

## BAB 2

### KERANGKA TEORI

#### 2.1. Pendahuluan

Pada penelitian ini, penulis menggali berbagai informasi dari penelitian-penelitian sebelumnya sebagai referensi penulis saat melakukan penelitian ini selain itu, penulis juga telah mencari berbagai informasi lainnya dari buku, skripsi dan jurnal untuk memperoleh informasi mengenai teori yang berkaitan dengan judul penelitian penulis ini. Pada bagian landasan teori penulis akan membahas mengenai dengan media pembelajaran, gaya belajar. ilmu kognitif dan psikolinguistik.

#### 2.2. Tinjauan Pustaka

Adapun karya ilmiah yang peneliti maksud adalah sebagai berikut:

Penelitian pertama adalah tesis G Zuniga Novoa (2019), yang berjudul “*Acquiring Japanese Vocabulary Through Music*”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif *three group design*. 33 (tiga puluh tiga) Mahasiswa tahun kedua dengan level antara N3 dan N2 dibagi menjadi 3 (tiga) kelompok. Ketiga kelompok tersebut akan diberikan tes di mana mereka akan memilih terjemahan yang benar dari kata-kata yang dipilih dari lirik lagu. Telah dipilih 3 (tiga) lagu bahasa Jepang dengan tema patah hati dan dipilih karena lirik dalam lagu ini menyerupai dialog dan dengan demikian menggunakan bahasa bahwa seorang siswa mungkin memiliki penggunaan dalam percakapan nyata dan mungkin sudah ditemui.

Pada kelompok a dan b mendengarkan versi lisan di babak pertama, babak kedua kelompok a mendengarkan versi lisan, kelompok b mendengarkan lagu dan menyanyikannya dan kemudian kelompok c mendengarkan versi asli di kedua babak. Pada babak terakhir mereka akan diberikan test untuk melihat apakah ada perubahan

pada jawaban mereka dan apakah ada perbedaan antara kelompok yang mendengarkan musik dan yang tidak secara signifikan.

Penelitian didasari oleh teori *SLA (Second Language Acquisition)* atau pemerolehan bahasa kedua, musik, bahasa dalam kelas bahasa dan sub teori mengenai kognitif psikolinguistik. Penelitian ini menunjukkan bahwa mendengar kosakata dalam format lagu tidak lebih berpengaruh daripada mendengar dalam format pidato biasa. Ini juga menunjukkan bahwa siswa tidak memperoleh kosakata apapun jika mereka tidak tahu kosakata itu sebelumnya. Penggunaan musik tidak terlalu membantu akuisisi kosakata Jepang dan juga tidak membantu pemahaman nuansa / makna lagu.

Penelitian kedua adalah disertasi *RD Jackson Jr (2022)*, yang berjudul “*An Arts- Integrated Approach for ESL Learners Using Song Lyrics: Vocabulary Acquisition and Low-Anxiety Environments of High School Level Students*”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif *Two groups pre design*. Siswa menengah di *North California* menjadi target dalam penelitian ini, sekolah ini terdiri dari kelas 9-12. Siswa sekolah ini memilih untuk mendapatkan pengajaran musik lima kali seminggu dalam kelas reguler. Dalam penelitian ini terdiri dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, di mana siswa di setiap kelompok mengalami dua metode pengajaran yang berbeda selama kelas musik yang berfokus pada kata-kata kosakata yang sama. Kelompok kontrol akan mendapatkan pengajaran kosakata baru tiga kali persesi kelas dalam cerita, diskusi, lembar kerja dan permainan kosakata. Sedangkan kelompok eksperimen mendapatkan pengajaran kosakata tiga kali persesi kelas juga melalui penggunaan lagu, diskusi, lembar kerja dan permainan kosakata.

Tes berisi 20 (dua puluh) kosakata dari dua daftar ESL, kosakata yang dipelajari 10 kata dan kosakata yang diperoleh 10 (sepuluh) kata. Penelitian ini didasari oleh teori *English as Second Language (ESL)*, *Second Language Acquisition (SLA)*, afektif filter, perolehan kosakata, dan integrasi seni. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa dalam perolehan kosakata bahasa Inggris terdapat perbedaan yang signifikan pada siswa sekolah ketika dihadapkan pada daftar kosakata yang diperoleh melalui mendengar lagu dan membaca. Penggunaan musik dengan pendekatan integrasi seni untuk pembelajaran kosakata dapat menurunkan filter afektif siswa sekolah menengah dan meningkatkan akuisisi kosakata.

