

PENGARUH KEBIASAAN MENONTON ANIME DALAM PENGUASAAN KOSAKATA (GOI) PADA SISWA KELAS XI BAHASA SMA MUHAMMADIYAH 2 SIDOARJO

Mochammad Nabhan Dzaqwan

S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri
Surabaya mohammad.18074@mhs.unesa.ac.id

Abstract

The background is that not all language class students at Muhammadiyah 2 Sidoarjo High School like Japanese cartoons (Anime) so that students don't like Japanese in learning. Japanese is a compulsory subject for class XI at SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. According to the results of interviews with Japanese language subject teachers and educational field practice experiences (PLK), facts were found: in the process of learning Japanese, students only used Sakura textbooks. Lack of student interaction with Japanese outside of class hours, makes students' interest decrease and results in one of them being low mastery of Japanese vocabulary (goi). Aims to determine the correlation between anime viewing habits and Japanese vocabulary mastery. The method used is quantitative. The student population numbered 48 students, consisting of class XI-9 with a total of 24 students and class XI-11 with a total of 24 students. The results of this study are validity tests, reliability tests, and normality tests, and are declared valid and reliable while the normality test uses the Kolmogorov-Smirnov, indicating that the asymp sig (2-tailed) value is 0.020 for the test results. With this the data is normally distributed. The source of the data used came from students of class XI Language at SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo who would be given questionnaires and tests. Based on the results of the test analysis, it shows that watching anime has an effect on the ability to remember Japanese vocabulary (GOI), this shows that there is a significant difference between the final scores of the tests given. Based on the results of the questionnaire, watching anime has strong criteria for remembering and mastering Japanese vocabulary (GOI).

Keywords: Anime, Learning, Vocabulary, Japanese

概要

その背景には、ムハンマディヤ 2 シドアルジョ 高等学校の語学クラスの生徒全員が日本の漫画 (アニメ) が好きというわけではなく、生徒が日本語学習を好まないことが挙げられます。SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo の XI クラスの必修科目は日本語です。日本語教科の教師へのインタビューや教育実習体験 (PLK) の結果によると、生徒たちは日本語を学ぶ過程で、さくらの教科書だけを使っていたという事実が明らかになりました。授業時間外に生徒が日本語と交流しないと、生徒の関心が低下し、日本語の語彙 (goi) の習熟度が低いことが原因の 1 つになります。アニメ視聴習慣と日本語語彙力の相関関係を明らかにすることを目的としています。使用される方法は定量的です。生徒数は XI-9 クラス合計 24 名と XI-11 クラス合計 24 名の合計 48 名でした。この調査の結果は、有効性テスト、信頼性テスト、および正規性テストであり、正規性テストが Kolmogorov-Smirnov を使用している間、有効で信頼できると宣言されており、テスト結果の asymp sig (両側) 値が 0.020 であることを示しています。これにより、データは正常に分散されます。使用されたデータのソースは、SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo のクラス XI 言語の生徒からのもので、質問票とテストを受けました。テスト分析の結果に基づいて、アニメを見ることは日本語の語彙を覚える能力 (GOI) に影響を与えることが示され、これは与えられたテストの最終スコアに有意差があることを示しています。アンケートの結果によると、アニメを見ることは、日本語の語彙 (GOI) を覚えて習得するための強力な基準となります。

キーワード: アニメ, 学習, 語彙, 日本語

PENDAHULUAN

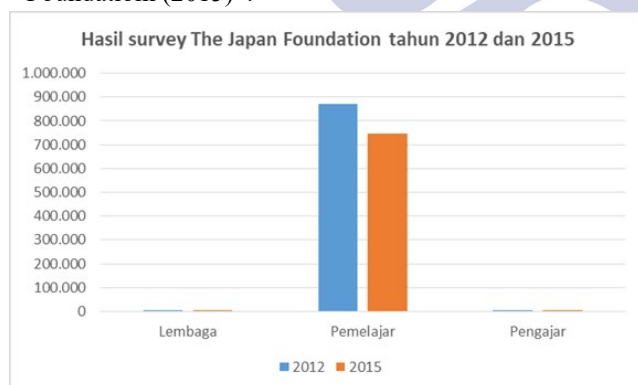
Baik pada tingkat individu maupun masyarakat, bahasa adalah sarana komunikasi terpenting yang tersedia bagi manusia. Komunikasi antara orang-orang difasilitasi oleh kemampuan bersama dalam penggunaan bahasa. Memiliki bahasa yang sama adalah bagian penting dalam berinteraksi dengan orang lain di komunitas. Belajar suatu bahasa sebenarnya

adalah proses memperoleh bahasa itu melalui belajar dan berlatih. Menurut definisi tersebut, untuk dapat dikatakan sebagai seorang ahli bahasa, seseorang harus menyelesaikan proses penguasaan bahasa tersebut. Untuk lebih mempersiapkan siswa menghadapi pasar global, di mana beberapa bahasa digunakan yakni program SMA, SMK, dan MA menawarkan lebih banyak pilihan bahasa asing.

