

PENGARUH *ANIME* TERHADAP BERTAMBAHNYA MINAT
SISWA SMA NEGERI 91 JAKARTA BELAJAR BAHASA
JEPANG

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
dalam memperoleh gelar sarjana sastra



Program Studi Bahasa dan Sastra Jepang

Universitas Darma Persada

2012

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Merupakan karya ilmiah yang penulis susun di bawah bimbingan Ibu Yessy Harun, S.S,M.Pd. bukan merupakan jiplakan Skripsi Sarjana atau karya orang lain. Sebagian atau seluruh isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis sendiri.

Nama : Bunga Shinta Dewi

NIM : 08110084

Tanda tangan :

Tanggal : 1 Agustus 2012



LEMBAR PERSETUJUAN LAYAK UJI

Skripsi yang diajukan oleh :

Nama : Bunga Shinta Dewi
NIM : 08110084
Program Studi : Sastra Jepang (S1)
Judul Skripsi : Pengaruh *Anime* Terhadap Bertambahnya Minat
Siswa SMA Negeri 91 Jakarta Belajar Bahasa
Jepang.

telah disetujui oleh Pembimbing, Pembaca, dan Ketua Jurusan Sastra untuk
diujikan di hadapan Dewan Penguji pada hari Rabu, tanggal 1 Agustus 2012 pada
program Studi Sastra Jepang Fakultas Sastra, Universitas Darma Persada.

Pembimbing : Yessy Harun, S.S, M.Pd
Pembaca : Nani Dewi Sunengsih, S.S, M.Pd
Ketua Jurusan : Hari Setiawan, MA.

()
()
()

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini telah diujikan pada hari Rabu, tanggal 1 Agustus 2012

Oleh

DEWAN PENGUJI

yang terdiri dari :

Pembimbing : Yessy Harun, S.S, M.Pd

Pembaca : Nani Dewi Sunengsih, S.S, M.Pd

Ketua Sidang : Syamsul Bachri, M.Si

Disahkan pada hari Rabu, tanggal 1 Agustus 2012

Ketua Program Studi,

Dekan,



Hari Setiawan, M. A



Syamsul Bachri, M.Si

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim,

Segala puji bagi Allah SWT Tuhan semesta alam yang selalu mecurahkan rahmat serta hidayah-Nya dan menjadi sumber kekuatan terbesar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul : “Pengaruh *Anime* Terhadap Bertambahnya Minat Siswa SMA Negeri 91 Jakarta Belajar Bahasa Jepang”. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai penutup para Nabi dan Rasul, kepada keluarganya, para sahabatnya, dan pengikutnya yang tetap setia hingga akhir zaman. Semoga kita mendapat syafa'at di hari kiamat nanti. Amin

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Sastra pada jurusan Sastra Jepang, Universitas Darma Persada.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis tak luput dari berbagai hambatan dan di balik hambatan-hambatan tersebut penulis mendapatkan banyak pengalaman yang berharga. Selain itu, penulis juga mendapat berbagai bantuan dari banyak pihak sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Tak lupa penulis mengucapkan terima kasih atas bantuan dan dukungan kepada:

1. Ibu Yessy Harun, S.S, M.Pd. selaku dosen Pembimbing Skripsi yang sudah menyempatkan waktunya untuk membimbing selama proses penulisan skripsi ini.
2. Ibu Nani Dewi Sunengsih, S.S, M.Pd selaku dosen pembaca skripsi yang telah meluangkan waktu untuk membaca, memeriksa, memberikan banyak saran dan pengarahan yang sangat bermanfaat selama proses penulisan skripsi sampai terwujudnya skripsi ini.