Penelitian ketiga adalah disertasi *H Cho (2021)*, yang berjudul "*Quizlet In The EFL Classroom: Enhancing Vocabulary Acquisition Of Korean Middle School Students*". Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif *two groups design* dengan peserta penelitian 5 (lima) guru bahasa Inggris *non native* dan 520 siswa EFL Korea. Penelitian dilakukan selama 10 (sepuluh) minggu dan setiap siswa ini dibentuk menjadi dua kelompok, satu untuk eksperimen dan satu untuk kontrol, dengan *Quizlet* sebagai eksperimen dan tradisional grup dengan group kontrol.

Di kelas 7 (tujuh), ada 104 (seratus empat) siswa di kelompok *Quizlet* dan 106 (seratus enam) siswa di tradisional kelompok. Sedangkan untuk kelas 8 (delapan), kelompok *Quizlet* sebanyak 101 (seratus satu) siswa, dan kelompok tradisional sebanyak 107 (seratus tujuh) siswa. Akhirnya, di kelas 9, kelompok *Quizlet* memiliki 52 (lima puluh dua) siswa, dan kelompok tradisional memiliki 50 (lima puluh) siswa. Kelompok *Quizlet* dengan instruksi belajar menggunakan *Quizlet* dan kelompok tradisional yang memiliki pengajaran bahasa tanpa *Quizlet*.

Penelitian ini juga menggunakan kuisisioner yang diterjemahkan dalam bahasa Korea untuk mengukur keunggulan dan kerugian penggunaan *Quizlet*. Wawancara semi terstruktur juga dilakukan dengan guru peserta dalam penelitian ini, wawancara semi-terstruktur dilakukan di final minggu periode pengumpulan data dengan lima guru, dan setiap waktu wawancara sekitar 20 (dua puluh) menit. Isi wawancara direkam secara audio oleh smartphone. Peneliti menanyakan status kelas saat ini menggunakan perangkat komputer, persepsi berbasis *Quizlet* pembelajaran kosakata bahasa Inggris, dan pertanyaan demografis.

Melalui analisis wawancara, peneliti dapat mendengar status penggunaan pembelajaran bahasa berbantuan komputer saat ini di Ruang kelas bahasa Korea, persepsi guru tentang pembelajaran kosakata bahasa Inggris berbasis *Quizlet*, dan kesulitan dengan aplikasi *Quizlet* yang sebenarnya. Secara teoritis, penelitian ini akan mempertimbangkan TELL (*Technology Enhanced Language Learning*) dan mobile learning (*m-learning*) sebagai materi berbasis aplikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis komputer seperti *Quizlet* memiliki efek yang luar biasa sebagai alat pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Secara khusus, banyak siswa yang berpartisipasi dalam penelitian ini untuk meningkatkan kosakata mereka melalui *Quizlet*. Selain itu, mereka tidak memiliki kesulitan dengan metode pembelajaran ini dan merasa puas dan senang.

Penelitian keempat adalah skripsi Nggiri.May (2014), dengan judul “Keefektifan Penggunaan Media Lagu Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Muntilan Magelang”. Penelitian ini memberlakukan pendekatan kuantitatif *two groups pre post-test* design dengan siswa SMA Negeri 1 Muntilan Magelang dibagi menjadi dua kelompok, satu untuk

eksperimen dan yang lain untuk kontrol, 33 (tiga puluh tiga) siswa di dalam kelompok eksperimen dan 32 (tiga puluh dua) siswa di dalam kelompok kontrol. Akan diberikan *treatment* untuk kelompok eksperimental menggunakan musik, sedangkan kelompok kontrol tidak akan menerima *treatment* menggunakan musik, selain apa yang disediakan melalui media konvensional, seperti penjelasan yang ditemukan dalam buku.

Penelitian ini didasari oleh teori pembelajaran bahasa asing, media pembelajaran, media lagu dan kosakata. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil di temukan perbedaan yang signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman antara yang diajarkan dengan media lagu dan media konvensional dengan paparan penjelasan dari buku pelajaran. Dapat disimpulkan bahwa menggunakan audio dalam konteks belajar kosakata bahasa Jerman dinilai lebih efektif dibanding menggunakan media konvensional karena rasio nilai rata - rata (67,94) lebih tinggi daripada rasio nilai rata - rata (62,41).

