



**KORELASI ANTARA MINAT *ANIME* DENGAN KEMAMPUAN
CHOUKAI PADA MAHASISWA SASTRA JEPANG ANGKATAN
2018-2019 UNIVERSITAS BUNG HATTA**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Humaniora Program Studi Sastra Jepang
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta*

**Oleh:
Safitri Andayani Ahmad
1810014321022**

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
202**

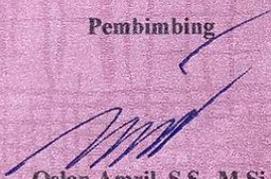


LEMBARAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Korelasi Antara Minat *Anime* Dengan Kemampuan *Choukai* Pada Mahasiswa Sastra Jepang Angkatan 2018-2019 Universitas Bung Hatta
Nama Mahasiswa : Safitri Andayani Ahmad
Npm : 1810014321022
Program Studi : Sastra Jepang
Fakultas : Ilmu Budaya

disetujui oleh:

Pembimbing

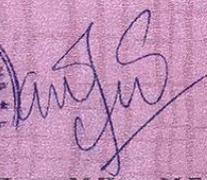

Oslan Amril, S.S., M.Si.

diketahui oleh:

Dekan

Ketua Program Studi




Dwi Cahya Hasan, M.Hum, M.Ed, Ph.D


Oslan Amril, S.S., M.Si.



LEMBARAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Korelasi Antara Minat *Anime* Dengan Kemampuan *Choukai* Pada Mahasiswa Sastra Jepang Angkatan 2018-2019 Universitas Bung Hatta
Nama Mahasiswa : Safitri Andayani Ahmad
Npm : 1810014321022
Program Studi : Sastra Jepang
Fakultas : Ilmu Budaya

Padang, Februari 2023

Tim Penguji

1. Oslan Amril, S.S., M.Si.
2. Dra. Dewi Kania Izmayanti, M.Hum.
3. Dra. Irma, M.Hum.

Tanda Tangan

1.
2.
3.

diketahui oleh:

Dekan



Diana Chandra Hasan, M.Hum, M.Ed, Ph.D

Ketua Program Studi

Oslan Amril, S.S., M.Si.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Safitri Andayani Ahmad

NPM : 1810014321022

Program studi : Sastra Jepang

Fakultas : Ilmu Budaya

Judul : Korelasi Antara Minat *Anime* Dengan Kemampuan *Choukai*
Pada Mahasiswa Sastra Jepang Angkatan 2018-2019
Universitas Bung Hatta

Dengan ini menyatakan bahwa di dalam tugas akhir yang saya buat ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada Perguruan Tinggi manapun. Sepengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali dikutip atau secara tertulis diacukan dalam naskah ini dan disebutkan atau terdaftar.

Apabila terdapat kesamaan dan terbukti melakukan plagiaris, saya bersedia diberi sanksi berupa pembatalan skripsi dan gelar sarjana saya oleh pihak Universitas Bung Hatta.

Padang, Februari 2023



Safitri Andayani Ahmad

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat korelasi antara minat *anime* dengan kemampuan *choukai* pada mahasiswa Sastra Jepang angkatan 2018-2019 Universitas Bung Hatta. Secara teori yang dimaksud dengan minat adalah memusatkan perhatian atau ketertarikan dengan rasa senang pada suatu objek secara terus menerus tanpa adanya paksaan dari pihak luar. Kemampuan *Choukai* adalah kemampuan menyimak, memahami atau menghayati pesan atau gagasan yang terdapat dalam bahan yang disimak. Kemampuan *choukai* ini dilihat dari hasil nilai yang telah dicapai dalam proses pembelajaran pada mata kuliah *choukai*. Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Bung Hatta, yang dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa Sastra Jepang angkatan 2018-2019 dengan jumlah 37 orang.

Teknik pengambilan sampel ini menggunakan teknik sampling jenuh. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan teknik korelasional. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan metode dokumentasi. Metode angket digunakan untuk mengungkapkan variabel minat terhadap *anime* dan metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data hasil belajar mata kuliah *choukai* yang terdiri dari *shokyu choukai I*, *shokyu choukai II*, *shochu choukai I*, *shochu choukai II*, dan *chukyu choukai*. Uji validitas instrument menggunakan korelasi *Product Moment*, dan uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach's*.

