

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Minat

1. Pengertian Minat

Minat merupakan sebuah penerimaan akan sesuatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Minat berpengaruh sangat besar terhadap proses pencapaian prestasi dalam pekerjaan, jabatan, dan karir Djali (2008:121). Hal yang hampir sama juga dikemukakan oleh Djamarah (2008) yang menyatakan bahwa minat adalah suatu penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu yang diluar diri.

Adapun menurut Kartini Kartono (1996:12) minat merupakan momen dan kecenderungan yang secara intensif mengarah kepada suatu obyek yang sama yang dianggap penting. Syah (2006) juga mengungkapkan hal yang hampir serupa yaitu minat adalah suatu kecenderungan dan kegairahan yang besar terhadap sesuatu yang ingin dicapai. Menurut Surya (2003:100), minat dapat diartikan sebuah rasa senang atau rasa tidak senang dalam menghadapi suatu objek.

Sedangkan menurut Soufia dan Zuchdi (2004:116), minat merupakan kekuatan yang dapat dijadikan sebagai pendorong untuk seseorang dapat menaruh perhatian lebih pada orang lain, pada aktivitas, atau pada sebuah objek. Lebih lanjut Witherington (1999:101) mengemukakan minat adalah kesadaran seseorang dalam ketertarikannya pada suatu objek, suatu soal atau situasi yang mengandung sangkut paut dengan dirinya. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Sudirman (2001: 76) yang menyatakan bahwa minat terhadap suatu

objek akan lebih kelihatan apabila objek tersebut sesuai sasaran dan berkaitan dengan keinginan dan kebutuhan seseorang yang bersangkutan.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa minat adalah kecenderungan seseorang pada suatu hal yang ditandai dengan adanya rasa senang dan rasa tertarik pada suatu objek tertentu yang disertai dengan adanya rasa keinginan untuk terlibat aktivitas dengan objek tersebut dan pemusatan perhatian kepada objek tersebut, sehingga mengakibatkan seseorang memberikan perhatian khusus kepada sebuah objek atas keinginan diri sendiri.

2. Pentingnya Minat

Elizabeth B. Hurlock (1993:214) mengemukakan bahwa minat memiliki peran yang penting dalam kehidupan seseorang dan hal ini berlaku untuk semua umur. Selain itu, minat juga memiliki dampak yang besar dalam pembentukan sikap dan perilaku, terutama selama masa kanak-kanak. Hal ini terjadi karena pribadi seseorang sebagian besar ditentukan oleh minat yang berkembang pada masa kanak-kanak. Sedangkan perkembangan minat anak juga dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang didapatkan selama masa kanak-kanak.

Minat memiliki pengaruh yang besar terhadap proses belajar dan pencapaian hasil belajar. Maka, apabila seseorang memiliki minat terhadap materi yang sedang dipelajari, hal ini akan menimbulkan rasa antusias dalam proses belajar dan menghasilkan pencapaian hasil belajarnya yang baik. Sebaliknya, apabila seseorang tidak memiliki minat terhadap materi pelajaran yang sedang dipelajari, hal ini membuat seseorang enggan untuk belajar.

Keengganan dalam belajar akan mengakibatkan proses belajar dan pencapaian hasil belajar tidak maksimal.

3. Ciri-ciri Minat

Elizabeth B. Hurlock (1993:117) mengatakan bahwa ciri-ciri minat yaitu:

- a. Minat tumbuh seiring dengan perumbuhan mental dan fisik. Ketika pertumbuhan minat sudah mencapai kematangan yang ingin dicapai, minat yang ada didalam diri menjadi lebih stabil. Seorang anak yang berkembang lebih cepat atau lebih lambat akan menghadapi masalah sosial karena adanya perbedaan minat akan dirinya dengan teman sebaya.
- b. Minat bergantung pada kesiapan belajar. Minat akan muncul kepada seseorang yang sudah siap secara fisik dan mental dalam melakukan aktivitas pada hal yang akan diminati. Misalnya yaitu seorang anak yang belum cukup memiliki kekuatan dan koordinasi otot yang diperlukan untuk bermain sepak bola, maka anak belum bisa bersungguh-sungguh meminati sepak bola.
- c. Minat bergantung pada kesempatan untuk belajar. Kesempatan belajar yang diperoleh bergantung pada lingkungan. Misalnya yaitu seorang anak yang sebagian besar menghabiskan waktunya dirumah, maka minat mereka akan terbatas hanya pada hal-hal yang ada di rumah. Namun jika ruang lingkup sosialnya menjadi lebih besar, maka minat yang tumbuh juga akan berdasarkan pada hal-hal yang lebih luas.
- d. Perkembangan minat mempunyai kemungkinan untuk bersifat terbatas dalam beberapa hal. Diantaranya yaitu ketidakmampuan fisik dan mental

dan pengalaman sosial yang terbatas. Misalnya yaitu seorang anak yang mempunyai cacat fisik pada tubuh bagian kaki mempunyai kemungkinan tidak akan berminat pada dunia olahraga seperti teman-teman sebayanya yang mempunyai perkembangan fisik normal.