Mempelajari bahasa asing setidaknya memiliki dua tujuan. Kemampuan siswa untuk membaca buku teks bahasa asing harus menjadi prioritas utama mereka. Kedua, menjadi bilingual selalu menjadi aset di pasar kerja. Memiliki bahasa kedua semakin menjadi persyaratan bagi banyak lowongan pekerjaan. Keterampilan bahasa asing lulusan sekolah menengah umumnya relatif rendah, meskipun siswa menghabiskan waktu beberapa tahun untuk mempelajarinya.

Bahasa Jepang adalah salah satu dari bahasa yang paling banyak dipelajari oleh orang Indonesia, terbukti dengan banyaknya lembaga yang menyelenggarakan kelas bahasa Jepang. Menurut penelitian yang dilakukan pada tahun 2012 oleh Japan Foundation, Indonesia memiliki 2.346 lembaga pendidikan bahasa Jepang, melayani total 872.411 siswa dan mempekerjakan 4.538 instruktur. Pada 2015, Japan Foundation melakukan survei yang menemukan 745.125 orang Indonesia termasuk di antara total 3.655.024 di seluruh dunia. Akibatnya, total keseluruhannya meningkat menjadi 953.283, yang kedua setelah China. (Japan Foundation, 2012). Pada tahun 2015, 745.125 pembelajar bahasa Jepang meningkat 14%, 4.540 guru bahasa Jepang meningkat 0%, dan 2.496 lembaga pendidikan bahasa Jepang meningkat 6,4%. Survei dilakukan dalam berbagai pengaturan informal di negara bagian. Ini termasuk sekolah dasar, menengah, dan tinggi serta universitas.

Tabel hasil survey perkembangan pendidikan bahasa Jepang tiga tertinggi di dunia oleh The Japan Foundatiom (2015) .



dan 2015

Menurut data di atas dari survey, jumlah mahasiswa Jepang pada tahun 2012 lebih banyak dibandingkan tahun 2015. Dengan total sekitar 872.411 mahasiswa, terlihat jelas bahwa mayoritas mahasiswa Jepang adalah mahasiswa bahasa. Pada tahun 2012 dan 2015, jumlah siswa tidak sama dengan institusi pendidikan. serta ketersediaan profesor Jepang. Negara Indonesia mempunyai total 2.496 sekolah bahasa

Jepang. Namun, ada perbedaan yang signifikan dalam jumlah siswa dan guru Jepang di Indonesia. Jumlah siswa yang besar tidak sebanding dengan guru yang ada saat ini, dalam kondisi seperti ini dimungkinkan hasil pembelajaran tidak maksimal. Meskipun guru telah memberikan materi pembelajaran berdasarkan buku yang ada, namun kegiatan belajar mengajar tersebut belum tentu optimal. Akibatnya, banyak sekolah Jepang mengalami kesulitan untuk memahami apa yang diajarkan kepada mereka. Alasan utama untuk ini adalah kekurangan guru bahasa Jepang yang terlatih dengan baik.

Rank	2012 Rank	Country and region	Learners (People)			Institutions (Institutions)			Teachers (People)		
			2015	2012	2015 2012 Increase/decrease rate (%)	2015	2012	2015 2012 Increase/decrease rate (%)	2015	2012	2015 2012 Increase/decrease rate (%)
1	1	China	953,283	1,046,490	▲ 8.9	2,115	1,800	17.5	18,312	16,752	9.3
2	2	Indonesia	745,125	872,411	▲ 14.6	2,496	2,346	6.4	4,540	4,538	0.0
3	3	Republic of Korea	556,237	840,187	▲ 33.8	2,862	3,914	▲ 26.9	14,855	17,817	▲ 16.6