## **2.3. Landasan Teori**

### **2.3.1. Psikolinguistik**

Secara etimologi kata psikolinguistik terbentuk dari kata psikologi dan linguistik, yakni dua bidang ilmu yang berbeda. Masing-masing berdiri sendiri dengan prosedur dan metode yang berlainan. Namun, keduanya memiliki persamaan yaitu meneliti bahasa sebagai objek formalnya. Perbedaannya pada objek materialnya yaitu linguistik mengkaji struktur bahasa, sedangkan psikologi mengkajiperilaku berbahasa atau proses berbahasa. (Harras,2009:1).

(Chaer, 2009:5) mengatakan bahwa tujuan psikologi dan linguistik berbeda. Dalam bidang psikolinguistik, ada sejumlah besar objek yang dipelajari dengan cara

yang sama dan untuk tujuan yang sama, tetapi mereka semua memiliki dasar teoritis yang sama. Bahkan jika ada beberapa perbedaan, hasil penelitian ini dalam dua disiplin psikolinguistik sangat mirip. Karena itu, harus ada upaya bersama antara kedua disiplin ilmu dalam kasus ini untuk mempelajari dan memahami bahasa. Diharapkan bahwa hasil yang lebih baik dan lebih berguna akan diperoleh melalui kerja antar dua bentuk bidang ilmu ini.

Psikolinguistik merupakan suatu gabungan interdisipliner ilmu, yakni disiplin ilmu psikologi dan ilmu linguistik yang mempelajari tentang kondisi tubuh manusia dengan bahasa. Secara sederhana, psikolinguistik merupakan ilmu yang mempelajari tentang bahasa dan perkembangan psikologi manusia.

Aitchison (1984) menguraikan bahwa objek kajian psikolinguistik secara garis besar terdiri atas tiga hal, yaitu:

- 1) Pemerolehan bahasa,
- 2) Hubungan pengetahuan dan penggunaan bahasa.
- 3) Produksi dan resepsi bahasa.

Sejalan dengan Aitchison (2005) menunjukkan, empat komponen objek psikolinguistik terdiri dari: (1) produksi (proses mental yang terjadi ketika seseorang mengucapkan kata dalam bahasa yang tidak dimengerti); (2) pemahaman (proses mental yang terjadi ketika seseorang memahami kata yang digunakan oleh orang lain); (3) biologis dan sarafdasar-dasar logika yang memungkinkan orang untuk berbicara bahasa yang mereka tidak mengerti; dan (4) pragmatik bahasa.

Penelitian tentang psikolinguistik mengungkapkan bahwa lagu dapat mengaktifkan pemerolehan dan pembelajaran bahasa di kedua belahan otak manusia (*Carrol,2000: Larsen Freeman and Long,2000, Williams and Burden,1997*). Lagu

masuk ke otak manusia dari telinga kiri ke kanan belahan otak- dengan cara yang agak berbeda dari ucapan kita (belahan otak kanan, lebih tertarik pada suara nonverbal seperti melodi dan warna emosional pesan), dan dengan demikian dapat merangsang pembelajaran bahasa di belahan kanan, yang keterlibatannya dalam pemrosesan bahasa menjadi lebih aktif dalam memunculkan makna keseluruhan dan pengolahan pidato formula (Ellis, 1985). "Pidato rumus terdiri dari ekspresi yang dipelajari sebagai keseluruhan unalizable dan digunakan pada kesempatan tertentu" (Lyons, 1968, P.177).

### **2.3.2. Media Pembelajaran**

Media menurut KBBI memiliki arti alat (sarana), perantara, penghubung yang digunakan untuk berkomunikasi. Sedangkan menurut pandangan Khuluqoh dalam Khotimah (2021:2152) dalam bukunya menjabarkan bahwa media berasal dari bahasa Latin yaitu medium yang berarti berdiri di tengah, perantara atau pengantar. Salah satu aspek terpenting dalam kehidupan modern yang sering diabaikan adalah pentingnya media sebagai alat yang digunakan orang setiap hari untuk berkomunikasi satu sama lain.

Dalam aktivitas pembelajaran, menurut Musfiqon dalam Susanto & Akmal (2019 :16) mengartikan media pembelajaran sebagai sarana berbentuk fisik dan nonfisik metode yang digunakan untuk membantu siswa dan guru memahami informasi yang mereka butuhkan untuk belajar, mengakibatkan peningkatan mutu pembelajaran.

