

**EFEKTIVITAS MEDIA *ANIME* TERHADAP  
PEMBELAJARAN *CHOUKAI* (PENELITIAN EKSPERIMEN  
SEMU PADA MAHASISWA SEMESTER II PROGRAM STUDI  
PENDIDIKAN BAHASA JEPANG FKIP UHAMKA TAHUN  
AKADEMIK 2018/2019)**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Melengkapi dan Memenuhi Salah Satu  
Persyaratan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



**Oleh**

**Hanny Fauziah**

**1501065018**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA**

**2019**

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Efektivitas Media *Anime* Terhadap Pembelajaran *Choukai*  
(Penelitian Eksperimen Semu Pada Mahasiswa Semester II  
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA  
Tahun Akademik 2018/2019)

Nama : Hanny Fauziah

NIM : 1501065018

Telah diuji, dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi, dan direvisi sesuai saran penguji.

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang

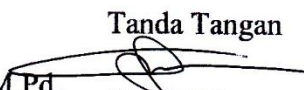

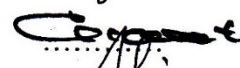
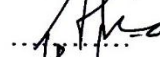
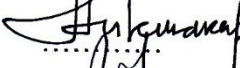
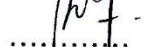
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

Hari : Jumat

Tanggal : 30 Agustus 2019

Disahkan oleh :

	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua : Akbar Nadjar Hendra, S.S., M.Pd.		12-9-2019
Sekretaris : Ayu Putri Seruni, M.Pd.		12-9-2019
Pembimbing I : Drs. H. Sudjianto, M.Hum.		7-9-2019
Pembimbing II: Ana Natalia, M.Pd.		11-09-2019
Penguji I : Dra. Hj. Rina Sukmara, M.Pd.		10-9-2019
Penguji II : Retno Utari, M.Pd.		9-9-2019



## HALAMAN PERSETUJUAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

Judul Skripsi : Efektivitas Media Anime Terhadap Pembelajaran Choukai  
(Penelitian Eksperimen Semu Pada Mahasiswa Semester II  
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA  
Tahun Akademik 2018/2019).

Nama : Hanny Fauziah  
NIM : 1501065018

Setelah diperiksa dan dikoreksi melalui proses bimbingan, maka dosen pembimbing dengan ini menyatakan setuju terhadap skripsi ini untuk diujikan atau disidangkan.

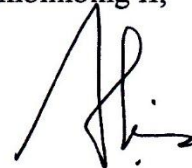
Pembimbing I,



Drs. H. Sudjianto, M.Hum  
NIDN. 0005065906

Jakarta, 21 Agustus 2019

Pembimbing II,



Ana Natalia, M.Pd.  
NIDN. 03250982204

## PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi dengan judul

*Efektivitas Media Anime Terhadap Pembelajaran Choukai (Penelitian Eksperimen Semu Pada Mahasiswa Semester II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA Tahun Akademik 2018/2019)*

Merupakan hasil karya sendiri dan sepanjang pengetahuan dan keyakinan saya bukan plagiat dari karya ilmiah yang telah dipublikasikan sebelumnya atau ditulis orang lain. Semua sumber baik dikutip maupun dirujuk telah saya tulis dengan benar sesuai dengan pedoman dan tata cara pengutipan yang berlaku. Apabila ternyata dikemudian hari Skripsi ini, baik sebagian maupun keseluruhan merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan perundang-undangan dan aturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka.

Jakarta, 21 Agustus 2019

Yang Membuat Pernyataan



Hanny Fauziah

1501065018

## **PERSYARATAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai situasi akademia Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hanny Fauziah

NIM : 1501065018

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA hak bebas royalti non eksklusif (Non Exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Efektivitas Media *Anime* Terhadap Pembelajaran *Choukai* (Penelitian Eksperimen Semu Pada Mahasiswa Semester II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA Tahun Akademik 2018/2019)” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak bebas royalti non eksklusif ini, UHAMKA berhak menyimpan, mengalih mediakan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Jakarta, Agustus 2019