Metode yang digunakan adalah korelasi *Product Moment* dengan taraf signifikan 5%. Dari hasil perhitungan diperoleh r_{hitung} sebesar 0,643. Kemudian hasil tersebut dibandingkan dengan r_{tabel} 0,324 dengan signifikansi 5%. r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} . Hal ini membuktikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, ini berarti terdapat korelasi antara minat *anime* dengan kemampuan *choukai*, hubungan tersebut berada pada interpretasi kuat dengan rentang (0.60-0799).

Kata kunci: Minat, Choukai, Prestasi Belajar, *Anime*

ABSTRACT

This study aims to find out whether there is a correlation between anime interest and choukai ability in Japanese Literature student of the 2018-2019 batch of BungHatta University. In theory, what is meant by interest is to focus attention or interest with a sense of pleasure in an object continuously without any coercion from outsiders. Choukai's ability is the ability to describe, understand or live out the message or idea contained in the material being listened to. Choukai's ability is seen from the results of the scores that have been achieved in the learning process in the choukai course. This research was carried out at BungHatta University, which was used as a sample in this study were Japanese Literature students of the 2018-2019 class with a total of 37 people.

This sampling technique uses a saturated sampling technique. This research uses descriptive quantitative methods with correlational techniques. Data collection techniques use questionnaires and documentation methods. The questionnaire method is used to reveal variables of interest in anime and the documentation method is used to obtain data on the learning outcomes of choukai courses consisting of shokyu choukai I, shokyu choukai II, shochu choukai I, shochu choukai II, and chukyu choukai. The instrument validity test uses Product Moment correlation, and the reliability test uses Cronbach's Alpha formula.

The method used is the Product Moment Correlation with significance level of 5%. From the calculation using the formula product moment correlation was obtained r_{hitung} at 0.643. Then the result was compared with a r_{tabel} of 0.324 with a significance of 5%. r_{hitung} is greater than r_{tabel} . This proves that H_0 is rejected and H_a is accepted, this means that there is a correlation between anime interest and choukai ability, the relationship is at a strong interpretation with the range (0.60-0799).

Keywords: Interests, Choukai, Learning Achievements, Anime

要旨

本研究は、八田大学 2018-2019 年度日本文学の学生を対象に、アニメへの関心とチョウカイ能力との間に相関関係があるかどうかを明らかにすることを目的とする。理論的には、興味とは、部外者からの強制なしに、継続的にオブジェクトに喜びの感覚を持って注意や興味を集中させることです。チョウカイの能力は、聴いている素材に含まれるメッセージやアイデアを説明、理解、または実現する能力です。チョウカイニの能力は、チョウカイコースの学習過程で達成されたスコアの結果からわかります。本研究は八田大学で実施され、本研究では 2018-2019 年度の日本文学学生クラスで計 37 名を対象に実施した。

このサンプリング手法では、飽和サンプリング手法を使用します。本研究では、相関手法を用いた記述的定量的手法を用いる。データ収集手法では、アンケートと文書化方法を使用します。アンケート法を用いてアニメの興味のある変数を明らかにし、ドキュメンテーション法を用いて、膿疋璋鳥会 I、膿疋食 II、焼酎調教 II、中球超会からなる超会コースの学習成果に関するデータを得る。計測器の有効性テストでは積モーメント相関を使用し、信頼性テストではクロンバックのアルファ式を使用します。

使用される方法は、有意水準 5%の製品モーメント相関です。計算結果から、0.643 で計算しました。次に、結果を有意性 5%の 0.324 の r_{tabel} と比較しました。 r_{hitung} は r_{tabel} よりも大きい。これは、 H_0 が拒否され、 H_a が受け入れられることを証明し、これはアニメの興味とチョウカイ能力の間に相関関係があることを意味し、関係は範囲 (0.60-0799) と強い解釈にあります。

キーワード: 興味, チョウカイ, 学習成果, アニメ

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya serta kekuatan dan petunjuk yang telah dilimpahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penulis juga mengucapkan shalawat dan salam kepad Nabi Muhammad SAW, yang telah membimbing umat manusia mendapatkan ilmu pengetahuan.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar Sarjana Humaniora pada Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta. Berkat keyakinan dan kerja keras serta bantuan dari berbagai pihak akhirnya skripsi ini dapat penulis selesaikan. Untuk itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, yaitu kepada:

1. Ibu Diana Chitra Hasan, M.Hum., M.Ed., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta.
2. Bapak Oslan Amril, S.S., M.Si. selaku Ketua Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta sekaligus selaku pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu dalam membimbing dan memberikan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Tienn Immerry, S.S., M.Hum. selaku Pembimbing Akademik.
4. Ibu Dra. Kania Izmayanti, M.Hum. selaku penguji sidang skripsi ini
5. Ibu Dra. Irma, M.Hum. selaku penguji sidang skripsi ini.