lembaga bahasa Jepang dan pelajar bahasa Jepang. Hal ini menunjukkan bahwa kajian bahasa Jepang tersebar luas di seluruh Indonesia. Hanya di Maluku dan Papua Barat saja tidak ditemukan pembelajar bahasa Jepang. Jika diurutkan provinsi dengan jumlah yang mempelajari bahasa Jepang terbanyak di Indonesia, urutannya adalah sebagai berikut: Peringkat ke-1, Provinsi Jawa Barat memiliki 225.566 jiwa, sedangkan peringkat ke-2, Provinsi Jawa Timur memiliki 138.431 jiwa. Posisi ke-3, Provinsi Jawa Tengah memiliki jumlah penduduk 80.416 jiwa. Urutan ke-4 Provinsi DKI Jakarta sebanyak 79.934 jiwa. Provinsi Bali menempati urutan ke-5 dengan 71.911 jiwa. Pembelajar bahasa Jepang di Jawa dan Bali berjumlah 74,3% dari seluruh pembelajar bahasa Jepang di Indonesia.

Berikut rincian jumlah penduduk di luar Jawa dan Bali yang belajar bahasa Jepang: Sumatera Barat merupakan provinsi dengan jumlah penduduk terbanyak ke-6, yaitu 59.451. Provinsi Sumatera Utara, dengan 40.066 orang, menempati urutan ke-7. Provinsi Sulawesi Utara, Indonesia, menempati urutan ke-9, yaitu sebanyak 22.055 orang. Selain itu, ditemukan bahwa di provinsi Papua dan Nanggro Aceh Darussalam (NAD) yang jauh dari ibu kota Jakarta bahkan tidak dapat diakses melalui jalan darat, telah belajar bahasa Jepang, terutama di tingkat sekolah menengah. Ada 7.149 orang di Papua yang pernah belajar bahasa Jepang dan 6.129 orang di NAD.

Bahasa Jepang di Indonesia memiliki sejarah yang unik dan telah berkembang secara dinamis dalam kurun waktu yang lama. Selain dikenal sebagai bahasa asing dengan struktur berbeda dari bahasa lain adalah kata kerjanya ditempatkan di akhir kalimat. Demikian pula, bahasa Jepang terkenal sulit diterjemahkan ke dalam bahasa lain. Bahasa Jepang, bahasa asli orang

Jepang, adalah media komunikasi di antara orang Jepang. Ini adalah bahasa yang digunakan secara luas. Belajar bahasa Jepang bermanfaat dan membutuhkan dukungan komunitas. mulai dari pekerjaan hingga liburan.

Mempelajari kosakata dapat membantu seseorang menjadi pendengar, pembicara, pembaca, dan penulis yang lebih baik. Oleh karena itu, kosakata merupakan komponen yang mendukung keempat aspek keterampilan berbahasa lainnya. Kosa kata, atau *goi* dalam bahasa Jepang, adalah bagian penting dari bahasa yang harus dipelajari dan dikuasai jika seseorang ingin mahir dalam menulis dan berbicara bahasa tersebut, baik bahasa lisan dan tertulis.

Menurut Sambung (2018) dalam pembelajaran Bahasa Jepang masih banyak pengajar yang menggunakan metode konvensional, yaitu sekedar mengandalkan buku teks akan menurunkan motivasi anak-anak untuk belajar bahasa. Dipercaya juga bahwa siswa tidak mencurahkan cukup waktu untuk belajar bahasa Jepang karena tidak cukup waktu yang dialokasikan untuk mata pelajaran bahasa Jepang.

Tarigan (2011:2) menyatakan kalau ukuran dan kualitas kosakata adalah dua indikator kecakapan linguistik seseorang. Sebaliknya, kosa kata yang lebih besar berkorelasi dengan bakat linguistik yang lebih besar. Jika siswa cukup fasih dalam bahasa yang diperlukan, mereka akan lebih mudah memahami materi pelajaran.

Pada pembelajaran bahasa Jepang, ditemukan banyak kesulitan dalam menguasai *goi*. Pratama (2013) berpendapat bahwa pertumbuhan kosa kata anak-anak dapat ditelusuri dari keterpaparan mereka pada film berbahasa Inggris. Kegiatan memandang memerlukan intensitas atau kualitas dari tataran yang dalam, sedangkan kebiasaan adalah perilaku berulang yang dilakukan orang secara teratur, yang mencakup kapasitas, fokus, frekuensi, dan intensitas pengamatan seseorang. Jadi, kebiasaan adalah jenis perilaku yang sama yang cenderung dilakukan orang berulang kali.