Yang Menyatakan,

Hanny Fauziah

## ABSTRAK

**Hanny Fauziah.** *Efektivitas Media Anime Terhadap Pembelajaran Choukai (Penelitian Eksperimen Semu Pada Mahasiswa Semester II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA Tahun Akademik 2018/2019).* Skripsi. Jakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, 2019.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *anime* terhadap media *choukai* dan untuk mengetahui tanggapan mahasiswa semester II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA Tahun Akademik 2018/2019 setelah menggunakan media *anime* sebagai pembelajaran *choukai*. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi experiment* dengan desain *one group pre-test post test design*. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa semester II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA Tahun Akademik 2018/2019 sebanyak 20 orang. Nilai *pre test* rata-rata mahasiswa adalah 56,3. Nilai *post test* 62,2. Hasil Uji t didapat dengan program SPSS 25 dengan menggunakan *Paired Sample T-Test* dengan taraf signifikansi 0,05 dari hasil perhitungan tersebut diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mendengar mahasiswa setelah diterapkan media *anime*. Berdasarkan hasil angket, dapat diketahui bahwa sebagian besar mahasiswa menganggap media *anime* cukup menarik dan meningkatkan kemampuan mendengar (*choukai*) mahasiswa.

**Kata Kunci:** *Media Anime, Pembelajaran, Choukai*

## 要旨

ハニファウジアー。聴解の授業に対するアニメの効果（2018/2019年どハムカ大学教育学部日本語教育学科中の2年生対する研究）。論文。ジャカルタ：ハムカ・ムハマディア大学、2019。

本研究では、日本語の聴解の学習におけるアニメメディアの有効性について調べ、日本語学習者の反応を知ることである。日本語の聴解の教授をする際、アニメメディアを利用したら、もっと理解しやすいかを気になっていた。したがって、本研究の目的は、日本語の聴解の学習におけるアニメメディアの有効性について調べ、日本語学習者の反応を知ることである。本研究の方法は準実験であり、使用した研究デザインは **one group pre-test post-test design** である。大学生の平均試験前の価値は56、3であり、ポストテスト値は62、2である。Tテストの結果はSPSS25プログラムをつかって、**Paired Sample T-Test** のこうかは 0,05。これらの計算から **Sig. (2-tailed)** 得点は  $0,000 < 0,05$  である。この結果に基づいて、授業でメディアアニメを使用した後日本語学習者が聴解力に対して、大した増加がある。アンケートのデータに基づき、学習者の意見はほとんどこのメディアアニメがおもしろいし、聴解力が向上する感じがあることが分かる。

キーワード：メディアアニメ、学習、聴解

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Efektivitas Media Anime Terhadap Pembelajaran Choukai (Penelitian Eksperimen Semu Pada Mahasiswa Semester II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA Tahun Akademik 2018/2019)”** ini dapat selesai tepat waktu.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih terdapat banyak kekurangan. Namun penulis berusaha sebaik mungkin dan memberikan yang terbaik dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulisan skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak baik moril maupun materil. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini terutama kepada:

1. Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka.
2. Akbar Nadjar Hendra, S.S, M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka.



3. Drs. H. Sudjianto, M.Hum. dan Ana Natalia M.Pd. selaku Pembimbing I dan Pembimbing II yang selalu memberikan motivasi dan dengan sabar memberikan arahan dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Segenap dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka yang telah membimbing dan mendidik penulis.
5. Kedua orangtuaku, Ayahanda Khaidar Azmi dan Ibunda Siti Kamilah yang tak henti-hentinya berdoa dan memberikan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Kedua kakakku, Indah Rahmah Azmi dan Arif Rahman Azmi yang selalu ada dikala penulis membutuhkan bantuan.
7. Kedua keponakanku, Muthia Hasna Zhafira dan Hasbi Shankara Zahir yang selalu menghibur penulis dikala penat melanda.
8. Teman-teman kosan Bapak Eko; Carissa Maulidya, Pachira Desi Dariasri, Dita Hafifah, dan Irna Rudiawati yang selalu membantu dan menghibur penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Nia Septiany, Destia Nurul Faizah, Anisha Dwi Meitaria, Ainy Muflichah, Carissa Maulidya, dan Pachira Desi Dariasri, serta teman-teman seperjuangan angkatan 2015 yang senantiasa memberi warna dalam kehidupan perkuliahanku.
10. M. Fairuz As-Syauqi, S.Pd. selaku dosen mata kuliah *choukai* yang telah meluangkan waktu dan memberi dukungan kepada penulis dalam pelaksanaan penelitian.