e. Minat dipengaruhi oleh budaya. Orang tua, guru, dan orang dewasa yang ada di lingkungan anak berfungsi sebagai pengendali dan pengarah mengenai hal-hal apa saja yang oleh kelompok budaya mereka dianggap sesuai untuk diminati oleh anak tersebut atau tidak.

f. Minat juga dipengaruhi oleh bobot emosional. Bobot emosional yang tidak menyenangkan dapat menurunkan minat, dan bobot emosional yang menyenangkan dapat memperkuat minat. Hal ini terjadi pada proses berlangsungnya penerimaan minat.

g. Minat itu bersifat egosentris. Sepanjang masa kanak-kanak, minat dianggap sebagai egosentris. Hal ini membuat anak terkadang sulit menerima nasihat karena mereka menjadikan diri sendiri sebagai pusat pemikiran. Selain itu, keyakinan diri sendiri juga sulit untuk dirubah oleh orang lain jika bukan atas kemauan dirinya sendiri. Misalnya yaitu keyakinan oleh seorang anak laki-laki bahwa bermain bola itu hobi yang keren atau pandai pada mata pelajaran matematika akan membuatnya dipandang sebagai anak yang paling cerdas dikelas.

Dari penjelasan diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa minat tumbuh beriringan dengan pertumbuhan mental dan fisik seorang individu. Kesiapan seorang individu dalam meminati suatu hal tergantung mampu atau tidaknya individu tersebut. Hal ini berarti pula bahwa minat tidak akan tumbuh

sebelum ada kesiapan belajar. Namun, kesiapan belajar juga tidak akan tercapai apabila tidak ada kesempatan belajar bagi seorang individu untuk belajar. Tidak adanya kesempatan belajar biasanya dipengaruhi oleh lingkup sosial yang kurang mendukung. Selain itu, tidak adanya kesempatan belajar juga dapat disebabkan karena adanya ketidakmampuan fisik atau mental pada seorang individu. Hal ini membuktikan bahwa perkembangan minat dapat terbatas dalam beberapa hal.

Selain oleh ketidakmampuan fisik atau mental, tidak adanya kesempatan belajar juga dapat dipengaruhi oleh budaya. Hal ini dikarenakan ada beberapa peran yang merupakan pengendali minat, terutama bagi seorang individu yang masih kanak-kanak. Seorang anak biasanya berminat pada suatu hal karena diarahkan oleh orang tua atau orang dewasa yang ada disekelilingnya. Akan tetapi, hal ini juga dapat sewaktu-waktu berubah karena minat juga dipengaruhi oleh bobot emosional. Bobot emosional yang menyenangkan dapat memperkuat minat dan sebaliknya, bobot emosional yang tidak menyenangkan dapat menurunkan minat. Maka dari itu, minat yang di arahkan oleh orang tua atau orang dewasa disekitarnya tidak serta merta dapat diterima oleh anak. Hal ini juga ditunjang oleh ciri minat yang bersifat egosentris. Hal ini berarti bahwa sepanjang masa kanak-kanak, seorang individu terkadang juga akan sulit untuk dikendalikan karena berpikir bahwa dirinya sendiri adalah sosok yang paling benar sebagai pusat pemikiran.

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat

Ada tiga faktor yang mempengaruhi minat menurut Crow and Crow dalam Gunarto (2007:7), diantaranya yaitu sebagai berikut:

a. Faktor Pendorong dari Dalam (*The Factor Inner Urge*)

Merupakan rangsangan untuk tertarik pada suatu hal yang muncul karena adanya kesesuaian antara lingkungan atau ruang lingkup dengan kebutuhan atau keinginan yang ada. Oleh karena itu, secara perlahan akan tumbuh minat pada diri seseorang. Minat yang biasanya muncul atas dorongan dari dalam ini adalah minat terhadap ilmu pengetahuan baru.

b. Faktor Motif Sosial (*The Factor Of Social Motif*)

Merupakan minat seseorang terhadap suatu hal yang timbul karena adanya pengaruh dari lingkungan sosial. Salah satu contohnya adalah seseorang yang bekerja sangat rajin karena berminat untuk naik jabatan dengan tujuan agar status sosialnya juga menjadi naik.

c. Faktor Emosi (*Emosional Factor*)

Merupakan perasaan yang didapatkan dari tercapainya sebuah keinginan. Sebagai contoh yaitu ketika seorang siswa merasa dapat mengerjakan ulangan matematika dengan sangat baik dan mendapatkan nilai sempurna, maka hal itu dapat memunculkan minat pada siswa tersebut terhadap mata pelajaran matematika dan mendorong siswa tersebut untuk mendapatkan nilai yang lebih baik lagi pada ulangan matematika yang berikutnya.

Adapun menurut Haditono dalam Subekti (2007:8) minat dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu sebagai berikut:

a. Faktor dari Dalam (Intrinsik)

Merupakan faktor yang datang dari dalam diri sendiri. Hal ini berarti bahwa seseorang merasa senang dan gembira ketika melakukan apa yang diminati karena memang sejatinya berminat dan atas keinginan diri sendiri.

b. Faktor dari Luar (Eksternal)

Merupakan faktor yang datang dari luar atau selain diri sendiri. Hal ini berarti seseorang berminat terhadap suatu hal karena adanya dorongan oleh lingkungan atau orang lain.