6. Bapak dan Ibu para Dosen Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan kepada penulis selama berkuliah di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta.
7. Seluruh karyawan dan karyawan Tata Usaha Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta.
8. Teristimewa kepada kedua orang tua Bapak Ahmad Rizal dan Ibu Novriyeni, Fauriza Purnama Achmad dan Achya Rulla Achmad selaku kakak kandung penulis, serta keluarga besar yang senantiasa memotivasi, mendoakan serta memberikan dukungan baik moril maupun materil kepada penulis. Terima kasih atas segalanya.
9. Kepada teman-teman Sastra Jepang Angkatan 2018 dan teman seperjuangan dari awal masuk kuliah Fella, Natasya, Indah, Ulan, Ade, dan Sisni terima kasih telah berjuang bersama dalam suka maupun duka dan telah menjadi bagian dalam cerita perjalanan penulis selama kuliah di Universitas Bung Hatta.
10. Para responden yang telah membantu dalam penelitian ini dengan meluangkan waktunya untuk mengisi kuesioner penelitian.
11. Terima kasih kepada senior dan junior di Fakultas Ilmu Budaya terutama Program Studi Sastra Jepang atas kebersamaannya selama ini.
12. Kepada sahabat tersayang, Laura Fauziah, Wahyu Ramadhan, Nur Widiyanti, Indah Firdani dan Kunnimailata Wahida yang senantiasa menghibur, memberi dukungan serta bantuan demi terselesaikannya skripsi ini.

13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah tulus dan ikhlas memberikan doa dan dukungan hingga dapat terselesaikannya skripsi ini.

Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat berupa sumbangan pikiran dan ilmu pengetahuan baik bagi penulis maupun bagi pembaca. Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna kesempurnaan skripsi ini.

Padang, 1 Februari 2023

Safitri Andayani Ahmad

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| LEMBAR PERSETUJUAN | ii |
| LEMBAR PENGESAHAN | iii |
| SURAT PERNYATAAN | iv |
| ABSTRAK | v |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI | xi |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 4 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 4 |
| 1.4 Ruang Lingkup Penelitian | 4 |
| 1.5 Manfaat Penelitian | 4 |
| 1.6 Kerangka Berpikir..... | 5 |
| 1.7 Kerangka Konseptual | 7 |
| 1.8 Hipotesis | 7 |
| BAB II TINJUAN PUSTAKA | 8 |
| 2.1 Penelitian Terdahulu | 8 |
| 2.2 Kajian Teori..... | 9 |
| 2.2.1 Minat | 9 |
| 2.2.2 Kemampuan Choukai..... | 12 |
| 2.2.3 Prestasi Belajar | 13 |
| 2.2.4 Anime..... | 15 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 18 |
| 3.1 Rancangan Penelitian | 18 |
| 3.2 Populasi dan Sampel | 19 |
| 3.2.1 Populasi | 19 |
| 3.2.2 Sampel..... | 20 |
| 3.3 Instrumen Penelitian..... | 20 |
| 3.3.1 Uji Validitas Instrumen | 22 |

