar dalam penguasaan pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus. Kedua ketercapaian tersebut diharapkan dimiliki pembelajar setelah melalui proses pembelajaran

Capaian pembelajaran pada mata kuliah *Chuujoukyuu Choukai* meliputi Penguasaan Pengetahuan, Keterampilan Umum, dan Keterampilan Khusus. Adapun rinciannya sebagai berikut :

1. Penguasaan Pengetahuan (PP) yaitu menguasai konsep teoretis kebahasaan dan teknik berkomunikasi lisan maupun tulisan sesuai dengan JF Standard A2 atau JLPT N3.
2. Keterampilan Umum (KU) yaitu mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan

teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.

3. Keterampilan Khusus (KK) yaitu mampu berkomunikasi dalam bahasa Jepang lisan maupun tulisan sesuai dengan JF Standard A2 atau JLPT N3.

Bahan kajian utama pada mata kuliah *Chuujoukyuu Choukai* adalah sebagai berikut:

1. menyimak dan mengidentifikasi tema dari lagu berbahasa Jepang.
2. menyimak dan mengidentifikasi kosakata atau ungkapan tertentu dari lagu berbahasa Jepang.
3. aplikasi pelafalan kosakata, ungkapan, dan kecepatan berbicara melalui lagu berbahasa Jepang
4. menyimak dan memahami isi siaran berita berbahasa Jepang.
5. menyimak dan mengidentifikasi kosakata atau ungkapan tertentu dari berita berbahasa Jepang
6. aplikasi pelafalan kosakata, ungkapan, dan kecepatan berbicara dalam dalam membaca teks berita berbahasa Jepang.

Mata kuliah *Chuujoukyuu Choukai* merupakan mata kuliah bidang ilmu bahasa Jepang dalam rumpun ilmu utama. Pada tahun ajaran 2016-2017 mata kuliah *Chuujoukyuu Choukai* diampu oleh Thamita Islami Indraswari, S.S., M.Pd. dan memiliki bobot 2 SKS. Mata kuliah ini diberikan pada semester IV. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta menerapkan durasi 50 menit per satu SKS, maka pembelajaran *Chuujoukyuu Choukai* tiap pertemuan memiliki durasi total 100 menit. Materi kajian utama berdasarkan bahan kajian adalah lagu dan siaran berita. Materi kajian lagu diberikan pada awal hingga tengah semester, sedangkan berita pada tengah semester hingga akhir semester. Pada penelitian ini, fokus penelitian adalah pada materi kajian berupa lagu. Adapun total pertemuan menggunakan media ajar lagu berjumlah tujuh kali pertemuan termasuk ujian. Lagu yang dipelajari adalah *Lovin Life*,

*Kaze Ni Naru, Nandemonaiya, Gake no Ue no Ponyo, Silhouette, dan Change the World.* Jenis kegiatan pada mata kuliah Chuujoukyuu Choukai ada dua yaitu kegiatan menyimak biasa dan kegiatan presentasi. Ujian pada mata kuliah ini dilakukan pada pertemuan kelima dan keenam untuk materi lagu, dan untuk materi beritaujian dilaksanakan pada pertemuan ke-14. Kegiatan presentasi pada pertemuan kelima dan keenam dianggap sebagai ujian tengah semester pada mata kuliah ini