Pemilihan media yang relevan secara cermat dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa (Sambung dkk., 2018). Selain itu, mempelajari kosakata bahasa Jepang paling efektif bila disajikan dalam berbagai cara yang informatif (Tan dkk., 2015). Sehingga dapat diasumsikan bahwa kebiasaan menonton anime yang merupakan Budaya Jepang yang unik, yaitu karya sastra yang disajikan dalam bentuk lisan, bergerak dan dapat ditonton juga bisa berhubungan dengan penguasaan *goi*. Untuk membuktikan asumsi tersebut, perlu diadakan penelitian mengenai korelasi antara

kebiasaan menonton anime dengan penguasaan *goi*.

Salah satu sekolah yang menyelenggarakan mata pelajaran Bahasa Jepang adalah SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. Alasan memilih sekolah tersebut dikarenakan tidak semua siswa kelas Bahasa di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo menyukai Kartun Jepang (Anime) sehingga dalam pembelajaran Bahasa Jepang kurang diminati oleh siswa. Bahasa Jepang merupakan mata pelajaran wajib bagi kelas XI di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. Menurut hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Jepang dan pengalaman Praktek Lapangan Kependidikan (PLK), ditemukan fakta yaitu dalam proses pembelajaran Bahasa Jepang, siswa hanya menggunakan buku teks Sakura. Kurangnya interaksi siswa dengan Bahasa Jepang di luar jam pelajaran, membuat minat siswa menurun dan mengakibatkan salah satunya adalah rendahnya penguasaan kosakata (*goi*) Bahasa Jepang.

Paparan di atas memunculkan beberapa rumusan masalah, yaitu: bagaimana kebiasaan menonton anime, bagaimana penguasaan kosakata Bahasa Jepang dan bagaimana pengaruh dari kebiasaan menonton anime terhadap penguasaan kosakata Bahasa Jepang suatu siswa kelas XI Bahasa SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. Jumlah siswa yang akan diberikan angket dan tes dibatasi agar penelitian tidak jauh melebar.

Salah satu acuan dalam melakukan sebuah penelitian adalah hasil penelitian yang relevan yang bermanfaat sebagai pembanding serta menunjukkan perbedaan dari penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian terdahulu. Penelitian pertama berjudul *Efektivitas Media Lagu Bahasa Jepang Terhadap Penguasaan Goi Siswa Kelas X SMAN 5 Padang* oleh Peralola, dkk (2019) dengan tujuan mendeskripsikan penguasaan *goi* tanpa menggunakan media lagu, penguasaan *goi* menggunakan media lagu dan efektivitas media lagu Bahasa Jepang terhadap penguasaan *goi*. Penelitian yang dilakukan Peralola dkk (2019) menggunakan penelitian kuantitatif, dengan metode eksperimen quasi eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan yaitu *posttest only control group design*. Nilai ujian siswa kelas X di SMAN 05 Padang disajikan sebagai data penelitian. Keterampilan linguistik anak-anak ini dievaluasi. Siswa dibagi menjadi kelas XI-9 dan kelas XI-11 untuk penelitian ini. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media musik Jepang menjadi semakin signifikan dalam proses penguasaan *goi*.

Kemudian penelitian dengan judul *Pengaruh Permainan Kartu Kwartet Terhadap Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang* oleh Tan, dkk (2015) bertujuan untuk menyelidiki seberapa baik kemampuan mengingat bahasa Jepang dipengaruhi

oleh permainan kartu menggunakan pendekatan kwartet, dengan menggunakan metode penelitian berupa eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Tan, permainan kartu kwartet adalah pendekatan yang menyenangkan untuk memperkenalkan dan memperoleh kosa kata bahasa Jepang, penelitian ini tidak menemukan perbedaan signifikan dalam retensi kosa kata ini antara kelompok yang menerima permainan dan kelompok yang tidak. Meskipun memainkan permainan kartu kwartet adalah cara yang bagus untuk memperkenalkan dan mempelajari kosa kata bahasa Jepang, permainan ini tidak banyak digunakan. Hal ini dapat terjadi karena kurangnya intensitas penggunaan Bahasa Jepang ketika bermain kartu kwartet.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Sambung, dkk (2018) berjudul *Pengembangan Mobile Learning Berbasis Gamifikasi Untuk Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Kelas X Sman 1 Garum* memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh *mobile learning* berbasis gamifikasi untuk penguasaan kosakata Bahasa Jepang. Metode yang digunakan sama seperti penelitian sebelumnya dengan hasil yang membuktikan bahwa aplikasi *mobile learning* sah dan cocok untuk digunakan dalam pengaturan dukungan pembelajaran, di mana media atau perangkat pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi penyampaian konten kepada siswa.