11. Seluruh mahasiswa semester II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka yang telah membantu penulis dalam penelitian ini.
12. *Senpaitachi*, *kouhaitachi*, dan teman-teman yang selalu memberi semangat dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Semua pihak yang membantu dalam penyusunan skripsi yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Tiada kata yang dapat peneliti sampaikan kepada mereka semua kecuali ucapan terima kasih dan doa kepada Allah SWT. Semoga Allah SWT membalas dengan sebaik-baiknya balasan. Semoga skripsi ini memberikan manfaat baik bagi penulis, pembaca, dan pengembangan ilmu.

Jakarta, Agustus 2019

Hanny Fauziah

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI .....	iv
ABSTRAK .....	v
要旨 .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Manfaat penelitian.....	6

### **BAB II KAJIAN TEORETIS**

A. Deskripsi Teoretis .....	7
1. Variabel Terikat (Y).....	7
a. Pengertian Menyimak .....	7
b. Tahap Menyimak .....	9

c. Tujuan dan Proses Menyimak.....	10
2. Variabel Bebas (X).....	12
a. Komponen-komponen Pembelajaran Bahasa Jepang ...	12
b. Media Pembelajaran.....	16
c. Pengertian <i>Anime</i> .....	21
B. Penelitian yang Relevan.....	28
C. Kerangka Berpikir.....	31
D. Hipotesis Penelitian.....	32

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Tujuan Penelitian .....	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	33
1. Tempat Penelitian.....	34
2. Waktu Penelitian .....	34
C. Metode Penelitian.....	35
D. Populasi dan Sampel Penelitian .....	36
1. Populasi.....	36
2. Sampel.....	35
3. Teknik Pengambilan Sampel.....	37
4. Ukuran Sampel.....	39
E. Rancangan Perlakuan .....	39
1. Materi Pelajaran .....	39
2. Strategi Pembelajaran.....	40
3. Pelaksanaan Perlakuan .....	40
F. Teknik Pengumpulan Data.....	42
1. Instrumen Variabel Terikat ( <i>Choukai</i> ).....	45
a. Definisi Konseptual.....	45
b. Definisi Operasional.....	45
c. Jenis Instrumen .....	47
d. Kisi-kisi Instrumen.....	47
e. Pengujian Validitas dan Reliabilitas .....	48

2. Instrumen Variabel Bebas ( <i>Anime</i> ) .....	52
a. Definisi Konseptual.....	52
b. Definisi Oprasional .....	53
G. Teknik Analisis Data.....	53
H. Hipotesis Statistika.....	54

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Data.....	56
B. Pengujian Persyaratan Analisis .....	56
Uji Normalitas .....	56
C. Pengujian Hipotesis.....	60
1. Penghitungan Uji-t .....	61
2. Pengolahan Data Nilai Efektivitas Pembelajaran .....	64
3. Pengolahan Data Angket.....	65
D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	76
E. Keterbatasan Penelitian .....	79

#### **BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN**

A. Simpulan .....	80
B. Implikasi.....	81
C. Saran.....	82

#### **DAFTAR PUSTAKA .....**

#### **LAMPIRAN.....**

## DAFTAR GAMBAR

2.1	<i>Genre Action</i> .....	23
2.2	<i>Genre Drama</i> .....	24
2.3	<i>Genre Slice of Life</i> .....	24
2.4	<i>Genre Romance</i> .....	24
2.5	<i>Genre Mecha</i> .....	25
2.6	<i>Genre Adventure</i> .....	25
2.7	<i>Genre Comedy</i> .....	25
2.8	<i>Genre Fantasi</i> .....	26
2.9	<i>Genre Thriller</i> .....	26
2.10	<i>Genre Sport</i> .....	26
2.11	Kerangka Berpikir .....	32
3.1	Macam-macam Teknik Sampling .....	38
4.1	Normalitas Q-Q Plot <i>Pre test</i> .....	58
4.2	Normalitas Q-Q Plot <i>Post test</i> .....	60
4.2	Diagram Nilai Rata-rata <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i> .....	60