Sedangkan Rumini (1998:121) mengemukakan lebih banyak mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi minat. Diantaranya yaitu faktor pekerjaan, sosial ekonomi, bakat, umur, jenis kelamin, pengalaman, kepribadian, dan lingkungan. Oleh karena itu, dari penjelasan oleh beberapa para ahli diatas, penulis menyimpulkan bahwa minat dipengaruhi oleh banyak faktor. Namun banyak faktor tersebut dapat dikategorikan menjadi dua jenis faktor, yaitu faktor alami dan faktor pendukung.

Faktor alami yaitu faktor yang berupa keinginan, ketertarikan, kecenderungan, dan pemberian perhatian yang lebih pada suatu hal demi kepuasan diri sendiri. Sedangkan faktor pendukung yaitu faktor-faktor lain selain faktor alami yang mendorong seseorang untuk meminati suatu hal, seperti lingkungan, pekerjaan, budaya, bakat, dan lain-lain.

5. Mengukur minat & Skala/kategori minat

Pengukuran minat dapat dilakukan dengan tiga hal, yaitu observasi, angket dan wawancara.

1) Observasi

Mengukur minat dapat dengan cara melakukan observasi. Melalui observasi, peneliti dapat melihat secara langsung ada atau tidaknya minat pada sampel. Hal tersebut dapat berdasarkan interaksi antara peneliti dengan sampel atau sampel dengan sampel.

2) Angket

Angket dapat digunakan untuk mengukur minat melalui proses *scoring* pada pertanyaan atau pernyataan yang terdapat pada isi angket. Jenis angket yang digunakan dapat disesuaikan dengan jenis penelitian. Misalnya yaitu angket kualitatif atau angket kuantitatif.

3) Wawancara

Minat dapat diukur melalui wawancara. Teknik wawancara biasanya digunakan untuk mengukur minat pada jenis penelitian kualitatif. Selain itu, teknik wawancara juga sering digunakan sebagai pendukung atau penguat angket.

Setelah pengukuran minat selesai, maka akan diperoleh suatu data. Data minat yang sudah ada kemudian dapat dilakukan kategorisasi agar lebih mudah untuk disimpulkan. Pengkategorian data minat dapat menggunakan rumus pengkategorian data menurut Azwar (2006: 109).

B. Lagu

1. Pengertian Lagu

Jamalus (1988:5) menyatakan bahwa lagu adalah karya seni yang dinyanyikan dengan diiringi alat musik. Adapun menurut (Moeliono (Peny.), 2003:624) kata lagu berarti ragam suara yang berirama. Sedangkan Encyclopedia of Americana (1998) mengemukakan bahwa lagu adalah karya musikal pendek dengan yang berisi kata-kata puisi sebagai teksnya. Keberadaan musik dan kata-kata puisi dinilai sama pentingnya dan dapat dituangkan dalam bentuk tulisan atau suara yang biasanya dibarengi dengan instrumen.

Sementara itu, Sulastianto, dkk (2006:81) menjelaskan lagu dengan lebih detail, yaitu bahwa lagu merupakan sajak yang dibarengi dengan musik dengan tujuan untuk mengekspresikan emosi dan pengalaman yang menciptakan berbagai macam perasaan. Misalnya yaitu cinta, putus asa, pergi berperang, berkencan, menidurkan anak, dan lain-lain.

Dari berbagai pengertian lagu menurut pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa lagu adalah kata-kata yang dapat berupa puisi atau sajak yang berupa tulisan atau suara yang mengandung bermacam-macam emosi dan disajikan dengan instrumen. Lagu dapat dijadikan sebagai alat untuk mengekspresikan perasaan yang ada didalam diri. Selain itu, lagu juga dapat dijadikan sebagai alat untuk mengekspresikan perasaan yang muncul akibat suatu peristiwa yang terjadi.

Lebih dari itu, lagu tidak hanya dapat berperan terhadap emosi yang ada didalam diri individu tapi juga dapat berperan terhadap ruang lingkup yang

lebih luas yaitu kehidupan individu atau sebuah kelompok. Ruang lingkup kehidupan yang membutuhkan peran musik ada banyak, misalnya yaitu pada pekerjaan, perayaan adat, dan pendidikan atau proses pembelajaran.

2. Fungsi Lagu

Menurut Jamalus (1988:7), unsur pokok musik yaitu meliputi irama, melodi, harmoni, dan bentuk atau struktur lagu. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa lagu merupakan salah satu unsur pokok dari musik, maka dapat dikatakan bahwa lagu dan musik mempunyai fungsi yang sama. Berikut adalah fungsi dari musik yang dikemukakan oleh Allan P. Merriam (1964) :

1. Fungsi pengungkapan emosi

Fungsi musik sebagai pengungkapan emosi ini adalah suatu hal yang sangat familiar. Bahkan, beberapa lagu dapat terkenal dan menjadi legenda karena dapat dijadikan sebagai pengungkapan emosi bagi pendengarnya. Jadi, lagu dan musik dapat menjadi sarana curahan hati atau luapan emosi.