3. Ibu Erni Puspitasari, S.S, M.Pd. selaku dosen yang sudah banyak memberikan bantuan, saran dan pengarahan yang sangat bermanfaat selama penulisan skripsi ini berlangsung.
4. Bapak Ari Artadi, M.Si dan Bapak Hermansyah Djaya, M.A selaku dosen pembimbing akademik dan dosen pengganti pembimbing akademik.
5. Bapak Hari Setiawan, M.A selaku Ketua Jurusan Sastra Jepang S1, Universitas Darma Persada.
6. Bapak Syamsul Bachri, M.Si selaku Dekan Fakultas Sastra Universitas Darma Persada
7. Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan banyak ilmu yang bermanfaat selama hampir 4 tahun penulis menuntut ilmu, serta semua karyawan Sekretariat Fakultas Sastra, Laboratorium Fakultas Sastra, Perpustakaan, Keuangan dan semua karyawan Universitas Darma Persada yang sangat membantu penulis semasa perkuliahan.
8. Kepala Sekolah SMA Negeri 91 Jakarta yang sudah memberikan izin dan keleluasaan pada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah.
9. Ibu Irma Rachmawati, S.S selaku guru bahasa Jepang SMA Negeri 91 Jakarta yang telah banyak membantu penulis dalam melakukan penelitian, serta adik-adik siswa-siswi SMA Negeri 91 Jakarta khususnya anggota *Japan Club Dai fuku* SMA Negeri 91 Jakarta yang sudah banyak membantu untuk kerjasamanya dan mengisi angket pada saat penelitian.
10. Yang tercinta keluargaku Papa, Mama, adik laki-lakiku, Mbah Putri, Om dan Tante, sepupuku serta semua keluarga besar yang selalu mendoakan tiada henti serta memberikan perhatian dan bantuan baik moril maupun materiil.
11. Teman-teman seperjuangan angkatan 2008, teman-teman sekelas IC-7C program studi bahasa dan sastra Jepang Universitas Darma Persada.
12. Teruntuk kakak, teman, dan adik-adik Ikhwan dan Akhwat LDK SKMI Unsada yang selalu memberikan perhatian, motivasi, dukungan,

dan doa kepada penulis sampai penulisan skripsi ini selesai, semoga persahabatan kita tidak putus sampai disini, dan semua kenangan selama berada di kampus tercinta terlalu manis untuk dilupakan begitu saja. Semoga Allah SWT selalu menjalin erat tali silaturahmi ini.
Amin

13. Kepada seluruh rekan-rekan yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu, atas bantuan, kritik dan saran yang telah diberikan kepada penulis, penulis ucapkan terimakasih banyak.

Skripsi yang telah tersusun ini penulis rasakan masih banyak kekurangan dan belum sempurna. Namun, semoga dengan tersusunnya skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan informasi yang baru atau dapat juga menjadi referensi skripsi untuk mahasiswa jurusan bahasa dan sastra Jepang angkatan selanjutnya, dan semoga suatu saat kelak, ada yang berminat untuk menyempurnakan skripsi ini agar menjadi lebih baik lagi.

Jakarta, 1 Agustus 2012

Penulis,

Bunga Shinta Dewi

ABSTRAKSI

Nama : Bunga Shinta Dewi
Program Studi : Sastra Jepang S1
Judul : Pengaruh *Anime* Terhadap Bertambahnya Minat Siswa SMA Negeri
91 Jakarta Belajar Bahasa Jepang

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh *anime* terhadap bertambahnya minat siswa SMA Negeri 91 Jakarta untuk belajar bahasa Jepang. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 91 Jakarta, objek dari penelitian ini adalah siswa SMA negeri 91 Jakarta yang merupakan anggota ekstrakurikuler *Japan Club* dengan jumlah sampel 50 orang. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif-kualitatif dengan menggunakan desain eksperimen *One Group only post-test*. Pengumpulan data dilakukan dengan angket dan observasi yang dianalisis dengan metode deskriptif prosentase dan uji t. Berdasarkan data observasi dan angket maka diperoleh hasil 79,23 % dan uji t 2,217, sedangkan t tabel dengan df 48 pada taraf signifikansi 0,5% adalah 2,000 dan diketahui $2,217 > 2,000$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penambahan frekuensi menonton *anime* dapat meningkatkan minat siswa mempelajari bahasa Jepang.

Kata Kunci : *Anime*, Minat, Belajar Bahasa Jepang

概要

氏名：ブノガシタ・デウィ

学問：ダルマプルサダ大学部日本語学科

題名：日本語を学ぶジャカルタ 91 高校生の関心が高まることに対して
アニメの影響

この論文はジャカルタの91高校生の日本語を学ぶ関心が高まることに対して、アニメによりどんな影響を受けるのかを調査した。調査はジャカルタの91高校学校で行われ、調査目標は、サンプル50人の学生で日本クラブと言う課外のメンバーたちであった。One Group Only Post-testを用いて定量的・定性的な調査設計であった。データは、アンケートにより集め、記述的割合で分析された。結果は、アンケート分析されたデータにより79,73%と量は2,217を得、それに0.5%の意味のでDF48 tテーブルは、2,000と成っている。つまり、2,217の量は2,000よりもっと高いと言うことがわかる。それはアニメを見ている周波数の追加で、日本語を学ぶ学生の関心を高めることができると結論付けることができる。