## DAFTAR TABEL

3.1 Jadwal Penelitian .....	34
3.2 Daftar Nama Mahasiswa .....	46
3.3 Kisi-kisi Instrumen.....	47
3.4 Hasil Uji Validitas Soal Maru Batsu.....	49
3.5 Hasil Uji Validitas Soal Pilihan Ganda.....	49
3.6 Hasil Uji Validitas Soal Rumpang.....	50
3.7 Hasil Uji Validitas Soal Esai.....	50
3.8 Hasil Uji Reliabilitas Soal Maru Batsu .....	51
3.9 Hasil Uji Reliabilitas Soal Pilihan Ganda.....	52
3.10 Hasil Uji Reliabilitas Soal Rumpang .....	52
3.11 Hasil Uji Reliabilitas Soal Esai .....	52
3.12 Daftar Pembobotan Penilaian <i>Anime</i> dalam Pembelajaran <i>Choukai</i> .....	53
4.1 <i>Descriptive</i> Nilai <i>Pre test</i> .....	57
4.2 Normalitas Distribusi <i>Pre test</i> .....	57
4.3 <i>Descriptive</i> Nilai <i>Post test</i> .....	59
4.4 Normalitas Distribusi <i>Post test</i> .....	59
4.5 <i>Output Paired Samples Statistics</i> .....	61
4.6 <i>Output Paired Samples Correlations</i> .....	62
4.7 <i>Output Paired Samples test</i> .....	62
4.8 Hasil <i>Pre test dan Post test</i> .....	65
4.9 Angket Nomor 1 .....	66
4.10 Angket Nomor 2.....	67
4.11 Angket Nomor 3.....	67
4.12 Angket Nomor 4.....	68
4.13 Angket Nomor 5.....	69
4.14 Angket Nomor 6.....	69
4.15 Angket Nomor 7.....	70
4.16 Angket Nomor 8.....	71

4.17 Angket Nomor 9.....	71
4.18 Angket Nomor 10.....	72
4.19 Angket Nomor 11.....	73
4.20 Angket Nomor 12.....	73
4.21 Angket Nomor 13.....	74
4.22 Angket Nomor 14.....	75
4.23 Angket Nomor 15.....	75



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Sehubungan dengan penggunaan bahasa, menurut Tarigan (2008: 2) ada beberapa aspek keterampilan berbahasa meliputi menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Keempat keterampilan tersebut disebut catur tunggal. Dalam bahasa Jepang keempat keterampilan bahasa disebut dengan *choukai*/menyimak, *dokkai*/membaca, *kaiwa*/berbicara, dan *sakubun*/menulis. Menurut Sudjianto (2010: 70) pembelajaran bahasa Jepang sebagai bahasa asing, baik yang diselenggarakan di Jepang maupun yang diselenggarakan di luar Jepang, pada dasarnya bertujuan agar para pembelajar dapat berkomunikasi dengan baik secara lisan maupun tulisan menggunakan bahasa Jepang yang telah dipelajarinya.

Aspek keterampilan berbahasa dapat berkembang pada seseorang dengan cara berlatih dengan giat karena setiap keterampilan memiliki hubungan yang erat satu sama lain. Soselisa (2012: 1) mengatakan bahwa dalam memperoleh keterampilan berbahasa, biasanya kita melalui suatu hubungan urutan teratur, yaitu menyimak bahasa, kemudian berbicara, sesudah itu kita belajar membaca dan menulis. Pertama-tama pembelajar akan mendengarkan kata-kata yang diucapkan oleh rekan bicaranya atau mendengarkan melalui media.

<http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20286239-S1180-Rebecca%20Soselisa.pdf>

diakses pada tanggal 15 Februari 2019 pukul 20.00

Keterampilan menyimak/*choukai* merupakan kegiatan penting dalam komunikasi pada seseorang sehingga harus mampu memahami dengan baik sebelum memberikan reaksi. Nurjamal dkk dalam Setyowati (2015: 14) menyatakan bahwa menyimak merupakan keterampilan awal yang dipelajari oleh manusia. Dalam kehidupan sehari-hari sejak dilahirkan, proses belajar menyimak terus menerus dilakukan. Pembelajaran menyimak merupakan persyaratan mutlak untuk menguasai informasi. Semakin banyak informasi yang disimak, semakin banyak pula pengetahuan yang didapat untuk menguasai keterampilan berbahasa lainnya, seperti berbicara, membaca, dan menulis.

[https://eprints.uny.ac.id/29856/1/SKRIPSI\\_SRI%20SETYOWATI\\_10204244033.pdf](https://eprints.uny.ac.id/29856/1/SKRIPSI_SRI%20SETYOWATI_10204244033.pdf) diakses pada tanggal 15 Februari 2019 pukul 21.18

Kegiatan menyimak dapat dilakukan dengan menggunakan suatu media karena media merupakan salah satu unsur yang penting dalam suatu proses belajar bahasa. Terlebih, di era teknologi yang berkembang saat ini sangat dibutuhkan sebuah media modern untuk mendukung proses pembelajaran sehingga para pembelajar khususnya pembelajar bahasa dapat dengan mudah mempelajarinya.