| | |
|---|----|
| 3.3.2 Uji Reliabilitas Instrumen | 22 |
| 3.4 Teknik Pengumpulan data | 23 |
| 3.4.1 Angket | 23 |
| 3.4.2 Dokumentasi | 24 |
| 3.5 Analisis Data | 24 |
| 3.5.1 Analisis Deskriptif | 24 |
| 3.5.2 Analisis Kuantitatif | 25 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 29 |
| 4.1 Hasil | 29 |
| 4.2 Deskriptif Data Hubungan Minat Anime dengan Kemampuan choukai | 29 |
| 4.3 Perhitungan Uji Coba Instrumen | 50 |
| 4.3.1 Uji Validitas | 50 |
| 4.3.2 Uji Reliabilitas | 51 |
| 4.4 Distribusi Frekuensi Data | 52 |
| 4.4.1 Frekuensi Data Minat Anime | 52 |
| 4.4.2 Frekuensi Data Kemampuan Choukai | 54 |
| 4.5 Korelasi antara Minat Anime dengan Kemampuan choukai | 55 |
| 4.5.1 Uji Normalitas | 57 |
| 4.5.2 Korelasi Product moment | 58 |
| 4.6 Pembahasan Hasil Penelitian | 59 |
| BAB V PENUTUP | 62 |
| 5.1 Kesimpulan | 62 |
| 5.2 Saran | 63 |
| DAFTAR PUSTAKA | 64 |
| BIODATA PENULIS | 65 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 3.1 Tabel Indikator Angket | 21 |
| Tabel 3.2 Tabel Skor Item Pernyataan Angket | 23 |
| Tabel 3.3 Angka Indeks Korelasi <i>Product moment</i> | 27 |
| Tabel 4.1 Alternatif Jawaban Angket..... | 31 |
| Tabel 4.2 Skor Hasil Angket Responden | 31 |
| Tabel 4.3 Saya suka menonton <i>anime</i> di waktu senggang | 33 |
| Tabel 4.4 Saya suka mencari tahu tentang <i>anime</i> terbaru. | 34 |
| Tabel 4.5 Saya mengetahui <i>anime</i> apa yang saat ini sedang populer..... | 35 |
| Tabel 4.6 Saya bisa menonton <i>anime</i> selama lebih dari satu jam dalam sehari..... | 36 |
| Tabel 4.7 Saya memahami genre/jenis <i>anime</i> (misal: <i>action</i> , drama, <i>fantasy</i>)..... | 37 |
| Tabel 4.8 Menonton <i>anime</i> bisa membuat saya senang dan rileks. | 38 |
| Tabel 4.9 Dengan menonton <i>anime</i> kemampuan bahasa Jepang saya meningkat. ... | 39 |
| Tabel 4.10 Saya menjadikan <i>anime</i> sebagai media belajar bahasa Jepang..... | 40 |
| Tabel 4.11 Menonton <i>anime</i> dapat melatih pendengaran bahasa Jepang saya. | 41 |
| Tabel 4.12 Kosakata bahasa Jepang saya bertambah karena menonton <i>anime</i> | 42 |
| Tabel 4.13 Menonton <i>anime</i> dapat melatih pelafalan/aksen/intonasi bahasa Jepang saya | 43 |
| Tabel 4.14 Dengan menonton <i>anime</i> saya dapat mempelajari banyak huruf kanji...44 | 44 |
| Tabel 4.15 Saya suka menirukan gaya berbicara dan dialog dalam <i>anime</i> | 45 |
| Tabel 4.16 Dengan menonton <i>anime</i> saya dapat mempelajari pola tata bahasa Jepang | 46 |
| Tabel 4.17 Menonton <i>anime</i> dapat melatih saya dalam menterjemahkan bahasa Jepang..... | 47 |
| Tabel 4.18 Dengan menonton <i>anime</i> saya dapat mengetahui ragam formal dan informal dalam bahasa Jepang..... | 48 |
| Tabel 4.19 Menonton <i>anime</i> dapat membantu saya dalam memahami bahasa Jepang sehari-hari..... | 49 |
| Tabel 4.20 Hasil Uji Validitas | 50 |
| Tabel 4.21 Hasil Uji Reliabilitas..... | 51 |
| Tabel 4.22 Distribusi Frekuensi Angket Minat <i>Anime</i> | 52 |
| Tabel 4.23 Distribusi Frekuensi Variabel Kemampuan <i>choukai</i> | 54 |
| Tabel 4.24 Tabel Variabel X (Minat <i>Anime</i>) dan Variabel Y (Kemampuan <i>Choukai</i>). | 56 |
| Tabel 4.25 Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov | 57 |
| Tabel 4.26 Hasil Analisa Korelasi <i>Product moment</i> | 58 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1.1 Kerangka Konseptual | 7 |
| Gambar 3.2 Histogram Frekuensi Minat <i>Anime</i> | 53 |
| Gambar 3.3 Histogram Frekuensi Kemampuan <i>choukai</i> | 55 |

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Tabel Indikator Angket
- Lampiran 2 Hasil Angket Minat Responden
- Lampiran 3 Transkrip Nilai Responden
- Lampiran 4 Tabulasi Skor Hasil Angket Responden
- Lampiran 5 Perhitungan Uji Validitas Instrumen
- Lampiran 6 Tabulasi Data Nilai *Choukai*
- Lampiran 7 Tabel r

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Negara Jepang adalah salah satu negara maju yang berada di kawasan Asia. Di era perdagangan global saat ini, Jepang memiliki peran yang sangat penting dalam perekonomian dunia. Sehingga, bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang banyak dipelajari oleh negara-negara yang menjalin kerjasama ekonomi dengan negara Jepang, termasuk Indonesia. Setiap tahun, jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia selalu mengalami peningkatan.

