

**PEMANFAATAN ANIME SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR DAN KEMAMPUAN MENYIMAK BAHASA JEPANG**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Departemen Pendidikan Bahasa Jepang



Wisniawati

1802296

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2022**

LEMBAR HAK CIPTA

PEMANFAATAN ANIME SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN KEMAMPUAN MENYIMAK BAHASA JEPANG

Oleh
Wisniawati

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bahasa Jepang pada Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra

© Wisniawati
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak keseluruhan atau sebagian, dengan dicetak ulang,
di fotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN

WISNIAWATI

**PEMANFAATAN ANIME SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR DAN KEMAMPUAN MENYIMAK BAHASA JEPANG**

Disetujui dan disahkan oleh:

Dosen Pembimbing I



Dr. Linna Meilia Rasiban, M.Pd

NIP. 198005072008012010

Dosen Pembimbing II



Via Luviana D., M.Pd

NIP. 198910142019032011

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Bahasa Jepang



Dr. Susi Widianti, M.Pd., M.A.

NIP. 197312032003122001

Pemanfaatan *Anime* sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Menyimak Bahasa Jepang

Wisniawati

1802296

ABSTRAK

Kegiatan belajar mengajar kemampuan menyimak bahasa Jepang sangat memerlukan motivasi sebagai penunjang pembelajaran. Tetapi, motivasi belajar terkadang naik turun dan terdapat kendala yang disebabkan oleh situasi atau metode dan media pembelajaran yang digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat motivasi mahasiswa setelah menggunakan media pembelajaran *Anime*, mengetahui kemampuan menyimak mahasiswa setelah menggunakan media pembelajaran *Anime*, dan mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan *Anime* dalam perkuliahan menyimak bahasa Jepang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode campuran. Partisipannya adalah 16 mahasiswa kelas 6B tingkat 3 tahun akademik 2021/2022 Departemen Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Anime* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan menyimak (*Choukai*) bahasa Jepang. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas mahasiswa saat mengikuti perkuliahan, nilai yang diperoleh mahasiswa dalam mata kuliah *Chujokyu Choukai*, serta tanggapan baik yang diberikan mahasiswa terhadap penggunaan *Anime* sebagai upaya peningkatan motivasi belajar dan kemampuan menyimak. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat memanfaatkan *Anime* dalam upaya peningkatan motivasi belajar dan kemampuan menyimak bahasa Jepang dengan menggunakan metode eksperimen murni serta kegiatan eksperimen dan *treatment* dilaksanakan secara langsung (luring).

Kata kunci: Motivasi belajar, kemampuan menyimak (*Choukai*), *Anime*, media pembelajaran

*Using Anime as a Way to Increase Learning Motivation and Japanese
Listening Skills*

Wisniawati

1802296

ABSTRACT

Teaching and learning activities in Japanese listening skills to support learning need of motivation. However, sometimes learning motivation is unstable, there are many obstacles caused by the used of learning methods and media. The purpose of this study is to determine the level of student motivation following the use of Anime learning media, students' listening skills following the use of Anime learning media, and student responses to the use of Anime in Japanese listening lectures. This study employed a mixed method. The participants consisted of 16 students from the class 6B level 3 academic year 2021/2022 Japanese Language Education Department FPBS UPI. Based on the findings of the data analysis, it is possible to conclude that using Anime as a learning medium can improve learning motivation and listening skills (Choukai) in Japanese. This is evident from the activities of students while attending lectures, as well as the grades obtained in the Chujokyu Choukai course, as well as the good responses given by students to the use of Anime as an effort to increase learning motivation and listening skills. The recommendations for further research can be in the form of research on the use of Anime in an effort to increase learning motivation and Japanese listening skills by using a pure experimental method and experimental, treatment activities carried out directly (offline).

