

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa :

1. Berdasarkan analisis terhadap penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan tes, diketahui nilai t_{hitung} sebesar 2,17. Nilai t_{tabel} untuk derajat kebebasan (db) 9 adalah : 2,26 untuk taraf signifikansi 5 % dan 3,25 untuk taraf signifikansi 1 %. Jadi, karena t_{hitung} lebih kecil daripada t_{tabel} atau $2,17 < 2,26$ berarti hipotesis nol (H_0) diterima. Dengan kata lain tidak ada pengaruh yang signifikan dari menonton *anime* terhadap kemampuan *Choukai*.
2. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari data angket, mahasiswa memberikan tanggapan positif mengenai pengaruh menonton *anime* terhadap kemampuan *Choukai*. Seluruh mahasiswa ingin meningkatkan kemampuan *Choukai* mereka dengan menonton *anime*. Dengan alasan, dapat menambah pembendaharaan kosakata, dapat mempelajari *hatsuon*, dan menjadi terbiasa mendengarkan bahasa percakapan bahasa Jepang yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, ada juga dampak negatif dari menonton *anime* yaitu sulit membedakan bahasa kasar dan bahasa sopan sehingga kurang baik untuk pembelajar pemula bahasa Jepang.

Selain itu, meski dari hasil perhitungan statistik tidak ada pengaruh dari menonton *anime* terhadap kemampuan *Choukai*, namun berdasarkan hasil penelitian ditemukan pula bahwa mahasiswa mendapat pengaruh dari menonton *anime* terhadap kemampuan *Choukai* mereka. Hal ini karena adanya penambahan perbendaharaan kosakata bahasa Jepang yang dapat dilihat dari daftar kosakata yang mereka catat pada saat pemutaran *anime Meitantei Conan* kurang lebih 120 kosakata baik yang sudah mereka ketahui maupun baru mereka dengar. Adapun kelemahan dalam mempergunakan *anime* sebagai media untuk meningkatkan kemampuan *Choukai*, yaitu bahasa yang dipakai dalam *anime* umumnya sangat cepat sehingga pembelajar terkadang tidak memahami isi percakapan dalam satu kali putar. Namun, hal ini dapat di atasi dengan pemutaran *anime* yang berulang-ulang sehingga mereka akan terbiasa mendengarkan kosakata yang awalnya mereka anggap asing atau belum tahu.

B. Rekomendasi

Meskipun ada peningkatan kemampuan *Choukai* jika dilihat dari nilai rata-rata kemampuan *Choukai* sebelum menonton *anime* dan nilai rata-rata kemampuan *Choukai* setelah menonton *anime*, secara perhitungan statistik tidak adanya pengaruh dari menonton *anime* terhadap kemampuan *Choukai*. Hal ini dikarenakan perbedaan level yang cukup jauh antara isi *anime* dengan Tes Kemampuan Bahasa Jepang (Nihongo Nouryoku Shiken) level 2 bidang

Choukai yang diberikan, serta jangka waktu kegiatan menonton *anime* yang hanya dilaksanakan sebanyak 5 kali.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, rekomendasi penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Perlu adanya penelitian yang lebih lanjut untuk mengetahui seberapa besar pengaruh menonton *anime* terhadap kemampuan *Choukai* jika penelitian dilakukan dalam jangka waktu yang lebih lama dengan memberikan kegiatan menonton sesering mungkin.
2. Perlu adanya penelitian yang lebih lanjut dengan menggunakan media lain misalnya menonton *dorama* Jepang, mendengarkan lagu-lagu Jepang, atau kegiatan lainnya untuk meningkatkan kemampuan *Choukai* di luar jam perkuliahan.
3. Perlu adanya penelitian yang lebih lanjut mengenai analisis kosakata yang terdapat dalam anime *Meitantei Conan* dan kosakata yang terdapat dalam Tes Kemampuan Bahasa Jepang (*Nihongo Nouryoku Shiken*) Level 2 bidang *Choukai* tahun 2005.

Adapun rekomendasi penulis bagi pengajar, khususnya pengajar Bahasa Jepang, yaitu apabila akan menggunakan *anime* dalam pembelajaran *Choukai*, sebaiknya memilih *anime* yang kecepatan bicarannya sesuai dengan tingkat kemampuan *Choukai* pembelajar serta jalan ceritanya yang mudah diikuti. Juga, *anime* yang dapat menarik minat pembelajar untuk melatih, membiasakan serta meningkatkan kemampuan *Choukai* dengan menonton *anime* di luar jam perkuliahan atau di waktu senggang.