

## BAB IV KESIMPULAN

### 4.1 Simpulan

Penelitian ini menegaskan bahwa konten aplikasi *streaming Over The Top* (OTT) memiliki efektivitas yang signifikan dalam memperkenalkan *pop culture* Jepang dan mendukung pembelajaran bahasa Jepang melalui media digital. Penelitian ini dilakukan secara empiris dengan mengumpulkan data dari pengguna aplikasi OTT, yang menunjukkan bahwa elemen interaktif dan multimedia dalam konten tidak hanya menarik minat pengguna, tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka terhadap bahasa Jepang. Hasil analisis menunjukkan bahwa pengguna yang aktif menggunakan aplikasi OTT mengalami peningkatan kemampuan bahasa Jepang yang signifikan, termasuk penguasaan kosakata, tata bahasa, dan kemampuan mendengarkan.

Dalam penelitian ini, konten yang disajikan dalam aplikasi OTT berfungsi tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat pendidikan yang inovatif. Selain itu, teori keterlibatan pengguna, yang menekankan pentingnya interaksi dalam pembelajaran, juga relevan dengan hasil penelitian ini. Interaksi yang ditawarkan oleh aplikasi OTT, seperti kuis, diskusi, dan fitur sosial, memungkinkan pengguna untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka.

Relasi antara temuan ini pada rumusan masalah yang diidentifikasi berfokus pada efektivitas konten OTT dalam konteks pengenalan budaya pop dan pembelajaran bahasa Jepang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konten yang relevan dan menarik tidak hanya memperkenalkan pengguna pada aspek-aspek budaya pop Jepang, tetapi juga memberikan konteks yang kaya untuk pembelajaran bahasa. Dengan demikian, aplikasi OTT berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan pengguna dengan budaya Jepang sambil meningkatkan kemampuan bahasa mereka secara bersamaan.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi yang berarti bagi pengembangan konten digital yang mendukung pembelajaran bahasa dan budaya,

serta membuka peluang baru dalam pemanfaatan teknologi dalam pendidikan. Penelitian ini tidak hanya relevan dan terkini, tetapi juga sistematis dan logis, memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan lebih lanjut dalam bidang ini.

### **4.3 Saran**

Berdasarkan simpulan dan keterbatasan penelitian, berikut adalah beberapa saran yang dapat diajukan:

#### **4.3.1 Saran untuk Penelitian Selanjutnya**

Dalam sub bab ini, penulis memberikan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya yang dapat memperluas pemahaman tentang efektivitas konten aplikasi *streaming Over The Top* (OTT) dalam konteks pengenalan *pop culture* dan pembelajaran bahasa Jepang. Saran-saran ini dirumuskan berdasarkan temuan dan keterbatasan yang dihadapi dalam penelitian ini, serta perkembangan terkini dalam bidang pendidikan dan teknologi. Diantaranya:

1. Perluasan Sampel dan Metode: Disarankan untuk melakukan penelitian dengan ukuran sampel yang lebih besar dan beragam, mencakup berbagai rentang usia dan latar belakang demografi, serta menggunakan metode campuran (mixed methods) dengan menambahkan wawancara atau focus group discussion untuk menggali data kualitatif yang lebih mendalam.
2. Perbandingan Lintas Platform: Penelitian di masa depan dapat membandingkan efektivitas berbagai platform OTT secara lebih rinci, termasuk platform yang kurang populer, untuk mendapatkan gambaran yang lebih lengkap tentang ruang lingkup konten Jepang dan fitur pembelajarannya.
3. Fokus pada Keterampilan Bahasa Spesifik: Penelitian dapat lebih spesifik dalam menguji efektivitas OTT terhadap keterampilan bahasa Jepang tertentu (misalnya, tata bahasa, membaca kanji, atau kemampuan menulis) dengan menggunakan tes objektif.
4. Studi Kasus Konten Edukatif: Melakukan studi kasus terhadap konten-konten edukatif yang dirancang khusus untuk pembelajaran bahasa

Jepang di OTT (jika ada) atau kanal YouTube yang relevan, untuk menganalisis metodologi dan dampaknya secara lebih detail.

5. Analisis Dampak Jangka Panjang: Meneliti dampak jangka panjang dari penggunaan OTT terhadap kemahiran bahasa Jepang dan pemahaman budaya, misalnya melalui studi longitudinal.

#### **4.3.2 Saran untuk Pengembang Aplikasi OTT dan Produsen Konten**

Sub bab ini memberikan rekomendasi yang ditujukan kepada pengembang aplikasi *Over The Top* (OTT) dan produsen konten untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik konten yang disajikan. Saran-saran ini didasarkan pada temuan penelitian yang menunjukkan bagaimana konten dapat mempengaruhi pembelajaran bahasa Jepang dan pengenalan *pop culture*, serta kebutuhan pengguna yang terus berkembang. Diantaranya:

1. Peningkatan Fitur Pembelajaran: Mengembangkan fitur pembelajaran bahasa yang lebih interaktif dan terintegrasi, seperti kamus pop-up yang dapat diakses langsung dari subtitle, latihan tata bahasa interaktif, atau kuis singkat setelah menonton.
2. Pengembangan Konten Edukatif: Memperkaya koleksi konten edukatif tentang budaya Jepang, tidak hanya anime dan drama, tetapi juga dokumenter, program kuliner, atau variety show yang dirancang untuk tujuan pembelajaran bahasa dan budaya.
3. Peningkatan Kualitas Subtitle dan Dubbing: Memastikan akurasi dan konsistensi terjemahan subtitle, serta mempertimbangkan penambahan opsi dubbing Jepang yang berkualitas tinggi untuk konten non-Jepang guna mendukung pembelajaran mendengar.
4. Optimalisasi Performa Aplikasi: Terus meningkatkan performa aplikasi, termasuk stabilitas *streaming*, akurasi fitur pencarian, dan penambahan fitur hemat kuota atau unduh untuk meningkatkan pengalaman pengguna.