キーワード：アニメ、関心、日本語を学ぶ

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	i
LEMBAR PERSETUJUAN LAYAK UJI	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAKSI	vii
概要.....	viii
DAFTAR ISI	ix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Pembatasan Masalah	4
1.4 Perumusan Masalah	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Landasan Teori	5
1.7 Sistematika Penulisan	13
BAB II PENGARUH ANIME TERHADAP BERTAMBAHNYA MINAT SISWA SMA NEGERI 91 JAKARTA BELAJAR BAHASA JEPANG	
2.1 Awal mula dan Perkembangan <i>Anime</i> Jepang.....	15
2.2 Awal mula dan Perkembangan <i>Anime</i> di Indonesia	20

2.3 Bahasa Jepang Sebagai Pelajaran Bahasa Asing di Sekolah Menengah Atas di Jakarta	21
2.4 Ketertarikan Pelajar Sekolah Menengah Atas di Jakarta Belajar Bahasa Jepang	24
2.5 Pengajaran Bahasa Jepang di SMA Negeri 91 Jakarta	25

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Tujuan Penelitian	28
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	
3.2.1 Tempat Penelitian	28
3.2.2 Waktu Penelitian	28
3.3 Metode Penelitian dan Desain Eksperimen	29
3.4 Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel	
3.4.1 Populasi	31
3.4.2 Sampel	31
3.4.3 Teknik Pengambilan Sampel	32
3.5 Teknik Pengumpulan Data	
3.5.1 Variabel Penelitian	33
3.5.2 Perlakuan Penelitian	33
3.5.3 Uji Kelayakan Instrumen	34
3.5.4 Instrumen Penelitian	34
3.6 Teknik Analisis Data	36

3.7 Hipotesis Sementara.....	39
3.8 Pengujian Hipotesis	39
BAB IV HASIL PENELITIAN	
4.1 Siklus I	
4.1.1 Tahap Perencanaan.....	41
4.1.2 Tahap Tindakan.....	41
4.2 Siklus II	
4.2.1 Tahap Tindakan.....	42
4.3 Penemuan Lain	44
4.4 Keterbatasan Penelitian	49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	51
DAFTAR PUSTAKA	52
GLOSARIUM.....	54
DAFTAR LAMPIRAN.....	56

BABI

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Mengamati perkembangan minat masyarakat Indonesia dalam mempelajari bahasa Jepang, menimbulkan pertanyaan yakni faktor apa yang mendorong masyarakat Indonesia mempelajari bahasa Jepang. Jawaban tersebut tentunya harus melalui penelitian yang signifikan. Data tentang minat masyarakat Indonesia untuk mempelajari bahasa Jepang ini, penulis temui dari perbandingan jumlah mahasiswa Fakultas Sastra Universitas Darma Persada yang mempelajari bahasa Jepang lebih banyak daripada mahasiswa yang mempelajari bahasa China dan bahasa Inggris yang ditawarkan di Fakultas Sastra Universitas Darma Persada. Hal ini menambah keingintahuan penulis untuk melakukan penelitian tentang minat masyarakat Indonesia dalam mempelajari bahasa Jepang dalam lingkup siswa sekolah dan mahasiswa, dimana diduga ada kaitannya dengan kegemaran mereka menonton *anime* Jepang.

Anime (アニメ) adalah penyebutan untuk animasi khas Jepang, yang biasanya ditampilkan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam karakter, lokasi, dan cerita yang ditujukan untuk penonton tertentu ataupun untuk semua penonton dari berbagai kalangan dan usia. *Anime* kebanyakan dipengaruhi dan diadaptasi dari *manga*, kata *anime* tampil dalam bentuk tiga karakter katakana ア, ニ, メ *anime* yang merupakan serapan dari bahasa Inggris *animation* dan diucapkan ke dalam bahasa Jepang menjadi *anime-shon*(アニメーション). (<http://en.wikipedia.org/wiki/Anime>).