Dalam pembelajaran bahasa, media memegang peranan penting untuk mencapai tujuan pengajaran. Media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang berarti “tengah” atau “perantara”. Maka, dalam hal pembelajaran, media merupakan sebuah sarana atau alat sebagai perantara untuk berkomunikasi dari pengirim informasi (pengajar) ke penerima informasi (pembelajar). Hal ini juga diungkapkan oleh Sadiman (2011: 7) bahwa media adalah segala sesuatu yang

dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Berdasarkan kegunaan dan jenis-jenis media pembelajaran, diharapkan dapat menarik perhatian dan membangkitkan animo mahasiswa. Salah satu media yang diyakini dapat membangkitkan semangat belajar mahasiswa adalah melalui media *anime*. Dalam penelitian ini, media *anime* digunakan sebagai sarana dalam menunjang pembelajaran bahasa Jepang.

*Anime* merupakan singkatan dari bahasa Inggris *animation* yang memiliki arti gambar animasi berasal dari Jepang yang menggunakan teknologi komputer. *Anime* sangat populer di kalangan anak muda Jepang, hal ini diungkapkan oleh Napier (2001: 7) yang mengatakan,

*“Unlike cartoons in the West, anime in Japan is truly a mainstream pop cultural phenomenon. While rabidly fanatical fans of anime are called by the pejorative term otaku and looked down upon by conservative Japanese society, anime is simply accepted by virtually all the younger generation of Japanese as cultural staple.”*

“Tidak seperti kartun di Barat, anime di Jepang benar-benar menjadi arus utama fenomena budaya pop. Meskipun penggemar fanatik anime disebut dengan istilah otaku yang merendahkan dan dipandang rendah oleh masyarakat Jepang yang konservatif, (namun) anime dapat diterima secara virtual (oleh) semua generasi muda Jepang sebagai pokok budaya.”

Di Indonesia, *anime* juga sangat populer di kalangan anak muda. Apalagi, *anime* juga mudah diakses melalui internet. Dengan berbagai karakter dan *genre anime* yang menarik inilah, anak muda sangat menggemari *anime*. *Anime* bisa menjadi sebuah media yang baik dalam pembelajaran bahasa Jepang, hal ini diungkapkan oleh Junjie *et al* (2017: 1346)

*“Anime could be a good material for studying Japanese. In particular, speaking and listening conversations may be trained well by using Anime. Through watching Anime, some of the foreign people have acquired listening and speaking ability for Japanese.”*,

*“Anime bisa menjadi bahan yang bagus untuk belajar bahasa Jepang. Secara khusus, berbicara dan mendengarkan percakapan dapat dilatih dengan baik menggunakan anime. Melalui menonton anime, beberapa orang asing telah memperoleh kemampuan mendengar dan berbicara orang Jepang.”*

Maka, dengan media *anime*, penelitian ini diharapkan dapat menarik minat mahasiswa dalam belajar *choukai* untuk melatih keterampilan mendengar.

Dengan latar belakang inilah, penulis bermaksud untuk meneliti tentang *“Efektivitas Media Anime Terhadap Pembelajaran Choukai (Penelitian Eksperimen Semu Pada Mahasiswa Semester II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA Tahun Akademik 2018/2019)”*.

## **B. Identifikasi Masalah**

Alasan penulis memilih meneliti tentang keefektifan media *anime* terhadap pembelajaran *choukai*, yaitu:

1. Keterampilan mendengar/*choukai* merupakan keterampilan yang penting dalam pembelajaran bahasa.
2. Media *anime* masih jarang digunakan sebagai media pembelajaran.