2. Fungsi penghayatan estetis

Musik adalah sebuah karya seni. Karya seni biasanya mengandung keindahan. Keindahan dalam musik inilah yang biasanya dapat membuat seseorang kagum dan ingin mendengarkan secara terus-menerus. Melodi yang indah juga dapat membuat pendengar memuji sebuah musik. Keindahan melodi yang dapat membuat pendengar ingin mengulang untuk mendengarkan musik tersebut adalah alasan mengapa musik dikatakan mempunyai fungsi penghayatan estetis.

3. Fungsi hiburan

Fungsi musik sebagai hiburan merupakan salah satu alasan banyak orang saat ingin mendengarkan musik, yaitu saat perasaan sedang sedih, bosan, atau kacau.

4. Fungsi komunikasi

Hal ini berarti bahwa musik yang berlaku di suatu daerah hanya dapat di mengerti oleh orang-orang di daerah tersebut, atau musik tersebut mempunyai arti dan lirik tersendiri yang tidak dapat dimengerti oleh orang lain selain orang-orang daerah tersebut.

5. Fungsi perlambangan

Hal ini berarti bahwa musik mempunyai ciri untuk melambangkan suatu hal. Sebagai contoh yaitu musik yang lamban biasanya melambangkan perasaan yang sedih. Sebaliknya, musik yang cepat biasanya melambangkan perasaan yang ceria atau bahagia.

6. Fungsi reaksi jasmani

Fungsi musik dalam hal ini dapat dirasakan melalui kegiatan yang bermanfaat yaitu olahraga. Berolahraga menggunakan musik adalah hal yang dapat kita temui sejak dulu. Misalnya yaitu senam. Senam adalah olahraga yang diiringi oleh musik. Kegiatan senam ini dapat melenturkan otot-otot yang tegang dan membuat tubuh menjadi bugar dan sehat. Maka dari itu, musik dapat dikatakan mempunyai fungsi reaksi jasmani.

7. Fungsi yang berkaitan dengan norma-norma sosial

Musik dapat menyampaikan hal-hal baik untuk menuntun seseorang berperilaku baik. Hal ini berarti musik dapat mengajarkan atau meneruskan norma-norma yang sudah ada melalui syairnya yang mengandung norma-

norma sosial. Fungsi musik sebagai hal yang berkaitan dengan norma-norma sosial dapat kita temui di semua genre musik. Misalnya yaitu pada genre dangdut terdapat pada beberapa lagu populer yang diciptakan dan dinyanyikan oleh raja dangdut Rhoma Irama. Beberapa judul lagu tersebut misalnya adalah begadang, darah muda, bujangan, dan lain-lain.

8. Fungsi pengesahan lembaga sosial dan agama

Musik dapat juga menjadi pengesahan skral dalam lembaga sosial, namun bukan sebagai sarana pengiring.

9. Fungsi kesinambungan kebudayaan

Fungsi musik sebagai kesinambungan kebudayaan sebenarnya hampir sama dengan fungsi musik sebagai hal yang berkaitan dengan norma sosial. Akan tetapi, dalam hal ini fungsi musik lebih mengarah pada pengajaran budaya dan bukan norma sosial. Dengan adanya fungsi ini, musik di anggap dapat membuat sebuah budaya dapat berkelanjutan atau berkesinambungan terhadap generasi selanjutnya.

10. Fungsi pengintegrasian masyarakat

Fungsi musik dalam pengintegrasian masyarakat adalah bahwa musik dapat memunculkan rasa kebersamaan. Dalam bermusik, penyaji musik biasanya beriringan dalam memainkan alat musik, dan itu dapat menimbulkan rasa kebersamaan terhadap sesama penyaji musik. Lebih dari itu, dengan adanya musik yang disaksikan bersama-sama, hal ini juga dapat membuat para penikmat musik memiliki rasa kebersamaan pula. Rasa kebersamaan ini dapat timbul pada penyaji musik terhadap sesama penyaji musik, penikmat

musik terhadap sesama penikmat musik, ataupun penyaji musik dan penikmat musik secara bersamaan.

3. Hubungan Bahasa dan Lagu

Sejak dulu, hakikat bahasa adalah sesuatu yang akan diajarkan (*something to be learn*), sedangkan mengenai sesuatu yang menyangkut pemikiran (*something to be thought*) tidak diperhatikan (Syamsuddin, 1985:126). Haviland (1993) mengemukakan bahwa bahasa merupakan sistem bunyi yang ketika disatukan menurut aturan akan dapat menciptakan arti yang dapat dipahami oleh semua orang yang sedang menggunakan bahasa tertentu. Sedangkan pengertian lagu adalah permainan vokal gaya bahasa dan makna kata yang disimpangkan dan diiringi notasi musik dan melodi agar pendengar semakin terbawa dengan perasaan yang ingin disampaikan oleh pengarang lagunya (Awe, 2003, p.51).