Anime merupakan salah satu budaya populer di Jepang bahkan di negara lain. *Anime* yang dikenal di Indonesia yakni *Doraemon*, *Detective Conan*, *Naruto*, *Crayon Shinchan* dan lain-lain. Kebanyakan animasi memang disukai oleh anak-anak, beberapa animasi juga dapat mencakup semua golongan baik kalangan

dewasa, remaja, maupun anak-anak dan mempunyai komunitas sendiri. Sebagian besar yang menjadi anggota dari komunitas pecinta *anime* adalah pelajar, baik itu dari tingkat sekolah dasar sampai tingkat mahasiswa. Banyak pelajar yang karena mengagumi *anime* menjadi tertarik untuk mengetahui lebih dalam mengenai *anime* tersebut dan tidak jarang menjadi kagum dan suka juga kepada negara Jepang, negara asal dari *anime* itu, kemudian menjadi tertarik untuk belajar dan mendalami bahasa Jepang agar lebih menguasai dan menikmati *anime* yang disukai.

Sebagaimana dipaparkan di atas bahwa minat masyarakat Indonesia yang mempelajari bahasa Jepang sangat banyak, selain di Universitas yang membuka jurusan bahasa Jepang, tidak sedikit pelajar di Indonesia yang mempelajari bahasa Jepang di Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas di Jakarta karena sekolah tersebut menjadikan bahasa Jepang sebagai salah satu mata pelajaran wajib di sekolah.

Masyarakat Indonesia khususnya pelajar dan mahasiswa, pada umumnya mempelajari bahasa Jepang karena bahasanya yang unik dan berbeda penggunaan huruf atau aksaranya, di mana dalam bahasa Jepang ada tiga bentuk aksara yang harus digunakan yaitu huruf Hiragana, Katakana, dan Kanji.

Berbeda dengan bahasa Cina, bahasa Jepang dilafalkan secara tegas. Satu-satunya variasi pelafalan adalah perbedaan pelafalan huruf konsonan rangkap dengan satu konsonan, maupun pelafalan vokal rangkap dengan satu vokal. Struktur tata bahasa Jepang berbeda dari tata bahasa Cina ataupun Inggris, namun itu bukan berarti bahasa Jepang itu sulit. Susunan kalimat Jepang tampaknya memang 'terbalik' dan seperti tak masuk di akal, namun sebenarnya adalah tidak demikian. Bahasa Jepang adalah bahasa yang mudah disesuaikan. (De Mene, 1993:8).

Dengan demikian, diduga bahwa tujuan masyarakat Indonesia khususnya pelajar dan mahasiswa Indonesia mempelajari bahasa Jepang, selain karena keunikan bahasa Jepang, juga karena kegemaran mereka terhadap *anime* yang

adikalanya terkandung tentang kebudayaan Jepang di dalamnya. Kebudayaan menurut Koentjaraningrat merupakan seluruh sistem gagasan dan rasa, tindakan serta karya yang dihasilkan manusia dalam kehidupan bermasyarakat yang dijadikan miliknya dengan cara belajar. (Murdijatmoko, 2004:67). *Anime* adalah salah satu kebudayaan yang menjadi budaya populer di Jepang.

Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik untuk mengetahui dan meneliti mengenai seberapa besar pengaruh dari *anime* terhadap minat pelajar SMA untuk belajar bahasa Jepang. Pelajar SMA yang dimaksudkan dalam penulisan skripsi adalah pelajar siswa-siswi SMA Negeri 91 Jakarta yang menjadi tempat penelitian untuk penulisan skripsi ini. Suatu hal yang menarik bagi penulis untuk diteliti, karena dari hal yang bersifat menghibur seperti *anime* apakah akan membawa pengaruh yang baik atau berpengaruh banyak untuk lebih mempelajari budaya bahkan bahasa Jepang atautkah tidak berpengaruh sama sekali.

Pada penelitian ini, dilakukan sejumlah teknik pengumpulan data untuk dapat membuktikan apakah *anime* dapat membawa pengaruh terhadap pelajar untuk berminat belajar bahasa Jepang. Pengumpulan data akan dilakukan melalui observasi dan dievaluasi lagi dengan pengisian kuesioner atau angket oleh siswa-siswi SMA Negeri 91 Jakarta.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang sudah dijelaskan pada latar belakang masalah, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. *Anime* dapat meningkatkan minat siswa SMA Negeri 91 Jakarta belajar bahasa Jepang.
2. Adanya pengaruh yang signifikan pada perlakuan penelitian menonton *anime* terhadap minat belajar bahasa Jepang.
3. Penulis berasumsi bahwa *anime* adalah media yang berpengaruh signifikan dalam meningkatkan minat siswa terhadap belajar bahasa Jepang.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah diuraikan, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah pengaruh *anime* terhadap bertambahnya minat siswa-siswi SMA Negeri 91 Jakarta belajar bahasa Jepang.