Peningkatan jumlah pembelajar juga dipengaruhi oleh maraknya kebudayaan Jepang yang masuk ke Indonesia. Contohnya makanan khas Jepang, pakaian ala gaya Jepang, dan yang paling penting salah satunya adalah budaya populer Jepang. Masuknya budaya populer Jepang ke Indonesia, secara tidak langsung telah mempengaruhi peningkatan jumlah pembelajar bahasa Jepang. Kebanyakan para pembelajar bahasa Jepang tertarik untuk mendalami bahasa Jepang karena berawal dari ketertarikan mereka terhadap budaya populer Jepang salah satunya yaitu *anime*.

Menurut Kumano Nanae dan Hiroshi Takimakidai (2008: 55, dikutip dari Rachmadi, 2016: 16) menyatakan bahwa *anime* menjadi salah satu media yang efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa Jepang sebagai berikut:

また、「アニメ・マンガ」が海外の若者が日本語に興味をもつ大きなきっかけとなっていることは確かであり、日本語学習の動機づけという点で「アニメ・マンガ」の可能性や果たす役割は大きい。

Mata, (*anime* manga) ga kaigai no wakamono ga nihongo ni kyōmi o motsu ōkina kikkake to natte iru koto wa tashikade rari, nihongo gakushū no dōkidzuke to iu tende `anime manga' no kanōsei ya hatasu yaku aku wa ōkī.

“Selanjutnya *anime* dan manga telah menjadikan bahasa Jepang sebagai suatu minat oleh orang muda di luar negeri, besarnya peran *anime* dan manga juga kerena dijadikan motif bagi para pembelajar Bahasa Jepang”.

Pembelajar bahasa Jepang, khususnya yang berada di Indonesia, tentunya menghadapi tantangan tersendiri untuk menguasai bahasa Jepang dengan baik karena bahasa Jepang merupakan bahasa asing di Indonesia dan tidak digunakan untuk berkomunikasi dalam kegiatan sehari-hari. Hal ini menjadi kendala bagi pembelajar Indonesia untuk menguasai bahasa Jepang karena bahasa Jepang hanya digunakan dalam kegiatan kursus dan perkuliahan, serta sumber belajar yang terbatas pada buku dan dosen.

Sebagai perbandingan, mari kita lihat pelajar bahasa Inggris. Dibandingkan dengan pembelajar bahasa Jepang, pembelajar bahasa Inggris di Indonesia dapat menguasai bahasa Inggris dengan cepat karena mereka dapat dengan mudah menemukan hal-hal yang menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar dalam kegiatan sehari-hari mereka. Misalnya saat menggunakan ponsel. Bahasa pengantar untuk setiap ponsel adalah bahasa Inggris. Namun, penggunaan bahasa Jepang dalam aktivitas sehari-hari jarang ditemui.

Oleh karena itu, pembelajar bahasa Jepang cenderung menyukai budaya populer Jepang salah satunya *anime*, karena budaya pop Jepang selain sebagai hiburan juga merupakan media lain untuk belajar bahasa Jepang di luar kelas dan merupakan sarana belajar yang menyenangkan. Banyak dari mereka menirukan gaya berbicara, dialog dalam *anime* dan sewaktu-waktu dapat mereka gunakan ketika berbicara menggunakan bahasa Jepang. Lebih dari sekali atau dua kali,

penulis menemukan mahasiswa sastra Jepang di Universitas Bung Hatta pada sibuk menonton *anime* di kampus menggunakan ponsel atau laptop di waktu luang mereka.