Berdasarkan pengertian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa hubungan bahasa dan lagu yaitu bahwa bahasa merupakan bagian dari lagu dan begitupun sebaliknya. Bahasa terbentuk karena adanya sistem bunyi yang beraturan dan ketika disatukan dapat menjadi sebuah alat komunikasi, lalu lagu dibentuk melalui vokal gaya bahasa dan makna kata yang diiringi melodi dan musik agar pengarang dapat mengkomunikasikan makna lagu kepada pendengar. Persamaan yang ada yaitu keduanya membutuhkan sistem bunyi dan keduanya dapat ditujukan sebagai alat untuk mengkomunikasikan suatu hal.

Dalam sebuah proses pembelajaran, lagu dapat dijadikan sebagai media, materi, atau menjadi sebuah bahan kajian. Hal ini didukung oleh sebuah teori yang menyatakan bahwa ketika otak kiri berada dalam situasi sedang bekerja, otak kanan cenderung mengganggu karena tidak disibukkan oleh hal apapun. Akibatnya adalah ketika sedang rapat, kuliah, atau sebagainya, seseorang akan melamun dan malah memperhatikan pemandangan yang lain. Hal ini karena tidak seimbangya aktifitas yang dilakukan.

Namun kejadiannya akan berbeda jika seseorang yang sedang beraktivitas menggunakan otak kiri disertai dengan melakukan aktivitas ringan yang menggunakan otak kanan, maka otak kiri akan dapat berada dalam situasi yang stabil dan nyaman yang kemudian akan meningkatkan konsentrasi pada otak kiri. Misalnya yaitu seseorang yang sedang belajar matematika (aktivitas otak kiri) akan lebih mudah berkonsentrasi ketika belajar sembari mendengarkan musik. Hal ini dikarenakan otak kanan juga melakukan aktivitas yakni mendengarkan musik. Jika otak kanan sibuk dalam mendengarkan musik, maka otak kiri dapat lebih efektif dalam berkonsentrasi melakukan aktivitasnya (Deporter dan Hernacki, 2011: 74).

C. Lagu Jepang

1. Tentang Lagu Jepang

Lagu merupakan salah satu bagian dari musik yang disertai oleh lirik, bahasa, dan musik yang mana telah terikat sejak awal pembuatan lagu (Yako, 2015). Salah satu genre musik yang ada di Jepang yaitu musik pop Jepang atau yang lebih populer disebut dengan J-pop. Dalam Hiraishi (2016), terdapat banyak pengertian mengenai J-pop yang disebutkan dalam berbagai literatur, salah satunya yaitu Miyairi dalam Hiraishi (2015) menyebutkan bahwa pada awal tahun 1990-an J-Pop mempunyai *image* sebagai musik yang dipengaruhi kuat oleh musik dari barat yaitu Amerika yang saat itu dijadikan sebagai budaya Jepang.

Takamasu dalam Hiraishi (2015) mengemukakan mengenai keadaan lagu Jepang yang populer dalam beberapa tahun terdekat ini adalah sebagai berikut :

1. Menurut data yang diambil dari *Recording Industry Association of Japan* (RIAJ), penjualan tertinggi dari seluruh industri pada saat dipuncak ketenaran yaitu mencapai kurang lebih 600 juta yen pada tahun 1998 dan menurun pada tahun 2014 dengan penjualan mencapai 300 juta yen.
2. Menduduki urutan *single chart* tertinggi dimonopoli oleh keragaman karya yang dimulai dari grup AKB48 (grup *idol* yang terdiri dari sekelompok perempuan), Arashi (idol grup perusahaan *janiizu* yang terdiri dari beberapa laki-laki), EXILE (grup *dance* dan musik yang terdiri dari beberapa laki-laki).

3. Standar melodi dan *chordnya* telah berkembang ditambah menurunnya penerimaan musik barat dan berkembangnya *galapagosization* pada ekspresi musik.

2. Pembelajaran Menggunakan Lagu Jepang

Pada pembelajaran bahasa Jepang, lagu dapat berperan menjadi hal yang penting, diantaranya yaitu lagu dapat menjadi bahan kajian, sumber materi, media pembelajaran, atau metode pembelajaran. Pemanfaatan lagu Jepang sebagai bahan kajian bukanlah hal yang baru pada proses pembelajaran, hal ini sudah diterapkan pada pembelajaran bidang bahasa Jepang yaitu pada mata kuliah *Chuujoukyuu Choukai* yang ada pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Pada mata kuliah *Chuujoukyuu Choukai* tersebut, lagu Jepang dijadikan sebagai salah satu dari dua bahan kajian yang digunakan pada semester IV.