### C. Batasan Masalah

Untuk menghindari luasnya bidang pembahasan, maka dalam penelitian ini, penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Hanya meneliti efektivitas media *anime* dalam pembelajaran *choukai*.
2. Hanya meneliti tanggapan mahasiswa mengenai efektivitas media *anime* dalam pembelajaran *choukai* mahasiswa semester II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA Tahun Akademik 2018/2019.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, masalah dalam penelitian ini dirumuskan menjadi:

1. Bagaimana kemampuan menyimak mahasiswa semester II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA Tahun Akademik 2018/2019 sebelum menggunakan media *anime* dalam pembelajaran *choukai*?
2. Bagaimana kemampuan menyimak mahasiswa semester II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA Tahun Akademik 2018/2019 setelah menggunakan media *anime* dalam pembelajaran *choukai*?
3. Apakah media *anime* efektif terhadap pembelajaran *choukai* pada mahasiswa semester II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA Tahun Akademik 2018/2019?
4. Bagaimana tanggapan mahasiswa semester II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA Tahun Akademik 2018/2019 terhadap penggunaan media *anime* dalam pembelajaran *choukai*?

## E. Manfaat Penelitian

Dengan adanya rumusan penelitian di atas, maka dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis:

Hasil penelitian ini secara teoritis dapat menjadi landasan dalam penerapan media pembelajaran terutama pada pembelajaran *choukai*.

### 2. Manfaat Praktis:

#### a) Bagi Peneliti

Peneliti mempunyai pengetahuan dan wawasan mengenai keefektifan media *anime* terhadap pembelajaran *choukai*.

#### b) Bagi Mahasiswa

Dengan menggunakan media *anime* pada pembelajaran *choukai*, diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar mandiri dan mendorong mahasiswa agar lebih termotivasi dalam belajar bahasa Jepang.

#### c) Bagi Pendidik

Media *anime* dalam pembelajaran dapat menjadi pertimbangan untuk diterapkan dalam pembelajaran *choukai*.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya
- Brenner, Robbin, E. 2007. *Understanding Manga and Anime*. Connecticut: Greenwood Publishing Group, Inc
- Chan, Yee Han, Wong, Ngan Lin, dan Ng, Lee Luan. *Learning Japanese through Anime*. *Journal of Language Teaching and Research*, 8 (3), 486
- Dolong, H.M. Jufri. 2016. *Teknis Analisis Dalam Komponen Pembelajaran*. *Jurnal Inspiratif Pendidikan UIN*, V (2), 296
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Izuru, Shinmura. 1995. *Kojien*. Tokyo: Iwanami Shoten
- Junjie, Shan, Nishihara, Yoko, Yamanishi, Ryosuke, dan Fukumoto, Junichi. 2017. *Analysis of Dialogues Difficulty in Anime Comparing with JLPT Listening Tests*. *Science Direct*, 112, 1346
- Margono, 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Napier, Susan. J. 2001. *Anime From Akira to Princess Mononoke*. New York: Palgrave
- Nazir, Moh. 2017. *Metode Penelitian*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia
- Riduwan. 2013. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta

- Sadiman, Arief. S. 2011. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali
- Setyosari, H. Punaji. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Setyowati, Sri. 2015. Upaya Peningkatan Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis Siswa Kelas XI IPS 3 SMAN 8 Purworejo dengan Menggunakan Media Permainan Bingo [skripsi]. Yogyakarta (ID): Universitas Negeri Yogyakarta
- Soselisa, Rebecca. 2012. Penggunaan *Anime* Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang [skripsi]. Depok (ID): Universitas Indonesia
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2017. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru
- Sudjianto. 2010. *Metodologi Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Jepang*. Bekasi: Kesaint Blanc
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sungkono. 2008. *Pemilihan dan Penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran*. Majalah Ilmiah Pembelajaran, 4 (1), 72
- Tarigan, Henry. G. 2008. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa Bandung



Utami, Dina. 2011. *Animasi Dalam Pembelajaran*. Majalah Ilmiah Pembelajaran, 1 (7), 45

Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena

Wolvin, Andrew D. 1977. *The Listening Journal: An Instructional Strategy for a Listening Awareness Program*. Reading Horizons, 17 (3), 101

— Akemi's Anime World (2007, 5 Agustus). *Lesson 2: Body Proportion*.

Dikutip 15 Maret 2019

<https://web.archive.org/web/20070805152410/http://animeworld.com/howtodraw/bodies1.html>

— Ireuna, Iruna (2018, 9 Januari). *Genre-genre Anime yang Harus Lo Ketahui (Bagian 2)*. Dikutip 15 Maret 2019 dari Kincir:

<https://www.kincir.com/movie/anime/genre-genre-anime-yang-harus-lo-ketahui-bagian-2>

— KBBI Daring (2016) <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/menyimak>

— Weblio <https://www.weblio.jp/content/%E8%81%B4%E8%A7%A3>