Agar penelitian ini jelas dan terarah, maka penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Minat belajar bahasa Jepang yang dimaksud dalam penelitian ini adalah minat belajar para siswa SMA Negeri 91 Jakarta yang tergabung dalam Ekstrakurikuler *Japan Club*.
2. *Anime* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *anime* yang ditonton oleh para pelajar pada perlakuan penelitian, yaitu *anime Doraemon* dan *Chi's Sweet Home*.

1.4 Perumusan Masalah

Merujuk pada uraian latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah penelitian ini maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan minat belajar bahasa Jepang antara siswa yang sebelum menonton *anime* dengan yang sesudah menonton *anime*?
2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap siswa yang belum menonton *anime* dengan yang sudah menonton *anime* dengan frekuensi menonton *anime* sering dalam perlakuan penelitian ini?

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi pihak SMA Negeri 91 Jakarta, dapat mengetahui seberapa besar minat para pelajarnya dalam mempelajari bahasa asing dan dalam hal ini belajar bahasa Jepang.
2. Bagi pelajar anggota *Japan Club* SMA Negeri 91 Jakarta, agar dapat menambah pengetahuan bahwa dari budaya Jepang yang beraneka

ragam, dan salah satunya adalah *anime* dapat juga dijadikan media untuk menambah minat belajar bahasa Jepang.

3. Bagi mahasiswa/mahasiswi khususnya jurusan sastra Jepang, semoga penelitian dalam penulisan skripsi ini dapat menjadi referensi tambahan dalam pembuatan tugas-tugas ilmiah, seperti skripsi maupun tesis.
4. Bagi para pengajar bahasa Jepang, semoga penelitian ini dapat menjadi referensi tambahan dalam pembuatan karya ilmiah bagi para siswa-siswinya, seperti skripsi maupun tesis.

1.6 Landasan Teori

Agar arah penelitian ini menjadi jelas, maka memerlukan landasan teori tentang variabel penelitian, yaitu sebagai berikut :

1. *Anime*

Menurut Susan J Napier dalam bukunya yang berjudul *Gendai nihon no anime*, *anime* adalah sebuah bentuk budaya populer yang dibangun di atas tradisi budaya kelas tinggi pada masa lampau. Pengaruh tersebut tidak hanya datang dari kesenian tradisional Jepang seperti *Kabuki* 歌舞伎 dan *Ukiyoe* 浮世絵; kedua kesenian tersebut merupakan fenomena populer zaman dahulu, melainkan juga dipengaruhi oleh tradisi artistik dari keajaiban sinema fotografi pada abad 20. Pada akhirnya, apabila ditelusuri lebih jauh lagi *anime* menampilkan sesuatu yang familiar bagi penikmat literatur budaya kelas tinggi (baik di Jepang maupun di luar Jepang) dan para penonton sinema kontemporer (sekarang ini atau dewasa ini). (Napier, J Susan, 2002:17-18)

Berdasarkan uraian di atas, maka *anime* dapat disintesiskan bahwa *anime* adalah suatu budaya populer Jepang yang tercipta dari tradisi atau budaya masa lampau, dan pada abad 21 ini *anime* merupakan budaya yang menampilkan suatu yang familiar dan menarik untuk semua golongan.

2. Gaya Hidup

Gejala atau fenomena dari gaya hidup masyarakat di abad 21, dimana teknologi menguasai segala hal yang ada dalam kehidupan masyarakat, mulai dari hal pekerjaan sampai dengan hal yang bersifat hiburan atau untuk memanjakan waktu santai masyarakat itu sendiri semuanya terbantu dengan adanya teknologi. Kebanyakan masyarakat lebih memilih hiburan dalam bentuk yang ringan, simpel, dan tidak banyak membuang waktu mereka untuk memanjakan diri di waktu senggang mereka. Menonton televisi, video, bermain *games* adalah cara yang paling efektif dan banyak dipilih sebagian orang untuk melepaskan penat yang ada sementara, dan tidak jarang banyak orang baik dari anak-anak, pelajar, sampai sebagian orang dewasa pun yang lebih memilih menonton kartun atau film animasi dimana banyak kelucuan atau hal yang ringan yang terjadi di dalam cerita film animasi itu sendiri. Film animasi yang banyak menjadi kegemaran masyarakat Indonesia adalah mayoritasnya berasal dari negeri sakura Jepang. (Murdiyatomoko, 2004: 14)