Selain itu, lagu Jepang juga dapat dijadikan sebagai sumber materi dalam sebuah pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Brewster dkk (2002:162) yang menyatakan bahwa ada banyak keuntungan dalam penggunaan lagu sebagai sumber materi. Pertama, lagu dapat dijadikan sebagai sumber pengetahuan tentang linguistik. Dalam hal ini lagu mejadi media pengenalan bahasa baru, sekaligus media untuk penguatan tata bahasa dan kosakata. Lagu juga dapat mempresentasikan bahasa yang sudah dikenali siswa dalam bentuk yang baru dan menyenangkan. Lagu juga memungkinkan terjadinya pengulangan bahasa secara alamiah dan menyenangkan. Lagu bisa

dimanfaatkan untuk mengembangkan semua keterampilan bahasa secara integratif, termasuk meningkatkan kemampuan pelafalan dengan baik.

Kedua, lagu dapat juga dijadikan sebagai sumber untuk mengetahui keadaan psikologi seorang siswa. Selain menyenangkan, lagu juga mampu memotivasi siswa sekakigus memupuk *attitude* yang positif. Ketiga, lagu dapat menjadi sumber kemampuan kognitif. Lagu membantu meningkatkan daya ingat, konsentarsi, dan koordinasi. Siswa menjadi lebih sensitif terhadap tanda rima sebagai alat bantu untuk memaknai makna. Keempat lagu juga dapat menjadi sumber kebudayaan dan sumber pengetahuan sosial.

Selanjutnya, lagu Jepang juga dapat menjadi sebuah media pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran bahasa Jepang. Sebagai contoh yaitu dengan menghafalkan angka dalam bahasa Jepang dengan menggunakan irama sebuah lagu. Hal ini tentu dapat memudahkan proses menghafal angka dalam bahasa Jepang tersebut.

Terakhir yaitu lagu Jepang dapat digunakan sebagai metode pembelajaran. Pada metode pembelajaran *suggestopedia*, musik yang diputar untuk menemani siswa dalam proses pembelajaran adalah musik klasik. Penggunaan musik klasik didasari dengan tujuan agar siswa dapat merasa tenang ketika menerima materi yang disampaikan oleh pengajar. Hal ini tentu akan terasa tidak sesuai jika diganti menggunakan musik pop atau rock, karena justru akan mengganggu konsentrasi siswa. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa lagu Jepang dapat digunakan dalam berbagai metode pembelajaran, asalkan sesuai dengan tujuan penggunaan. Misalnya yaitu lagu Jepang dapat

digunakan pada metode *sing to play*, metode *audiolingual*, metode audio visual, dan lain sebagainya.

D. Hasil Belajar

1. Belajar

Kurniawan (2014:4) menyatakan bahwa belajar merupakan proses yang menyebabkan perubahan perilaku yang relatif bersifat permanen dan proses ini merupakan proses aktif yang terjadi pada bagian internal individu. Menurut Iskandar, belajar merupakan usaha yang dilakukan seorang individu untuk merubah perilaku dirinya sendiri. Sejalan dengan hal tersebut, Sardiman, AM, (2014: 23) juga mengemukakan hal yang hampir sama, yaitu bahwa belajar merupakan hasil pengalaman yang dijadikan seorang individu untuk merubah perilaku dirinya sendiri.

Adapun menurut Slameto (2010:3), belajar adalah proses perubahan yang dihasilkan dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungannya yang kemudian merubah perilaku dirinya sendiri secara keseluruhan. Selanjutnya, Slameto (2010:3) juga mengemukakan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Faktor Internal

a. Faktor Jasmaniah

Contohnya : Kesehatan dan cacat tubuh

b. Faktor Psikologis

Contohnya : Minat, bakat, motif, dan lain-lai

c. Faktor Kelelahan

2. Faktor Eksternal

a. Faktor Keluarga

Contohnya : Cara orang tua dalam mendidik anaknya, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, dan lain sebagainya.

b. Faktor Sekolah

Contohnya : Kurikulum, hubungan antara orang tua dan guru, tata tertib sekolah, metode pengajaran yang diterapkan, dan lain sebagainya.

c. Faktor Masyarakat

Contohnya : Media massa, keikutsertaan siswa dalam kegiatan masyarakat, dan bentuk kehidupan masyarakat.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Hamalik (2004:49) adalah sebuah ukuran mengenai tingkat penguasaan seseorang terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Hamalik (2004:49) juga menjelaskan bahwa hasil belajar dapat berupa pola-pola perbuatan, pengetahuan, nilai, sikap, apresiasi, keterampilan, dan abilitas. Adapun Wingkel (2009), mengemukakan definisi hasil belajar dengan lebih singkat. Menurut Wingkel (2009), hasil belajar merupakan bukti keberhasilan dalam pencapaian seorang individu.

Susanto (2013:5) menyatakan bahwa perubahan yang terjadi pada diri siswa merupakan hasil belajar, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, ataupun psikomotorik. Hasil belajar juga dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Munadi dalam Rusman. T

(2013:124), bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis, sedangkan faktor eksternal meliputi faktor lingkungan dan instrumental.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari serangkaian proses pembelajaran yang telah dialami oleh siswa, yang dapat berupa peningkatan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa atau perubahan yang terjadi pada diri siswa tersebut. Hasil belajar dapat diperoleh melalui evaluasi yang menjadikan tujuan pembelajaran sebagai tolak ukur dalam menghitung hasil evaluasi tersebut. Hasil evaluasi dapat berupa nilai, perilaku, atau sikap.