Lalu didukung pula penelitian oleh Ferdiani (2012) dengan judul *Efektivitas Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Dengan Menggunakan Media Permainan Domikado yang tujuan untuk menentukan sejauh mana siswa dapat memperoleh manfaat dari penggunaan permainan Domikado sebagai alat pembelajaran untuk kosa kata, dan untuk mengukur seberapa baik reaksi siswa terhadap penggunaan permainan di kelas*. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuasi dengan instrumen penelitian berupa tes serta observasi. Menurut hasil penelitian ini, bermain game Domikado merupakan cara yang efektif untuk membantu siswa mempelajari kosa kata bahasa Jepang. Hampir semua peserta penelitian percaya bahwa media permainan Domikado yang digunakan untuk belajar kosakata bahasa Jepang sangat menarik, serta dapat membantu meningkatkan pengetahuan kosakata bahasa Jepang. Studi observasi memvalidasi hasil ini.

Juga penelitian oleh Utari (2019) dengan judul *Efektivitas Media Vlog Berbahasa Jepang Terhadap Kemampuan Mahasiswa Dalam Menulis Pola Kalimat Pada Sakubun* yang menunjukkan Media vlog bahasa Jepang bermanfaat dalam meningkatkan pola kalimat dalam pembelajaran *Sakubun*, dengan temuan

kuesioner menunjukkan bahwa itu menarik, membangkitkan semangat, dan dapat meningkatkan pola kalimat dalam menulis *Sakubun*. Vlog Jepang memperbaiki pola kalimat saat mempelajari *Sakubun* (esai).

METODE

Penelitian dilakukan dengan dasar studi kasus dengan pendekatan kuantitatif, dimana semua data yang diperoleh berupa wawancara dan tatap muka. Teknik penelitian adalah seluruh prosedur atau rangkaian tindakan yang diambil sejak suatu masalah disusun hingga penyelesaiannya. Metode kuantitatif juga bisa disebut dengan metode investigasi. Istilah metode informal mengacu pada praktik umum berinteraksi dengan peneliti dan mengumpulkan informasi dari anggota populasi sasaran.

Sumber data yang digunakan berasal dari siswa kelas XI Bahasa SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo yang akan diberikan angket dan tes. Langkah-langkah dalam pengumpulan data dibagi menjadi lima tahap. Tahap Pertama, menentukan kelas a dan kelas b yang akan diajak sumber data penelitian. Tahap Kedua, memberikan angket dan soal tes. Tahap Ketiga, memeriksa hasil angket dan tes. Tahap Keempat, memberikan skor terhadap hasil angket dan tes dengan menggunakan rubrik penilaian yang telah ditentukan. Tahap Kelima, mengolah skor menjadi nilai. Skor yang diberikan dalam penelitian ini adalah skor hasil angket kebiasaan menonton anime dan tes penguasaan *goi*.

Analisis data dilakukan setelah data didapatkan. Jenis metode yang digunakan berupa penelitian kuantitatif dengan teknik deskriptif yang menggunakan rancangan penyebaran angket dan pemberian tes. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Bahasa SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposif *sampling*. Dari populasi tersebut diambil sampel sebanyak 48 orang yang akan dijadikan sumber data.

Adapun instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah angket dan tes. Angket menggunakan model Skala Likert. Tes yang dilakukan menggunakan tes objektif pilihan ganda. Tes divalidasi menggunakan analisis butir soal dan didapatkan hasilnya yaitu 20 soal dinyatakan valid dan layak untuk digunakan. Pengujian reabilitas dalam penelitian ini menggunakan KR-21 dan didapatkan hitung 0,2759 sehingga instrumen dinyatakan reliabel.

Rumus untuk menentukan Nilai Tes sebagai berikut.

$$N = \text{Jawaban Benar} \times 5$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo (SMAMDA) merupakan sekolah menengah tingkat atas dengan berbasis islam di tengah kota Sidoarjo, Jawa Timur. Diketahui bahwa SMAMDA terbilang menjadi sekolah islam panutan yang berada di Sidoarjo. Banyak sekali fasilitas-fasilitas yang diberikan oleh SMAMDA antara lain auditorium, lapangan sport center, asrama, laboratorium, dan lain-lain. Dengan adanya fasilitas tersebut dapat membantu siswa dan siswi untuk dapat mengembangkan kemampuan soft skill dan hard skill.