Timoty. J. Craig dalam bukunya yang berjudul *Japan Pop ! Insider The world of Japanese culture* di salah satu bab bukunya menjelaskan bahwa film animasi dan komik jepang telah menjadi konsumsi masyarakat dunia, dan istilah *anime* dan *manga* pun digunakan secara internasional. Pada anak-anak generasi sekarang pun tidak ada lagi hanya menonton *Mickey Mouse*, *Bugs Bunny*, melainkan kartun Jepang seperti *Astro Boy*, *Doraemon*, *Dragon Ball*, *Crayon Shinchan*, dan *Naruto*.(Craig, 1947:158)

Menurut Imam musbikin dalam bukunya yang berjudul *Anakku di asuh Naruto*, banyak hal negatif yang didapat dari menonton televisi apabila orangtua tidak pandai-pandai dalam memilah-milih tontonan untuk anaknya maka tindak kekerasan sampai masalah *sex* kerap kali merasuki anak dengan mudahnya. Termasuk dalam film animasi, tidak

jarang pula terselip adegan-adegan kekerasan yang terjadi, dan membuat anak sampai pelajar yang belum bisa dengan mencerna tontonan dengan baik akan meniru adegan serupa, tetapi tidak sedikit pula hal positif yang bisa diambil dari menonton film animasi, dan contohnya adalah beberapa *anime* Jepang yang dapat memicu dan memberi pengaruh yang baik terhadap para pelajar untuk lebih mengenal ragam budaya dan bahasa dari negara lain yang dalam hal ini adalah negara Jepang. (Musbikin, 2009:9)

Berdasarkan uraian mengenai gaya hidup di atas, maka dapat disintesis sebagai berikut:

- a. Gaya hidup modern yang terjadi pada abad 21 ini menyebabkan masyarakat mencari hiburan yang ada melalui media seperti menonton, bermain *games*, dan lain sebagainya.
- b. *Anime* tidak hanya dapat mempengaruhi anak tetapi juga orang dewasa, dan pengaruh tersebut dapat membawa dampak yang baik ataupun buruk.

3. Minat

Salah satu faktor untuk mencapai sukses dalam segala bidang baik berupa studi, kerja, hobi, atau aktifitas apapun adalah minat. Hal ini karena dengan tumbuhnya minat dalam diri seseorang akan melahirkan perhatian untuk melakukan sesuatu dengan tekun dalam jangka waktu yang lama, lebih berkonsentrasi mudah untuk mengingat dan tidak bosan pada apa yang dipelajari. (PDF Universitas Pendidikan Indonesia) Menurut Joko Sudarsono (2003:8) minat merupakan bentuk sikap ketertarikan atau sepenuhnya terlibat dengan sesuatu kegiatan karena menyadari pentingnya pentingnya atau bernilainya kegiatan tersebut.

- **Pengertian Minat Belajar**

Salah satu faktor utama untuk mencapai sukses dalam segala bidang baik berupa studi, kerja, hobi, atau aktivitas apapun adalah

minat. Hal ini dikarenakan dengan tumbuhnya minat dalam diri seseorang akan melahirkan perhatian untuk melakukan sesuatu dengan tekun dalam jangka waktu yang lama, lebih berkonsentrasi, mudah untuk mengingat, dan tidak mudah bosan dengan apa yang dipelajari.

Menurut Muhibbin Syah (2008:136) definisi minat (*interest*) adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Slameto (2010:180) mendefinisikan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Hillgrad dan Slameto (2010:57) memberi rumusan tentang minat sebagai berikut: "*Interest is persisting to pay attention and enjoy some activity or content*". Yang berarti minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.

Dari penjelasan para ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa minat adalah ketertarikan dan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan atau terlibat terhadap sesuatu hal karena menyadari pentingnya atau bernilainya hal tersebut.

Jika dikaitkan dengan aktivitas belajar, minat belajar merupakan salah satu alat motivasi atau alasan bagi siswa untuk melakukan aktivitas belajar. Tanpa adanya minat dalam diri siswa terhadap hal yang akan dipelajari, maka ia akan ragu-ragu untuk belajar sehingga tidak menghasilkan hasil belajar yang optimal atau seperti yang diharapkan. Dalam hal pembelajaran bidang bahasa Jepang, apabila seorang siswa mempunyai minat terhadap mata pelajaran tersebut, maka siswa akan merasa senang mempelajarinya, kemudian akan memperhatikan materi tersebut.