Dalam kegiatan evaluasi, diperlukan pengukuran dan penilaian hasil belajar. Menurut Mardapi (2012), pengukuran merupakan kuantifikasi yang berbentuk angka atau skor pada suatu gejala atau objek yang dapat berupa fisik atau non fisik. Adapun menurut Remmers dkk (1960) dalam Sugihartono dkk (2013:129), pengukuran merupakan suatu proses penetapan pasti luas, dimensi, dan kualitas dari suatu cara yang digunakan untuk membandingkan suatu ukuran tertentu. Proses ini lalu dapat menghasilkan pengukuran yang dapat berupa angka atau uraian yang menggambarkan derajat kuantitas, kualitas, dan eksistensi keadaan yang di ukur dengan sebenar-benarnya atau nyata. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pengukuran hasil belajar adalah kegiatan pengumpulan data yang kemudian ditentukan dengan pasti luas dimensinya, kualitasnya, kuantitasnya, dan eksistensi suatu keadaan dengan sebenar-

benarnya. Hasil pengukuran ini kemudian dibandingkan dengan suatu ukuran tertentu yang pada akhirnya diinterpretasikan dalam bentuk nilai.

E. Pembelajaran *Choukai* pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang

Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

1. Mata Kuliah *Choukai*

Choukai dalam bahasa Indonesia berarti “menyimak”. Pada mata kuliah yang ditawarkan oleh Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tersebut, terdapat dua tingkatan, diantaranya yaitu *Chukyuu Choukai* dan *Chuujoukyuu Choukai*.

2. Informasi Mengenai *Chuujoukyuu Choukai*

Mata kuliah *Chuujoukyuu Choukai* adalah salah satu mata kuliah yang ada di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang merupakan rumpun ilmu utama dalam bidang ilmu bahasa Jepang. Mata kuliah ini diberikan pada mahasiswa semester IV dan memiliki bobot 2 SKS. Setiap 1 SKS memiliki durasi pembelajaran selasa 50 menit. Jadi, *Chuujoukyuu Choukai* memiliki durasi 100 menit dalam satu kali pembelajaran.

3. Capaian Pembelajaran

Adapun capaian pembelajaran pada mata kuliah *Chuujoukyuu Choukai* yaitu meliputi Penguasaan Pengetahuan, Keterampilan Umum, dan Keterampilan Khusus adalah 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.
4. Bahan Kajian *Chuujoukyuu Choukai*

Terdapat dua bahan kajian dalam mata kuliah *Chuujoukyuu Choukai* pada semester genap tingkat II tahun ajaran 2017/2018, yaitu lagu Jepang dan *bangumi (reality show)* Jepang.

5. Kriteria Penilaian

Pada mata kuliah *Chuujoukyuu Choukai* terdapat berbagai macam kriteria penilaian yang digunakan untuk memperoleh nilai akhir berbentuk nilai muti seperti yang tercantum pada kartu hasil studi mahasiswa. Adapun beberapa kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut :

a. Kehadiran dan *Softskill*

Jumlah pertemuan pada mata kuliah *Chuujoukyuu Choukai* adalah sebanyak 15 kali pertemuan. Bobot dari kehadiran dan *softskill* tersebut adalah 10%.

c. Tugas *Worksheet* dan *Softskill*

Sebanyak 48% nilai akhir diperoleh dari nilai *worksheet* dan *softskill*.
Worksheet berjumlah lima *worksheet* yang diambil pada pertemuan ke III, IV, V, VI, dan VII.

d. Tugas Esai I dan *Softskill*

Sebanyak 13% dari nilai akhir diperoleh dari tugas esai I dan *softskill*.
Adapun tugas esai I yang dimaksud yaitu berupa tugas esai tentang lagu.

e. Tugas Esai II dan *Softskill*

Sebanyak 13% dari nilai akhir diperoleh dari tugas esai I dan *softskill*.
Adapun tugas esai I yang dimaksud yaitu berupa tugas esai tentang *bangumi* (*reality show* Jepang).

f. Uji Kompetensi dan *Softskill*

Sebanyak 16% dari nilai akhir diperoleh dari uji kompetensi dan *softskill*.
Uji kompetensi dilaksanakan pada tahap paling akhir berupa presentasi drama *monomane charenji*.

6. Bahan Pembelajaran

Materi mata kuliah *Chuujoukyuu Choukai* semester genap tahun ajaran 2017/2018 berupa lima lagu. Proses pemilihan lagu yang akan digunakan sebagai materi dalam proses pembelajaran *Chuujoukyuu Choukai* tidak mudah. Ada beberapa langkah yang dilakukan oleh dosen pengampu pada mata kuliah *Chuujoukyuu Choukai* dalam memilih lagu. Berikut ini adalah langkah-langkahnya :