Dalam penelitian Lufi Wahidati, dkk. (2018). mengenai “Pengaruh Konsumsi *Anime* dan Manga Terhadap Pembelajaran Budaya dan Bahasa Jepang” menyatakan bahwa budaya populer Jepang memiliki pengaruh besar terhadap proses pembelajaran mahasiswa yang menjadi responden. Melalui *anime* atau manga banyak hal positif yang dapat mereka manfaatkan sebagai media pembelajaran bahasa Jepang diantaranya, dapat memperkaya kosakata bahasa Jepang, melatih pendengaran atau *choukai*, dan semakin memahami materi yang didapat saat perkuliahan serta memahami percakapan sehari-hari yang digunakan orang Jepang.

Anime merupakan salah satu bentuk budaya pop Jepang yang populer tidak hanya di Jepang tetapi juga di luar Jepang, termasuk Indonesia. *Anime* tersebut masuk ke Indonesia pada tahun 1980-an dan pertama kali ditayangkan di TVRI, salah satu siaran TV Indonesia. Saat ini rating *anime* di TV mengalami penurunan, namun *anime* tetap digemari oleh masyarakat khususnya anak muda. Maka tidak heran jika sering kita jumpai anak-anak, remaja bahkan orang dewasa yang bergaya dengan gaya karakter *anime* favoritnya. Beberapa *anime* yang berjudul Dragon Ball, Doraemon, Sailor moon, dan lainnya masih menjadi pionir kepopuleran *anime* hingga saat ini.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Korelasi Antara Minat *Anime* dengan Kemampuan

Choukai pada Mahasiswa Sastra Jepang Angkatan 2018-2019 Universitas Bung Hatta”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat korelasi antara minat *anime* dengan Kemampuan *Choukai* pada mahasiswa Sastra Jepang angkatan 2018-2019 Universitas Bung Hatta?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui korelasi antara minat mahasiswa terhadap *anime* dengan Kemampuan *Choukai* pada mahasiswa Sastra Jepang angkatan 2018-2019 Universitas Bung Hatta.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini dibatasi pada minat mahasiswa terhadap *anime* dan Kemampuan *Choukai*. Bentuk budaya populer Jepang seperti drama, manga, dan J-Pop tidak diperhitungkan karena penulis menganggap budaya populer tersebut dapat diwakilkan oleh *anime*.

Penelitian ini dilaksanakan pada mahasiswa Sastra Jepang angkatan 2018-2019 di Universitas Bung Hatta dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan dalam bentuk angket dan dokumentasi berupa hasil belajar mata kuliah *choukai* mahasiswa 2018-2019.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca baik secara teoritis ataupun praktis. Manfaat yang dapat dihasilkan sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman mengenai korelasi antara minat mahasiswa terhadap *anime* dengan Kemampuan *Choukai* sehingga nantinya dapat menjadi alat bantu untuk mengembangkan suatu metode pembelajaran bahasa Jepang berbasis minat. Sebagai sumber data referensi bagi penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan permasalahan yang sama.

2. Manfaat praktis

Diharapkan *anime* dapat menjadi sarana alternatif yang mudah diperoleh dan menyenangkan untuk dipelajari, sehingga dapat membangkitkan minat mahasiswa dalam belajar bahasa Jepang.

