BAB 5

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada bab ini penulis memaparkan simpulan, implikasi dan rekomendasi berdasarkan rumusan masalah serta hasil penelitian yang berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan penelitian, dan hasil pembelajaran.

5.1 Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah serta hasil analisis data penelitian mengenai pemanfaatan *Anime* sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan menyimak bahasa Jepang, maka diperoleh simpulan sebagai berikut:

- 1. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi, angket dan wawancara, motivasi belajar mahasiswa mengalami peningkatan setelah pembelajaran menggunakan media *Anime*. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas dan interaksi mahasiswa. Selain itu dapat dilihat dari 87,5% mahasiswa memiliki tingkat percaya diri yang tinggi, 93,8% mahasiswa memiliki dorongan yang tinggi dalam mencapai sesuatu, sebanyak 50,1% mahasiswa memiliki komitmen untuk tetap mengikuti pembelajaran serta sebanyak 68,8% mahasiswa memiliki tingkat inisiatif yang tinggi.
- 2. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil dokumentasi terhadap *listening* project dan tugas mahasiswa, kemampuan menyimak mahasiswa setelah menggunakan media pembelajaran *Anime* ini mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan oleh meningkatnya nilai yang diperoleh dari 4 tugas *listening* project dan 4 tugas mind mapping.
- 3. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil wawancara setelah menggunakan media pembelajaran *Anime* dalam mata kuliah menyimak tingkat menengah ke atas, mahasiswa memberikan tanggapan positif. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Anime* dalam pembelajaran ini mampu meningkatkan motivasi belajar bahasa Jepang dan mampu meningkatkan kemampuan menyimak bahasa Jepang. Kemudian pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Karena penggunaan *Anime* sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan banyak kemampuan, seperti

memperoleh kosakata baru, mendengar, menyimak bahkan mampu memperoleh kanji dan cara pengucapan yang benar dalam bahasa Jepang.

5.2 Implikasi

Berdasarkan simpulan yang diperoleh, berikut beberapa implikasi yang terdapat dalam penelitian ini. Pengajar dapat menggunakan *Anime* sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar serta kemampuan menyimak pembelajar. Dengan begitu kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Kemudian media *Anime* dapat di akses kapan dan dimanapun, sehingga dapat meningkatkan motivasi serta kemampuan menyimak bahasa Jepang.

Adapun keterbatasan yang ada dalam penelitian ini, diantaranya yaitu karena pembelajaran dilaksanakan secara tidak langsung (daring) sehingga tidak dapat melihat interaksi serta aktivitas mahasiswa secara langsung (luring). Kemudian pada penelitian ini tidak terdapat data motivasi awal dan data kemampuan menyimak awal mahasiswa sebelum dilakukan penelitian.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan dengan hasil penelitian dan simpulan yang diperoleh, ada beberapa rekomendasi yang diperoleh.

- 1. Bagi pembelajar, penggunaan *Anime* dalam pembelajaran *Choukai* dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif dalam upaya meningkatkan motivasi belajar serta kemampuan menyimak bahasa Jepang.
- 2. Bagi pengajar, *Anime* dapat dijadikan referensi media pembelajaran alternatif dalam upaya meningkatkan motivasi belajar serta kemampuan menyimak bahasa Jepang bagi pembelajar.

Penelitian selanjutnya, jika area kajiannya sama, diharapkan melaksanakan penelitian secara langsung (*luring*). Agar mengetahui serta melihat interaksi dan aktivitas yang dilakukan mahasiswa secara langsung dan penelitian dapat dilakukan dengan menggunakan metode eksperimen agar dapat terlihat dengan jelas dan akurat terkait data sebelum dan sesudah digunakan media pembelajaran *Anime*.

Wisniawati, 2022