Sementara menurut Sanaky dalam Harefa & Hayati (2021) Media pembelajaran diartikan sebagai suatu alat, metode dan teknik yang dimanfaatkan dalam meningkatkan kualitas komunikasi serta interaksi antara siswa dan guru melalui media

pendidikan pengajaran dapat didefinisikan sebagai sarana berupa fisik dan non fisik yang berfungsi sebagai untuk mempermudah penyampaian suatu informasi dan ilmu pengetahuan pada saat interaksi sedang berlangsung antara pendidik dan peserta didik dalam sebuah kelas agar terjadi komunikasi yang lebih efektif.

Hamalik (1986: 12) menyebutkan bahwa penggunaan media kelas sepanjang proses belajar mengajar dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan dan mindset baru, serta meningkatkan motivasi dan rasa tujuan mereka dalam belajar. Akibatnya, penggunaan media untuk mengajar dan belajar pada tahap proses ini akan sangat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian informasi kepada pembelajar. Selain meningkatkan motivasi dan keinginan pembelajar, media untuk pendidikan juga dapat membantu mereka belajar, membantu mereka meningkatkan pengetahuan mereka, memberikan fakta dengan cara yang menarik dan dapat dipercaya, dan memudahkan proses mengumpulkan dan menganalisis informasi. Dalam proses belajar dan mengajar, media memainkan peran penting.

Azhar Arsyad (2013:28) mengutip pernyataan Sudjana & Rivai bahwa berikut adalah manfaat penggunaan media dalam pendidikan saat proses pembelajaran:

1. Pembelajaran yang menarik akan semakin memotivasi siswa dalam belajar.
2. Makna dalam materi pembelajaran akan lebih jelas, sehingga memudahkan siswa untuk memahami dan menjangkau tujuan pembelajaran.
3. Metode dalam pembelajaran lebih bervariasi. Tidak hanya dengan komunikasi verbal dari penuturan pengajar. Sehingga dapat menurunkan tingkat kebosanan dalam pembelajaran.

4. Penuturan pengajar bukan satu-satunya hal yang akan dilakukan siswa untuk belajar; mereka juga akan terlibat dalam berbagai kegiatan pembelajaran lainnya, seperti mengamati, belajar, dan sebagainya.

Djamarah (2002:140) merorganisasi media pembelajaran dalam empat kelompok terpisah. Berikut ini adalah beberapa contoh media pembelajaran:

#### 1) Media Audio

Media audio berfungsi dalam menyalurkan pesan audio yang berasal dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indra pendengaran. Ditinjau dari sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal (bahasa lisan atau kata-kata) juga non verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi). Contoh: radio, tape recorder, lagu, dan lain-lain.

#### 2) Media Visual

Media visual merupakan media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual menampilkan materialnya menggunakan memakai indera proyeksi atau proyektor, lantaran melalui media ini perangkat lunak (*software*) yang melengkapi indera proyeksi ini akan didapatkan suatu bias cahaya atau gambar yang sinkron menggunakan materi yang diinginkan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam bentuk-bentuk visual. Selain itu fungsi media visual juga berfungsi buat menarik perhatian, memperjelas hidangan ide, mendeskripsikan kabar yang dapat dicerna & diingat apabila tersaji pada bentuk visual.

### 3) Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar. Ditinjau dari karakteristiknya media audio visual dibedakan menjadi dua, yaitu media audio visual diam, dan media audio visual gerak.

### 4) Media Serbaneka

Media serbaneka merupakan suatu media yang disesuaikan dengan potensi di suatu daerah, di sekitar sekolah atau di lokasi lain atau di masyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengajaran. Contoh media serbaneka di antaranya adalah papan tulis, media tiga dimensi,

Sesuai dengan banyak prinsip ini, tujuan utama media pendidikan adalah untuk membantu siswa dalam memahami materi dengan mudah. Pembelajaran media keragaman dapat digunakan oleh siswa untuk memilih media yang sesuai untuk menyajikan materi saat belajar. pengajar harus mempunyai keterampilan dalam mengadakan variasi pada pembelajaran untuk mengatasi kebosanan peserta didik agar selalu antusias, tekun, dan penuh partisipasi. Variasi pada pembelajaran adalah perubahandalam proses aktivitas yang bertujuan untukmeningkatkan motivasi belajar siswa, serta mengurangi kejenuhan dan kebosanan. Variasi dalam penggunaan media dan sumber belajar salah satunya adalah dengan menggunakan media lagu. untuk tujuan pendidikan menggunakan musik. Lagu termasuk dalam kategori media yang digunakan untuk pendidikan jika dapat di lihat dari karakteristik media.