- **Klasifikasi Minat Belajar**

Beberapa ahli mencoba mengklasifikasikan minat berdasarkan pendekatan yang berbeda satu sama lain, sehingga minat dapat dikategorikan sebagai berikut:

Menurut Super dan Krites (Suhartini, 2001:25) mengklasifikasikan minat menjadi empat jenis minat berdasarkan bentuk pengekspresian minat

- a. *Expressed Interest*, minat yang diekspresikan melalui verbal yang menunjukkan apakah seseorang itu menyukai atau tidak menyukai suatu objek atau aktivitas.
- b. *Manifest Interest*, minat yang disimpulkan dari keikutsertaan individu pada suatu kegiatan tertentu.
- c. *Tested Interest*, minat yang disimpulkan dari tes pengetahuan atau keterampilan dalam suatu kegiatan.
- d. *Inventoried Interest*, minat yang diungkapkan melalui inventori minat atau daftar aktivitas dan kegiatan yang sama dengan pernyataan.

Menurut Mohammad Surya (2007:122) menggolongkan minat menjadi tiga jenis berdasarkan sebab musabab atau alasan timbulnya minat.

1. Minat *volunter* adalah minat yang timbul dari dalam diri siswa tanpa adanya pengaruh dari luar.
2. Minat *involunter* adalah minat yang timbul dari dalam siswa dengan adanya pengaruh situasi yang diciptakan oleh guru.
3. Minat *nonvolunter* adalah minat yang timbul dari dalam diri siswa secara paksa atau dihapuskan.

Kemudian Krapp, et.al (dalam Suhartini, 2001:23) mencoba mengkategorikan minat menjadi tiga, yaitu:

1. Minat Personal

Minat yang bersifat permanen dan relatifitas yang mengarah pada minat khusus mata pelajaran tertentu. Minat personal merupakan suatu bentuk rasa senang ataupun tidak senang, tertarik atau tidak tertarik terhadap mata pelajaran tertentu. Minat ini biasanya tumbuh dengan sendirinya tanpa pengaruh yang besar dari rangsangan eksternal.

2. Minat Situasional

Minat yang bersifat tidak permanen dan relatif berganti-ganti, tergantung rangsangan dari eksternal, rangsangan tersebut misalnya dapat berupa metode mengajar guru, penggunaan sumber belajar, dan media yang menarik suasana kelas, serta dorongan keluarga. Jika minat situasional dapat dipertahankan sehingga berkelanjutan secara jangka panjang, minat situasional akan berubah menjadi minat personal atau minat psikologis siswa, semua ini tergantung pada dorongan atau rangsangan yang ada.

3. Minat Psikologikal

Merupakan minat yang erat kaitannya dengan adanya interaksi minat personal dengan minat situasional yang terus menerus dan berkesinambungan. Jika siswa memiliki pengetahuan yang cukup tentang suatu mata pelajaran dan dia memiliki kesempatan untuk mendalaminya dalam aktivitas yang terstruktur di kelas atau pribadi (di luar kelas) serta mempunyai penilaian yang tinggi atas mata pelajaran tersebut maka dapat dinyatakan bahwa siswa memiliki minat psikologikal.

- **Indikator Minat Belajar**

Pada umumnya minat seseorang terhadap akan diekspresikan melalui kegiatan atau aktivitas yang berkaitan dengan minatnya, sehingga untuk mengetahui indikator minat dapat dilihat dengan cara menganalisa kegiatan-kegiatan yang dilakukan individu atau objek yang disenanginya, karena minat merupakan motif yang dipelajari yang mendorong individu atau aktif dalam kegiatan tertentu. Dengan demikian untuk menganalisa minat belajar dapat digunakan beberapa indikator minat sebagai berikut:

Menurut Suhartini (Dewi Suhartini, 2001:26) analisa minat dapat dilakukan terhadap hal-hal sebagai berikut:

1. Keinginan untuk mengetahui atau memiliki sesuatu.
2. Objek-objek kegiatan yang disenangi.
3. Jenis kegiatan untuk mencapai hal yang disenangi.
4. Usaha untuk merealisasikan keinginan atau rasa senang terhadap sesuatu.