1. Dosen menyebar angket sebagai instrumen umpan balik pada pertemuan pertama dalam mata kuliah *Chuujoukyuu Choukai*. Tujuan utama angket tersebut disebar adalah untuk mencari tahu mengenai minat, motivasi, dan lagu yang ingin pembelajar jadikan sebagai materi pelajaran pada awal perkuliahan. Lalu dosen akan menampung semua lagu-lagu yang direkomendasikan oleh pembelajar.
2. Dosen menyeleksi lagu yang direkomendasikan oleh pembelajar. Proses penyeleksian ini meliputi tempo, *hyogen* (tata bahasa), *kotoba* (kosa kata), dan pelafalan yang terkandung pada lagu tersebut. Jika tidak ada lagu yang sesuai menurut dosen, maka akan dipikirkan oleh dosen lagu yang mirip atau berasal dari penyanyi yang sama.
3. Dosen memaparkan lagu yang terpilih dan lagu yang tidak terpilih sebagai materi dari mata kuliah *Chuujoukyuu Choukai*. Mengenai lagu yang tidak terpilih, dosen akan menjelaskan kepada pembelajar tentang alasan tidak terpilihnya lagu tersebut agar pembelajar mengerti dan tidak merasa kecewa akan keputusan dosen. Lalu dosen juga akan menyampaikan lagu yang akan dijadikan sebagai pengganti dari lagu yang tidak terpilih tersebut beserta alasan mengapa dosen memilih lagu tersebut.

Berdasarkan langkah-langkah pemilihan lagu tersebut, maka didapatkan beberapa lagu yang menjadi materi pembelajaran *Chuujoukyuu Choukai* pada mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta semester genap tingkat II tahun ajaran 2017/2018, yaitu :

1. *Sakura No Ki Ni Narou* yang dinyanyikan oleh AKB48
2. *Kimi No Uta* yang dinyanyikan oleh Anda Reima

3. *Orange* yang dinyanyikan oleh 7!!
4. *Kangae Ga Aru Kangarou* yang dinyanyikan oleh Quruli
5. *Purezento* yang dinyanyikan oleh Sekai No Owari

F. Penelitian Terdahulu

Berikut ini merupakan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan tema permasalahan yang akan diteliti oleh peneliti pada penelitian ini, yaitu mengenai korelasi antara minat mendengarkan lagu Jepang dengan hasil belajar *Chuujoukyuu Choukai* pada pertemuan III, IV, V, VI, dan VII mahasiswa semester genap Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang dalam mata kuliah *Chuujoukyuu Choukai* tahun ajaran 2017/ 2018 Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

1. Penelitian oleh Hasanah (2017)

Judul penelitian oleh Hasanah (2017) yaitu “Korelasi Antara Minat Pada Budaya Jepang Dengan Hasil Belajar Huruf dan Kosakata Bahasa Jepang”.

Pada penelitian tersebut, menunjukkan bahwa :

- a. Mengacu pada data primer yang didapatkan melalui angket, dapat disimpulkan bahwa budaya Jepang yang diminati adalah lagu Jepang.
- b. Melalui teknik dokumentasi, dapat dilihat bahwa rata-rata dari nilai akhir mata kuliah *Chukyu Moji Goi* tahun ajaran 2016/2017 yaitu mendapat predikat sangat baik atau B+.
- c. Hasil analisis data angket minat terhadap budaya Jepang menjawab rumusan masalah yaitu mengenai korelasi antara minat pada budaya Jepang dengan hasil belajar huruf dan kosakata bahasa Jepang. Hasil yang didapatkan

diinterpretasikan dengan koefisien korelasi *spearman rank* dan berada pada tingkat *moderate*, yang berarti bahwa tinggi atau rendahnya minat mahasiswa pada budaya Jepang bisa jadi mempengaruhi tinggi atau rendahnya hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah huruf dan kosakata bahasa Jepang.

2. Penelitian oleh Nuryati (2018)

Penelitian ini berjudul “Korelasi Minat Memilih Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Dengan Hasil Belajar Mahasiswa Tingkat II Universitas Muhammadiyah Yogyakarta”. Hasil dari penelitian tersebut, diketahui bahwa :

- a. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu korelasi antara keduanya tidak kuat atau lemah.
- b. Melalui hasil yang diperoleh yaitu ρ hitung sebesar 0,46, lalu setelah itu dibandingkan dengan tabel koefisien korelasi *spearman rank*, maka ρ hitung $> \rho$ tabel yaitu $0,46 > 0,359$ pada taraf 0,05 atau 5%, hal ini menunjukkan bahwa bahwa minat mahasiswa memilih Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang belum tentu memengaruhi hasil belajar mahasiswa.

Dari pemaparan kedua penelitian dari Hasanah (2017) dan Nuryati (2018) di atas, dapat diketahui bahwa hubungan korelasi dapat menghasilkan nilai positif yang berarti berhubungan, atau nilai negatif yang berarti tidak terdapat hubungan. Pada penelitian yang telah dilakukan oleh Hasanah(2017) dan Nuryati(2018) terdapat persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada teknik penelitian. Namun, subjek dan variabelnya berbeda.

Diantara kedua penelitian tersebut, yang mempunyai persamaan yang lebih besar yaitu penelitian oleh Hasanah (2017) yang merupakan penelitian dengan teknik korelasi dan juga berhubungan dengan minat.