Media lagu termasuk ke dalam klasifikasi media audio. Media audio didefinisikan Usman (2002: 83) berkaitan menggunakan indera pendengar, di mana pesan yang disampaikan dituangkan pada lambang-lambang auditif, baik lisan (ke

pada istilah-istilah atau bahasa mulut) maupun non ekspresi. Media audio menurut Sudjana serta Rivai, (2009: 2) media audio yang dipergunakan dalam proses pembelajaran merupakan bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita bunyi atau piring suara), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan peserta didik, sehingga terjadi proses belajar mengajar. Karakteristik media audio umumnya berhubungan dengan aspek-aspek keterampilan mendengarkan. Kalau digolongkan atau diklasifikasikan kecakapan-kecakapan yang bisa dicapai dengan menggunakan media ini menurut (Sudjana, 2009: 130), yaitu:

1. Pemusatan perhatian dan mempertahankan pemusatan perhatian.
2. Digunakan untuk melatih daya analisis siswa dari apa yang mereka dengar.
3. Mengikuti pengarahan. Siswa mendengarkan suatu pernyataan singkat dan selanjutnya siswa harus menandai satu pernyataan yang paling cocok dari beberapa pernyataan pilihan jawaban.
4. Mengingat dan mengemukakan kembali ide atau bagian-bagian dari kata kata yang mereka dengar.

### **2.3.3. Gaya Belajar**

Gaya belajar adalah salah satu aktifitas yang dimiliki oleh setiap individu dalam mengatur, menyerap dan mengolah informasi yang diterima. Memilih gaya belajar yang sesuai merupakan suatu kunci keberhasilan siswa dalam belajar. Pembatasan penggunaan gaya belajar dalam satu gaya, baik yang bersifat verbal atau auditorial akan menyebabkan adanya perbedaan dalam menyerap informasi. Oleh sebab itu, siswa harus diarahkan dalam mengenali gaya belajar yang sesuai dengan dirinya agar hasil belajar yang didapatkan akan sesuai. (Bire, dkk.2014:168)

Terdapat berbagai metode pengajaran yang digunakan oleh guru. Hal ini sesuai dari karakteristik siswa yang berbeda satu sama lain. Ketiga jenis pembelajaran gaya diidentifikasi oleh Bobbi De Potter & Mike Hernacki secara umum gaya belajar manusia dibagikan ke dalam tiga kelompok besar, yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditorial dan gaya belajar kinestetik. Ada banyak cara untuk belajar, meskipun mereka semua memiliki tujuan yang sama untuk mempelajari sesuatu yang baru. Namun, pada saat itu, hanya satu dari tiga metode pembelajaran yang digunakan.

### 1. Gaya Belajar Visual

Menurut Bobbi De Potter & Mike Hernacki yang dikutip oleh Sukadi, berdasarkan arti katanya, Gaya belajar visual adalah gaya belajar dengan cara melihat, mengamati, memandang, dan sejenisnya. Kekuatan gaya belajar ini terletak pada indera penglihatan. Bagi orang yang memiliki gaya ini, mata adalah alat yang paling peka untuk menangkap setiap gejala atau stimulus (rangsangan) belajar.

Orang dengan gaya belajar visual senang mengikuti ilustrasi, membaca instruksi, mengamati gambar-gambar, meninjau kejadian secara langsung, dan sebagainya. Hal ini sangat berpengaruh terhadap pemilihan metode dan media belajar yang dominan mengaktifkan indera penglihatan (mata).

### 2. Gaya Belajar Auditorial

Gaya belajar auditorial mempunyai kemampuan dalam hal menyerap informasi dari pendengaran. Seseorang yang mempunyai gaya belajar auditori dapat belajar lebih cepat dengan menggunakan diskusi atau mendengarkan apa yang orang katakan (Shota,2009). Penggunaan indera pendengaran (audio) adalah metode auditori

pembelajaran yang disukai karena memberikan informasi yang paling akurat dan efisien (Liew, Sidhu, dan Barua, 2015).