Keyword: *Motivation to learn, Listening Ability, Anime, Learning Media*

DAFTAR ISI

| | |
|--|--------------|
| LEMBAR HAK CIPTA..... | |
| LEMBAR PENGESAHAN | |
| LEMBAR PERNYATAAN | |
| KATA PENGANTAR..... | i |
| UCAPAN TERIMA KASIH | ii |
| ABSTRAK | iv |
| ABSTRACT | v |
| 要旨..... | vi |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR TABEL | x |
| DAFTAR GAMBAR..... | xi |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xii |
| BAB 1 PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Penelitian | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 4 |
| 1.3 Batasan Masalah Penelitian..... | 4 |
| 1.4 Tujuan Penelitian | 4 |
| 1.5 Manfaat Penelitian | 5 |
| 1.6 Sistematika Penulisan | 5 |
| BAB 2 KAJIAN TEORI | 7 |
| 2.1 Motivasi Belajar | 7 |
| 2.1.1 Pengertian Motivasi Belajar..... | 7 |
| 2.1.2 Jenis-Jenis Motivasi Belajar..... | 9 |
| 2.1.3 Aspek-Aspek Motivasi Belajar | 9 |
| 2.1.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar | 12 |
| 2.1.5 Pentingnya Motivasi Belajar | 14 |

| | |
|--|-----------|
| 2.1.6 Demotivasi | 15 |
| 2.2 Media Pembelajaran..... | 16 |
| 2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran | 16 |
| 2.2.2 Tujuan Media Pembelajaran | 17 |
| 2.2.3 Fungsi Media Pembelajaran | 18 |
| 2.2.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran | 19 |
| 2.2.5 Audio Visual sebagai Media Peningkatan Motivasi..... | 20 |
| 2.3 <i>Anime</i> | 21 |
| 2.3.1 Pengertian <i>Anime</i> | 21 |
| 2.3.2 <i>Anime</i> sebagai Media Pembelajaran | 22 |
| 2.3.3 <i>Anime</i> yang digunakan dalam Penelitian | 23 |
| 2.4 Kemampuan Menyimak Bahasa Jepang | 24 |
| 2.4.1 Definisi Menyimak | 24 |
| 2.4.2 Jenis-Jenis Menyimak | 25 |
| 2.4.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Menyimak | 26 |
| 2.5 Penelitian Terdahulu | 28 |
| BAB 3 METODE PENELITIAN | 34 |
| 3.1 Metode dan Desain Penelitian | 34 |
| 3.2 Partisipan dan Tempat Kegiatan Penelitian | 35 |
| 3.2.1 Partisipan | 35 |
| 3.2.2 Tempat Kegiatan Penelitian | 35 |
| 3.3 Instrumen Penelitian | 36 |
| 3.3.1 <i>Anime</i> | 36 |
| 3.3.2 Angket..... | 37 |
| 3.3.3 Observasi | 40 |
| 3.3.4 Wawancara..... | 41 |
| 3.3.5 Dokumentasi | 41 |
| 3.4 Teknik Pengumpulan Data | 42 |
| 3.4.1 Observasi | 42 |