Data pada penelitian ini didapatkan dari penyebaran kuesioner terhadap dua kelas di SMAMDA yaitu kelas XI-11 dan XI-9. Pengambilan data pada penelitian ini melibatkan 48 siswa sebagai responden yang telah menjawab angket yang diberikan. Pelaksanaan pengambilan data dilaksanakan pada tanggal 11 Oktober-14 November 2022. Pelaksanaan belajar mengajar ini diadakan pada hari Senin di jam ke 4-6, dengan alokasi waktu pukul 10.00-12.00 WIB. Untuk pengujian tes dilakukan pada tanggal 14 November 2022. Berikut tabel hasil tes yang telah dilakukan.

Tabel 1. Nilai Kelas XI-9

Responden	Nilai
1	80
2	85
3	95
4	80
5	85
6	95
7	90
8	85
9	95
10	100
11	95
12	85
13	85
14	85
15	90
16	90
17	100
18	90
19	90
20	45
21	90
22	100
23	90

24	100
Jumlah	2125
Rata=Rata	88.54

Tabel 2. Nilai Kelas XI-11

Responden	Nilai
1	90
2	90
3	90
4	90
5	100
6	90
7	85
8	95
9	90
10	95
11	85
12	95
13	80
14	85
15	90
16	100
17	95
18	95
19	95
20	95
21	100
22	95
23	95
24	95
Jumlah	2215
Rata-rata	92.29

Berdasarkan table diatas bahwa dari kelas XI-9 dan XI-11 memiliki nilai dan rata-rata yang berbeda. Dengan 24 siswa di masing-masing kelas pada kelas 11.9 memiliki rata-rata 88.54 sedangkan, untuk kelas XI-11 memiliki nilai rata-rata 92.29 dapat disimpulkan bahwa kelas XI-11 pada hasil ujian tes memiliki nilai lebih tinggi dari pada XI-9.

Setelah melakukan pengambilan data yang dibutuhkan akan dilakukan pengolahan data dengan menggunakan aplikasi SPSS. Aplikasi SPSS membantu dalam pengolahan data unuk melakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Berikut merupakan table uji validitas dan uji reliabilitas

Uji Validitas

Pada tahap uji validitas memiliki tujuan untuk dapat memastikan apakah item pertanyaan yang diberikan terhadap responden terbilang valid atau tidak valid. Pada uji validitas dilakukan menggunakan aplikasi SPSS. Hasil dari pengolahan data tersebut dapat dikatakan valid apabila memiliki nilai lebih dari r tabel yang ditentukan. Untuk r tabel pada penelitian ini memiliki 48 responden sehingga nilai r tabel yaitu 0.278 dengan taraf signifikan 5 %.

Tabel 3. Uji Validitas

Variabel	Item Pertanyaan	Nilai R tabel	Pearson Correlation	Nilai
Penggunaan Gai	Anime menambah pengetahuan saya tentang budaya Jepang (Y1)	0.278	597**	VALID
	Anime dapat menambah wawasan tentang kosakata bahasa Jepang (Y2)	0.278	522**	VALID
Hubungan Melibat Anime	Anime memiliki alur cerita yang jelas (X1)	0.278	522**	VALID
	Anime memiliki tema cerita yang menarik (X2)	0.278	772**	VALID
	Anime memiliki kualitas gambar yang tinggi (X3)	0.278	317**	VALID
	Anime memiliki pergerakan gambar (animasi) yang halus (X4)	0.278	366**	VALID
	Anime memiliki kualitas suara yang jernih (X5)	0.278	533**	VALID
	Kemudahan dalam mengakses anime (X6)	0.278	500**	VALID
	Anime merupakan suatu seni yang menghibur (X7)	0.278	578**	VALID
	Menonton anime tidak membuat bosan (X8)	0.278	387**	VALID
	Bentuk karakter dalam anime menarik perhatian (X9)	0.278	387**	VALID
	Perbedaan antara anime dan animasi lain menarik perhatian saya (X10)	0.278	722**	VALID
	Saya merasa puas dengan anime yang saya tonton (X11)	0.278	561**	VALID
	Saya akan merekomendasikan anime kepada orang lain (X12)	0.278	570**	VALID

Saya merasa senang menonton anime (X13)	0.278	583**	VALID
---	-------	-------	-------

Terlihat pada tabel diatas bahwa hasil uji validitas dari 48 responden dengan jumlah instrumen tes keseluruhan yaitu 15 variabel menyatakan bahwa hasilnya valid. Nilai pada pearson correlation pada penelitian ini memiliki lebih dari r tabel sehingga dapat disimpulkan nilai item pertanyaan keseluruhan memiliki nilai valid.