Dengan Oleh karena itu, mereka sangat mengandalkan pendengarannya untuk mencapai kesuksesan belajar, misalnya dengan cara mendengar seperti ceramah, radio, berdialog, dan berdiskusi. Selain itu, bisa juga mendengarkan melalui nada (nyanyian/lagu).

### 3. Gaya Belajar Kinestik

Gaya belajar kinestetik adalah gaya belajar dengan cara bergerak, bekerja, dan menyentuh. Maksudnya ialah belajar dengan mengutamakan indera perasa dan gerakan-gerakan fisik. Orang dengan gaya belajar ini lebih mudah menangkap pelajaran apabila ia bergerak, meraba, atau mengambil tindakan.

Individu yang bertipe ini, mudah mempelajari bahan yang berupa tulisan-tulisan, gerakan-gerakan, dan sulit mempelajari bahan yang berupa suara atau penglihatan.<sup>16</sup> Selain itu, belajar secara kinestetik berhubungan dengan praktik atau pengalaman belajar secara langsung.

### 2.4. Keaslian Penelitian

Setelah melakukan peninjauan terhadap peneliti terdahulu. Peneliti menyimpulkan persamaan dalam penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas mengenai penggunaan lagu dalam pembelajaran Kosakata. Sedangkan perbedaannya terletak pada objek penelitian.

Penelitian pertama adalah Tesis dari G Zuniga Novoa (2019). Dengan judul “*Acquiring Japanese Vocabulary Through Music*”. Di mana dalam penelitiannya ditemukan bahwa mendengar kosakata dalam lagu tidak lebih berpengaruh daripada mendengar suara dalam pidato biasa. Penggunaan musik dalam penelitian ini, tidak

terlalu menunjukkan hasil yang signifikan dalam membantu akuisisi kosakata Jepang dan pemahaman nuansa atau makna lagu. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah subjek penelitiannya, di mana subjek yang peneliti ambil adalah mahasiswa Bahasa Korea. Persamaan penelitian ini adalah pembahasan pemerolehan kosakata menggunakan media lagu dengan pendekatan *Pre post - test group*.

Penelitian kedua adalah Disertasi dari *RD Jackson Jr (2022)*. “*An Arts-Integrated Approach For ESL Learners Using Song Lyrics: Vocabulary Acquisition And Low-Anxiety Environments Of High School Level Students*”, di mana dalam penelitian, menunjukkan laporan terdapat perbedaan yang signifikan dalam perolehan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah ketika dihadapkan pada daftar kosakata yang diperoleh melalui mendengar lagu dan membaca. Penggunaan musik dengan pendekatan integrasi seni untuk pembelajaran kosakata dapat menurunkan filter afektif siswa sekolah menengah dan meningkatkan akuisisi kosakata. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini temanya kosakata bahasa Inggris sedangkan peneliti adalah kosakata Bahasa Korea. Sedangkan persamaan adalah penggunaan media lagu sebagai media pembelajaran.

Penelitian ketiga adalah Disertasi *H Cho (2021)*. Dengan judul “*Quizlet In The EFL Classroom: Enhancing Vocabulary Acquisition Of Korean Middle School Students*” di mana penelitian ini menunjukkan hasil secara komprehensif bahwa aplikasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis komputer seperti *Quizlet* memiliki efek yang luar biasa. Banyak siswa semangat untuk berpartisipasi untuk meningkatkan kosakatanya melalui pembelajaran kosakata melalui *Quizlet*. Bedanya penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah subjek penelitian. Disini subjeknya adalah penggunaan aplikasi, sedangkan peneliti adalah penggunaan lagu. Sedangkan

persamaan penelitian ini sama-sama membahas pemerolehan kosakata dengan menggunakan media digital.

Penelitian keempat adalah Skripsi Nggiri.May (2014). Dengan judul “Keefektifan Penggunaan Media Lagu Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Muntilan Magelang”. Penelitian ini menghasilkan hasil yang signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman yang diajarkan dengan menggunakan media lagu dan yang diajarkan dengan menggunakan media konvensional. Penggunaan media lagu dinilai lebih efektif dibanding penggunaan media konvensional. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah subjek penelitian. Di mana subjeknya adalah kosakata bahasa Jerman sedangkan peneliti kosakata bahasa Korea. Sedangkan persamaan penelitian ini adalah sama-sama membahas pemerolehan kosakata dengan menggunakan media lagu.