1.6 Kerangka Berpikir

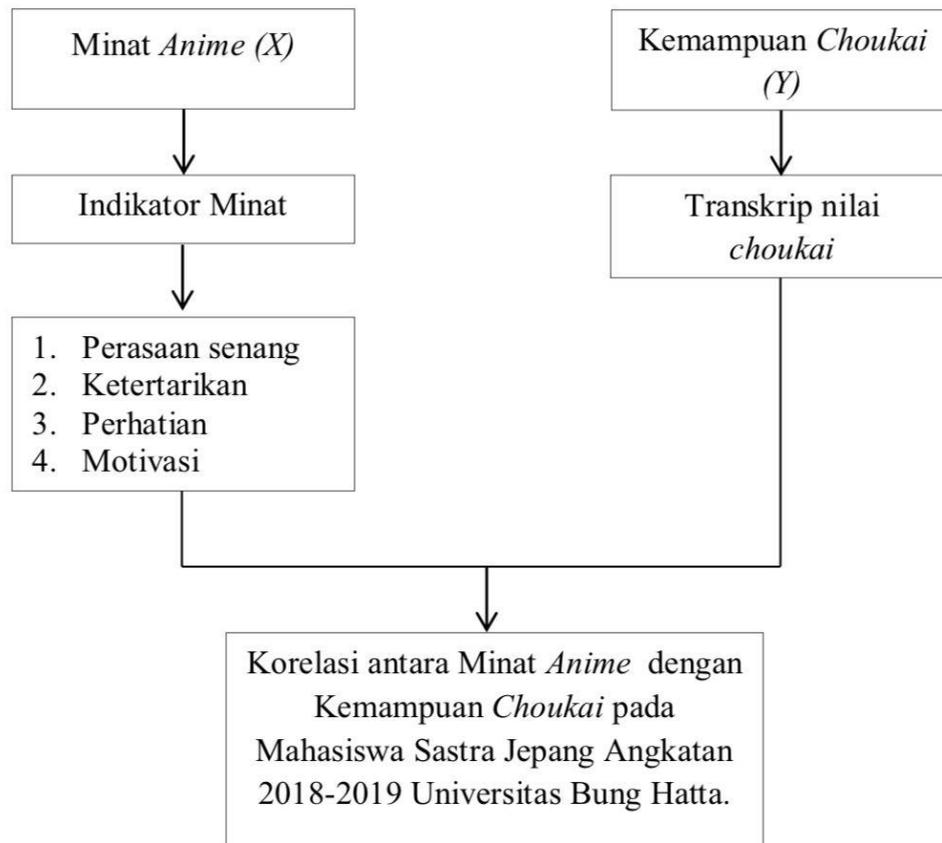
Setiap tahun jumlah pelajar bahasa Jepang di Indonesia selalu mengalami peningkatan. Peningkatan jumlah pelajar bahasa Jepang berawal dari ketertarikan mereka terhadap budaya populer Jepang salah satunya *anime*. *Anime* menjadi salah satu budaya populer yang banyak disukai. *Anime* tidak hanya sebagai media hiburan tetapi bisa dijadikan sebagai media untuk belajar, sehingga mereka menjadikan *anime* sebagai minat dan motif untuk meningkatkan kemampuan *choukai*. Penelitian ini dilakukan untuk mencari tahu apakah terdapat korelasi antara minat *anime* dengan kemampuan *choukai* pada mahasiswa Sastra Jepang.

Minat dapat diartikan sebagai rasa suka atau tertarik pada suatu aktivitas tanpa ada yang menyuruh atau dapat dikatakan sesuai dengan yang ada pada diri setiap individu. Minat adalah dasar yang paling utama dalam keberhasilan dalam proses pembelajaran. Kemampuan *choukai* atau menyimak merupakan

kemampuan dasar yang mempengaruhi dalam meningkatkan kemampuan berbicara, membaca, dan menulis. Terkait dengan kemampuan *choukai* atau menyimak yang maksimal salah satu faktor yang mempengaruhi adalah minat mahasiswa terhadap *anime*. Melalui *anime* yang ditonton mahasiswa mendapatkan pemahaman terhadap fonem, kosakata, kalimat bahkan informasi yang terdapat dalam *anime*, sehingga dapat meningkatkan kemampuan *choukai* mahasiswa. Kemampuan *choukai* mahasiswa ini dilihat dari hasil transkrip nilai mata kuliah *choukai* yang terdiri dari mata kuliah *shokyu choukai I*, *shokyu choukai II*, *shochu choukai I*, *shochu choukai II*, dan *chukyu choukai*. Pada penelitian ini penulis menggunakan teori minat, kemampuan *choukai*, prestasi belajar dan *anime*.

Dari penjelasan diatas, diharapkan penulis dapat menjabarkan apakah terdapat korelasi atau tidak antara minat *anime* dengan kemampuan *choukai* pada mahasiswa Sastra Jepang angkatan 2018-2019 Universitas Bung Hatta.

1.7 Kerangka Konseptual



Bagan 1.1 Kerangka Konseptual

1.8 Hipotesis

Hipotesis adalah bagian penting penelitian, yang perlu dirancang dari awal penelitian. karena hipotesis merupakan dugaan sementara dari rumusan penelitian yang diharapkan mampu memandu jalannya sebuah penelitian. Yusuf , (2017: 63) mengatakan bahwa “hipotesis merupakan jawaban sementara atas pertanyaan atau masalah yang diajukan dalam penelitian”. Dari rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka hipotesis penelitian ini adalah adanya korelasi yang signifikan antara minat mahasiswa terhadap *anime* dengan kemampuan *choukai* pada mahasiswa Sastra Jepang angkatan 2018-2019 Universitas Bung Hatta.