UJI Reliabilitas

Diketahui pada penelitian ini telah dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan spss. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui nilai variabel terbilang reliable. Pada penelitian ini variabel dikatakan reliabel apabila nilai cronbach's alpha memiliki nilai lebih dari 0.5 (Mohamad Adam Bujang et al., 2018). Berikut hasil perhitungan pada uji reliabilitas.

Tabel 4. Uji Reliabilitas

Reliabilitas Statistik	
Cronbach' Alpha	N of Items
.743	15

Item Pertanyaan	Koefisien Nilai Cronbach's	Keterangan
Anime menambah pengetahuan saya tentang budaya Jepang (Y1)	.714	Reliable
Anime dapat menambah wawasan tentang kosakata bahasa Jepang (Y2)	.725	Reliable
Anime memiliki alur cerita yang jelas (X1)	.725	Reliable
Anime memiliki tema cerita yang menarik (X2)	.691	Reliable
Anime memiliki kualitas gambar yang tinggi (X3)	.760	Reliable
Anime memiliki pergerakan gambar (animasi) yang halus (X4)	.736	Reliable
Anime memiliki kualitas suara yang jernih (X5)	.783	Reliable
Kemudahan dalam mengakses anime (X6)	.725	Reliable
Anime merupakan suatu seni yang menghibur (X7)	.717	Reliable
Menonton anime tidak membuat bosan (X8)	.745	Reliable
Bentuk karakter dalam anime menarik perhatian (X9)	.745	Reliable
Perbedaan antara anime dan animasi lain menarik perhatian saya (X10)	.697	Reliable

Saya merasa puas dengan anime yang saya tonton (X11)	.719	Reliable
Saya akan merekomendasikan anime kepada orang lain (X12)	.721	Reliable
Saya merasa senang menonton anime (X13)	.716	Reliable

Hasil Uji reliabilitas dengan menggunakan 15 item kuesioner. Pada penelitian ini menggunakan nilai cronbach's alpha >0.5 . Dari hasil pengolahan data dapat disimpulkan bahwa nilai yang dihasilkan >0.5 sehingga data yang didapatkan dinyatakan reliabel dan dapat digunakan untuk penelitian.

Uji Normalitas

Uji normalitas menentukan apakah data variabel memiliki distribusi normal. Penelitian ini menggunakan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov untuk menentukan apakah distribusi sampel (skor observasi) cocok dengan distribusi teoritis. Tes K-S menentukan apakah skor dalam sampel tipikal populasi dengan distribusi tertentu. Jika nilai asymp sig (2-tailed) $>0,05$, data variabel dianggap terdistribusi. Berikut merupakan hasil uji normalitas pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		48
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.35221459
Most Extreme Differences	Absolute	.140
	Positive	.111
	Negative	-.140
Test Statistic		.140
Asymp. Sig. (2-tailed)		.020 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Hasil tabel perhitungan dengan menggunakan Kolmogorov-Smirnov, menunjukan bahwa nilai asymp sig (2-tailed) adalah 0,020 untuk hasil test. Dengan ini data tersebut berdistribusi normal.

Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan belajar kosakata bahasa Jepang terlaksana selama 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama yaitu penyebaran angket dengan tujuan untuk pembagian kelas yang akan diteliti, pertemuan kedua yaitu menonton anime Kakushigoto dan ditutup dengan Test. Terdapat instrumen berupa tes dan angket, untuk

mengetahui pengaruh serta respon siswa terhadap pengaruh menonton anime dengan penguasaan kosakata (goi).

Berdasarkan hasil analisis tes, menunjukkan bahwa menonton anime berpengaruh terhadap kemampuan mengingat kosakata (goi) bahasa Jepang, hal ini menunjukkan bahwa nilai tes akhir yang dilaporkan berbeda secara signifikan satu sama lain. Hasil survei menunjukkan bahwa menonton anime merupakan kontributor utama kemampuan responden untuk mengingat dan menguasai kosakata (goi).