| | |
|---|-----------|
| 3.4.2 Angket | 43 |
| 3.4.3 Wawancara | 43 |
| 3.4.4 Dokumentasi | 44 |
| 3.5 Teknik Analisis Data | 44 |
| 3.6 Validitas Data..... | 46 |
| BAB 4 TEMUAN DAN PEMBAHASAN | 47 |
| 4.1 Deskripsi Data Penelitian..... | 47 |
| 4.2 Tingkat Motivasi Belajar Setelah Menggunakan Media Pembelajaran <i>Anime</i> | 47 |
| 4.2.1 Hasil Analisis Data Tingkat Motivasi Belajar | 47 |
| 4.2.1.1 Hasil Analisis Data Observasi | 47 |
| 4.2.1.2 Hasil Analisis Data Angket..... | 52 |
| 4.2.1.3 Hasil Analisis Data Wawancara..... | 61 |
| 4.2.2 Kesimpulan Tingkat Motivasi Belajar Setelah Menggunakan Media Pembelajaran <i>Anime</i> | 64 |
| 4.3 Kemampuan Menyimak Bahasa Jepang Setelah Menggunakan Media Pembelajaran <i>Anime</i> | 67 |
| 4.3.1 Hasil Analisis Data Kemampuan Menyimak | 67 |
| 4.3.1.1 Hasil Analisis Data <i>Listening Project</i> | 67 |
| 4.3.1.2 Hasil Analisis Data Tugas..... | 73 |
| 4.3.2 Kesimpulan Menyimak Bahasa Jepang Setelah Menggunakan Media Pembelajaran <i>Anime</i> | 76 |
| 4.4 Tanggapan Mahasiswa Terhadap Penggunaan <i>Anime</i> dalam Perkuliahan Menyimak Bahasa Jepang | 76 |
| 4.4.1 Hasil Analisis Data Tanggapan Mahasiswa Terhadap Penggunaan <i>Anime</i> | 76 |
| 4.4.2 Tanggapan Mahasiswa Terhadap Penggunaan <i>Anime</i> dalam Perkuliahan Menyimak Bahasa Jepang | 82 |
| BAB 5 SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI | 83 |
| 5.1 Simpulan | 83 |
| 5.2 Implikasi | 84 |

| | |
|-----------------------------|-------------|
| 5.3 Rekomendasi | 84 |
| DAFTAR PUSTAKA | xiii |
| LAMPIRAN | xvi |

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, I. (2019). *Anime dan gaya hidup mahasiswa (studi pada mahasiswa yang tergabung dalam Komunitas Japan Freak UIN Jakarta)* (Bachelor's thesis, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Brown, H. D., & Abeywickrama, P. (2010). *Language assessment: Principles and classroom practices (2nd ed.)*. White Plains, NY: Pearson Education ESL.
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi belajar siswa SMA pada pembelajaran daring di masa pandemi covid-19. *IQ (Ilmu Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123-140.
- Chong, M. Y. C., Renandya, W. A., & Ng. Q. R. 2019. Demotivation in L2 classrooms: Teacher and Learner Factors. *LEARN Journal: Language Education and Acquisition Research Network Journal, Volume 12, Issue 2*.
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches (3rd ed.)*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Dörnyei, Z. (1998). Demotivation in foreign language learning. *Paper presented at the TESOL '98 Congress, Seattle, WA*.
- Dörnyei, Z., & Ushioda, E. (2013). *Teaching and researching: Motivation*. Routledge.
- Eggen, P., & Kauchak, D. (1997). *Education Psychology Windows on Classroom Third Edition*. New Jersey: Prentice Hall.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172-182.
- Gardner, R. C., & Lambert, W. E. (1959). Motivational variables in second-language acquisition. *Canadian Journal of Psychology/Revue canadienne de psychologie*, 13(4), 266.
- Gerlach, V S., Donald, E P, Rob, M . (1971). *Teaching And Media; a Systemmatic Approach*. New Yersey : Englewood Cliffs, New Yersey: Prentice Hall, Inc

