

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan mengenai korelasi antara minat *anime* dengan kemampuan *choukai* pada mahasiswa Sastra Jepang angkatan 2018-2019 Universitas Bung Hatta. Maka penulis menyimpulkan bahwasanya terdapat korelasi antara minat *anime* dengan kemampuan *choukai* pada mahasiswa Sastra Jepang angkatan 2018-2019 Universitas Bung Hatta. Hal ini dapat dilihat dari hasil r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} dalam taraf signifikan 5 % ($0,643 > 0,324$). Dengan demikian, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya minat mahasiswa terhadap *anime* dapat mempengaruhi kemampuan *choukai* mahasiswa.

Sejalan dengan hasil di atas, penulis melakukan wawancara singkat yang dilakukan dengan beberapa responden setelah mereka selesai mengisi angket atau kuesioner. Seluruh responden menyebutkan bahwa *anime* berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan untuk menyerap bahasa Jepang mereka khususnya dalam hal menyimak karena mereka dilatih untuk lebih fokus terhadap adegan dan percakapan dalam anime. Selain itu juga dengan menonton *anime* mereka dapat menyerap kosakata baru yang belum pernah mereka ketahui sebelumnya dan semakin mudah dalam memahami tata bahasa Jepang.

5.2 Saran

Pada penelitian tentang korelasi antara minat *anime* dengan kemampuan *choukai* pada mahasiswa Sastra Jepang angkatan 2018-2019 Universitas Bung Hatta. Peneliti hanya membatasi ruang lingkup penelitian ini pada mahasiswa Sastra Jepang di Universitas Bung Hatta. Ruang lingkup ini sangat memungkinkan untuk dikembangkan lagi menjadi lebih luas, karena masih relatif sempit. Oleh karena itu peneliti sangat berharap agar peneliti selanjutnya dapat memperluas ruang lingkup penelitian sehingga tidak terbatas pada mahasiswa Sastra Jepang di Universitas Bung Hatta saja melainkan dapat dilakukan di luar Universitas Bung Hatta. Selain itu, peneliti berharap rekan-rekan mahasiswa Sastra Jepang yang tidak setuju menjadikan *anime* sebagai media belajar mulai mencoba memanfaatkan *anime* sebagai bahan untuk berlatih bahasa Jepang sehingga nantinya dapat meningkatkan kemampuan bahasa Jepang khususnya kemampuan *choukai* mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ma'ruf. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Aswaja Pressindo. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Asrori. 2020. *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner by Asrori (z-Lib.Org)*. Banyumas: CV. Pena Persada.
- Fathurrohman, Muhammad, and Sulistyorini. 2012. *Belajar & Pembelajaran: Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*. Depok Sleman Yogyakarta: Teras.
- Fraenkel, Jack R, and Norman E Wallen. 2009. *How to Design and Evaluate Research in Education. Syria Studies*. Vol. 7. New York: The McGraw-Hill Companies.
- Jahja, Yudrik. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Keempat. Jakarta: Kencana.
- Kokusai, Koukoriukikin. 2016. *Nihongo Kyoujushirizukyu (Kiku Koto Wo Oshieru)*. Jepang: The Japan Foundation.
- Mathar, Muh. Quraisy. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Untuk Ilmu Perpustakaan*. Edited by Irvan Mulyadi. Samata: Alauddin University Press.
- Nastiti, Dwi. 2020. *Buku Ajar Asesmen Minat Dan Bakat Teori Dan Aplikasinya*. Edited by Effy Wardati Maryam. *Buku Ajar Asesmen Minat Dan Bakat Teori Dan Aplikasinya*. Pertama. Sidoarjo: Umsida Press. <https://doi.org/10.21070/2020/978-623-6833-74-2>.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *KAMUS BAHASA INDONESIA. Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional Jakarta*. Vol. 1999. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rachmadi, NS. 2016. "Korelasi Antara Minat Mahasiswa Penggemar Anime Dengan Prestasi Belajar Bahasa Jepang Pada Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2015." Universitas Brawijaya. file:///C:/Users/ASUS/Documents/SKRIPSI/SKRIPSI_NIKEN_SARTIKA_RACHMADI_115110601111002.pdf.
- ReelRundown. 2022. *A Complete List of Anime Genres and Explanations*. Diakses pada 25 Juli 2022 dari <https://reelrundown.com/animation/Anime-Genre-List>
- Saddhono, Kundharu, and ST. Y Slamet. 2012. *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia (Teori Dan Aplikasi)*. Bandung: Karya Putra Darwati.
- Salim, Binti Robbi Atu. 2020. "Kemampuan Berbahasa Indonesia Mahasiswa Asing Di Universitas Airlangga Surabaya." *Skriptorium* 1 (3): 49–56.

- Samsara, AR. 2019. "Pengaruh Anime Terhadap Kemampuan Bahasa Jepang Mahasiswa Program Studi Sastra Jepang Angkatan 2015-2017 Universitas Brawijaya." Universitas Brawijaya.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Silvia, Paul J. 2001. "Expressed and Measured Vocational Interests: Distinctions and Definitions." *Journal of Vocational Behavior* 59 (3): 382–93. <https://doi.org/10.1006/jvbe.2001.1805>.
- Soselisa, Rebecca. 2012. "Penggunaan Anime Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang." Indonesia.
- Sudrajat, Didi. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan: Dengan Pendekatan Kuantitatif*. Edited by Yohansyah Arifin. Vol. 15. Solo: inputs.
- Sugiyono, D. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Allfabeta.
- Susanti, Elvi. 2019. *Keterampilan Menyimak*. 1st ed. Depok: Rajawali Pers.
- Sutedi, Dedi. 2011. "Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang." In . Bandung: Humaniora.
- Wahidati, Lufi, Mery Kharismawati, and Alvin Octo Mahendra. 2018. "Pengaruh Konsumsi Anime Dan Manga Terhadap Pembelajaran Budaya Dan Bahasa Jepang." *Izumi* 7 (1): 1. <https://doi.org/10.14710/izumi.7.1.1-10>.
- Wardani, Diny Kristianty. 2016. *Psikologi Pendidikan Islam*. Edited by Aep Saepul Ridwan. Pertama. Vol. 4. Cirebon: Cv. Confident.
- Yuko, Ota. 2015. "Nihongo Kyōiku-Gaku To Shite No Raifusutōrī Katari O Kiki, Kaku To Iu Koto." In . Jepang: Rosio Publishing.
- Yusuf, A. Muri. 2017. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Keempat. Vol. 1999. Jakarta: Kencana.