Hasil dari penelitian ini berupa uji validitas, uji reliabilitas, dan uji normalitas, dan dinyatakan valid dan reliabel sedangkan uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov, menunjukan bahwa nilai asymp sig (2-tailed) adalah 0,020 untuk hasil test. Dengan ini data tersebut berdistribusi normal.

PENUTUP

Simpulan

Pelaksanaan kegiatan belajar kosakata bahasa Jepang terlaksana selama 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama yaitu penyebaran angket dengan tujuan untuk pembagian kelas yang akan diteliti, pertemuan kedua yaitu menonton anime Kakushigoto dan ditutup dengan Test.. Terdapat instrumen berupa tes dan angket, untuk mengetahui pengaruh serta respon siswa terhadap pengaruh menonton anime dengan penguasaan kosakata (GOI).

Berdasarkan hasil analisis tes, menunjukkan bahwa menonton anime berpengaruh terhadap kemampuan mengingat kosakata (GOI) bahasa Jepang, hal ini menunjukkan bahwa nilai tes akhir yang dilaporkan berbeda secara signifikan satu sama lain. Hasil survei menunjukkan bahwa menonton anime merupakan kontributor utama kemampuan responden untuk mengingat dan menguasai kosakata (GOI).

Saran

Adapun beberapa saran untuk meningkatkan kualitas penelitian ini.

Kepada guru, diharapkan hasil penelitian ini dapat mengetahui metode pembelajaran yang efisien untuk siswa, karena ada perbandingan yang signifikan antara siswa yang menonton anime dengan yang tidak menonton anime.

Kepada siswa, setelah mengikuti proses penelitian diharapkan siswa dapat lebih termotivasi dalam menonton anime karena dengan menonton anime juga memiliki beberapa manfaat salah satunya yaitu dapat mempelajari kosakata (GOI) Bahasa Jepang dan mempelajari tentang budaya Jepang.

Kepada peneliti selanjutnya, untuk bisa menerapkan

prosedur yang telah ditentukan akan memungkinkan pengambilan sampel lulusan baru yang lebih strategis. Untuk hasil terbaik, lanjutkan studi ini bisa dilakukan dalam jangka waktu yang lebih lama. Selanjutnya, memperhatikan kemampuan seseorang untuk menulis dan memahami kosakata (GOI) Jepang akan membantu.

Yohana Dini Trisnani Susanto.2017. Hubungan Penguasaan Kosakata dengan Keterampilan Berbicara dan Menulis Siswa Kelas IV SDN Gugus Pangeran Diponegoro Kecamatan Ngaliyan. Semarang.UNNES. <http://lib.unnes.ac.id/31277/1/1401413140.pdf>. Diakses 15 Februari 2022

DAFTAR PUSTAKA

AS, Ranang, dkk. 2010. *Animasi kartun: analog sampai digital*. Jakarta: PT Indeks.

¹Babadu, J.S dan Zain, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 2001), h. 131.

Chusnawati, Erly Hanif. 2014. Analisis Makna Perubahan Diri Pada Pembaca Manga. Skripsi. Fakultas Psikologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang,

F. Alya .2020. Hasil Survey The Japan Foundation
<http://repository.unsada.ac.id/1696/2/BAB%20I.pdf>

Ibid. h. 172.

Junjie, Shan, et.al. (2017). Analysis of Dialog Difficulty in Anime Comparing with JLPT Listening Tests. *Procedia Computer Science*, 112, 1345-1352.

Kawasaki-Tull, Tsubura. (2011). An Anime Fan becomes a Japanese Learner— Case Study Research in Trinidad and Tobago. *Nihongo Kyouiku Houhou Kenkyuukaishi*, 18 (1), 32-33. (in Japanese)

MacWilliams, Mark W. (2011). *Japanese visual culture: explorations in the world of Manga and Anime*. New York: M.E. Sharpe.

Mayantara. 12 April 2022. Survei Lembaga Pendidikan Bahasa Jepang di Indonesia tahun 2012. <https://mayantara.sch.id/artikel/survei-lembaga-pendidikan-bahasa-jepang-di-indonesia-tahun-2012.htm>

Pratama. 2013. “Correlation Between Student’s Habit in Watching English Movie and Their Vocabulary Size”. *Jurnal. Bandar Lampung. English First Bandar Lampung*.

Tarigan, Henry Guntur. 2011. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.

The Japan Foundation. 2012. Nuansa edisi Oktober-November-Desember 2013. Jakarta