- Hamalik, Oemar. 2004. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Handoko. Agung R., & Nasution. Evi S. 2020. Dinamika Demotivasi Berprestasi Dalam Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora Vol 4 No 2*
- Hatami, W. (2020). Anime Doraemon Sebagai Sumber Pembelajaran PKn. *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 9(2).
- Idrus, M. (2009). *Metode Penelitian Ilmu Sosial*. Jakarta: Erlangga.
- Islam, A. M. S. (2015). Faktor demotivasi pembelajaran bahasa Arab dalam perspektif siswa Madrasah. *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 2(1), 1-16.
- Jannah, R. (2009). *Media pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Juangsih, J. (2017). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Menyimak Bahasa Jepang dan Pengajarannya. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 15(2), 12-22.
- Kumala, K. D. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Mata Pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas Iii Min 11 Blitar. *UIN SATU Tulungagung: Institutional Repository*.
- Mamat, R., Rashid, R. A., Halim, H. A., & Mansor, N. S. (2018). Penggunaan manga dan Anime sebagai media pembelajaran dalam kalangan pelajar bahasa Jepun di Universiti Awam Malaysia. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 34(3), 298-313.
- Maslow, A. H. (1958). A Dynamic Theory of Human Motivation. *Understanding human motivation* (pp. 26–47).
- Masni, H. (2017). Strategi meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 5(1), 34-45.
- Mayasari, E. D. (2020). Penerapan Metode Collaborative Learning Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Jepang. *Paramasastra: Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra dan Pembelajarannya*, 7(2), 115-115.

- Miho, T. (2012). Nihon gogakushūsha no shichōkaku media shiyō: Intabyū kara mieta kyōshitsu-gai ni okeru jiritsu gakushū no jittai. *Gengo kyōiku kenkyū*, 2, 65 - 74.
- Nugroho, R. T. (2020). *Efektivitas Media Audio Visual Situs Nihongo123 Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Bahasa Jepang*. (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Pintrich, P. R., & De Groot, E. V. (1990). Motivational and self-regulated learning components of classroom academic performance. *Journal of educational psychology*, 82(1), 33.
- Pintrich, P. R., Schunk, D. H., & Meece, J. L. (2014). *Motivation in Education: Theory, Research, and Applications, Fourth Edition*. USA: Pearson Education Limited.
- Prihartanta, W. (2015). Teori-teori motivasi. *Jurnal Adabiya*, 1(83), 1-11.
- Purba, S. (2019). Budaya Populer Manga dan Anime Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jepang. *Jurnal Repositori USU IR*.
- Putri, S W. (22 Juni 2020). Dampak Covid-19 Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Indonesia. Kompas.com. <https://kumparan.com/sheva-widianti-putri/dampak-covid-19-terhadap-motivasi-belajar-siswa-di-indonesia-1tfCNG9xb2b>
- Qudus, M., & Yusri, Y. (2017). Keefektifan Penggunaan Metode Audio Lingual dalam Pembelajaran Kemampuan Menyimak Bahasa Jerman. *Indonesian Journal of Educational Studies*, 20(2).
- Rost, M. (2011). *Teaching and researching listening (2nd ed.)*. Harlow, England: Longman.
- Selviana, Y., Mannahali, M., & Dalle, A. (2020). Hubungan antara Penguasaan Kosakata dengan Kemampuan Menyimak Bahasa Jerman Siswa Kelas XI Bahasa. *Interference: Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 1(2), 148-152.
- Septiani, R. J. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Menyimak Mahasiswa Tingkat III Departemen Pendidikan*

- Bahasa Jepang FPBS UPI*. (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Sudjana, N dan Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sutedi, D. (2018). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang (Panduan bagi Guru dan Calon Guru dalam Meneliti Bahasa Jepang dan Pengajarannya)*. Bandung: Humaniora Utama Press
- Uastianto, F. H. (2021). *DEMOTIVATION AND HOW TO MOTIVATE STUDENT*.
- Uno, H. B. (2009). *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahidati, L., Kharismawati, M., & Mahendra, A. O. (2018). Pengaruh konsumsi Anime dan manga terhadap pembelajaran budaya dan bahasa jepang. *Izumi*, 7(1), 1-10.
- Widyahapsari, T. (2015). *Pengaruh Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Menyimak Bahasa Jepang*. (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Winarsih, V. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Medan: Latansa Pers.
- Binus University, Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Pendidikan Indonesia, 25 Maret 2021, <https://student-activity.binus.ac.id/bslc/2021/03/dampak-pandemi-covid-19-terhadap-pendidikan-indonesia/>, [diakses pada tanggal 17 Juni 2022]