Pendapat tersebut sesuai dengan apa yang dikemukakan Slameto (2010:180), bahwa:

“Sesuatu minat dapat diekspresikan melalui sesuatu pernyataan yang menunjukkan bahwa anak didik lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Anak didik yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberi perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut.”

Selain itu menurut Syaiful Bahri Djamarah (2002:32) mengungkapkan bahwa minat dapat diekspresikan anak didik melalui:

1. Pernyataan lebih menyukai sesuatu daripada lainnya.
2. Partisipasi aktif dalam suatu kegiatan.
3. Memberikan perhatian yang lebih keras terhadap sesuatu yang diminatinya tanpa menghiraukan yang lain (fokus).

Dari pendapat ketiga ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa dapat dilihat dari bagaimana minatnya dalam melakukan aktivitas yang mereka senangi dan ikut serta terlibat atau berpartisipasi dalam proses pembelajaran serta perhatian yang mereka berikan.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disintesis bahwa minat adalah ketertarikan dan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan atau terlibat terhadap suatu hal karena menyadari pentingnya atau bernilainya hal tersebut. Indikator minat yang ada meliputi keinginan untuk mengetahui sesuatu, kegiatan yang disenangi, dan usaha untuk merealisasikannya.

4. Belajar Bahasa Jepang

Bahasa Jepang adalah bahasa yang dipergunakan di kepulauan Jepang, tetapi selain dari Jepang ada juga yang menggunakan bahasa Ainu, bahasa Korea, dan bahasa Cina (Tamura, 2002:5)

Bahasa Jepang adalah bahasa yang dipakai sekelompok orang yang tinggal di kepulauan Jepang terutama sebagai bahasa ibu. Sama dengan bahasa lain, bahasa Jepang juga memiliki beberapa dialek. Di dalam bahasa Jepang terdapat istilah *Kokugo* dan *Nihongo* untuk menyebut bahasa Jepang. *Kokugo* adalah bahasa resmi warga negara (Jepang) yang lahir dan hidup di suatu negara yang sama. Istilah *kokugo* sering digunakan orang Jepang untuk menyatakan bahasanya sendiri sebagai bahasa ibu, sedangkan *nihongo* diartikan sebagai bahasa yang dipakai oleh bangsa Jepang yang dipakai sebagai bahasa

dasar pemikiran yang membedakan bahasa itu dari bahasa lainnya. Dengan kata lain *nihonggo* adalah bahasa yang Jepang yang digunakan sebagai bahasa asing atau kedua-ketiga dan seterusnya. Oleh karena itu, istilah yang digunakan untuk pendidikan bahasa Jepang di Indonesia adalah *nihonggo kyouiku*, bukan *kokugo*.

Bahasa Jepang dimasukkan ke dalam kurikulum di sebagian besar Sekolah Menengah Atas (SMA) dan beberapa Sekolah Menengah Pertama (SMP). Hal ini sangatlah rasional karena dengan dimasukkannya bahasa Jepang sebagai salah satu pelajaran bahasa asing di sekolah merupakan langkah awal untuk mencapai tujuan dan sangat baik untuk mengeksplorasi potensi masyarakat Indonesia di dunia Internasional. (Departemen Pendidikan Nasional, 2003:26)

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disintesis bahwa bahasa Jepang yang digunakan dalam kurikulum pengajaran di SMP ataupun SMA di Indonesia adalah *nihonggo kyouiku*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika yang akan penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

Bab I, merupakan pendahuluan berisi: latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, manfaat penelitian, landasan teori, sistematika penulisan.

Bab II, merupakan penjelasan judul mengenai pengaruh *anime* terhadap bertambahnya minat siswa SMA Negeri 91 Jakarta belajar bahasa Jepang: awal mula dan perkembangan *anime* Jepang, awal mula dan perkembangan *anime* di Indonesia, awal mula bahasa Jepang dijadikan pelajaran bahasa asing di sekolah menengah atas, ketertarikan pelajar sekolah menengah atas di Jakarta belajar bahasa Jepang, pengajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 91 Jakarta.

Bab III, merupakan bab pembahasan tentang metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini. Adapun isinya meliputi tujuan penelitian, tempat dan waktu penelitian, metode penelitian dan desain eksperimen, populasi dan sampel, teknik pengambilan sampel, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, hipotesis sementara, dan pengujian hipotesis

Bab IV, merupakan hasil penelitian berisi mengenai analisis hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis.

Bab V, kesimpulan dan saran.

