

**KORELASI ANTARA MINAT ANIME DENGAN KEMAMPUAN CHOUKAI  
PADA MAHASISWA SASTRA JEPANG ANGKATAN 2018-2019  
UNIVERSITAS BUNG HATTA**

**Safitri Andayani Ahmad<sup>1)</sup>, Oslan Amril<sup>2)</sup>**

<sup>1</sup>Prodi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta

Email: [andayanisafitri3@gmail.com](mailto:andayanisafitri3@gmail.com)

<sup>2</sup>Prodi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta

Email: [oslan.amril@bunghatta.ac.id](mailto:oslan.amril@bunghatta.ac.id)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat korelasi antara minat *anime* dengan kemampuan *choukai* pada mahasiswa Sastra Jepang angkatan 2018-2019 Universitas Bung Hatta. Sampel dipilih menggunakan teknik sampling jenuh yaitu mahasiswa Sastra Jepang angkatan 2018-2019 yang berjumlah 37 orang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan teknik korelasional. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket dan dokumentasi. Dari hasil korelasi *Product Moment* diperoleh  $r_{hitung}$  sebesar 0,643 dengan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi antara minat *anime* dengan kemampuan *choukai* pada mahasiswa Sastra Jepang angkatan 2018-2019 Universitas Bung Hatta.

**Kata kunci : Minat, Choukai, Prestasi Belajar, Anime**

**PENDAHULUAN**

Minat adalah ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, yang ditimbulkan dari dalam diri, tanpa adanya paksaan. Nastiti (2020) mengungkapkan bahwa minat merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan menikmati suatu aktivitas disertai dengan rasa senang. Minat adalah dasar yang paling utama dalam keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran setiap individu akan memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam melakukan suatu tindakan untuk meningkatkan potensi yang ada dalam diri. Menurut Kokusai (2016) menyatakan bahwa kemampuan tersebut meliputi kemampuan menyimak (*kikugino*), kemampuan berbicara (*hanasugino*), kemampuan membaca (*yomugino*), kemampuan menulis (*kakugino*) yang disebut dengan *gengigino* yang saling berhubungan satu dengan lainnya.

Dalam bahasa Jepang, kemampuan menyimak disebut juga dengan istilah *choukai*. Menurut Yuko (2015), *choukai* berarti tindakan mendengar cerita orang lain secara pasif tetapi aktif dalam memahami informasi, sehingga pendengar dapat memenuhi keinginan pembicara. Menurut Susanti (2019) menyimak adalah suatu proses kegiatan

mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, dan interpretasi guna memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh sang pembicara melalui kata-kata atau bahasa lisan.

Bagi pelajar bahasa Jepang, *choukai* memiliki kedudukan yang tinggi dalam berbahasa karena berkomunikasi dalam bahasa Jepang mengutamakan kemampuan *choukai* untuk menangkap dan memahami isi percakapan (Kokusai 2016). Menurut Sutedi (2011) menyatakan bahwa untuk berkomunikasi secara lisan perlu memiliki kemampuan *choukai* yang baik agar tidak terjadi kesalahpahaman (salah tafsir) di antara para pengguna bahasa tersebut, yang dapat menimbulkan berbagai kendala selama berkomunikasi.

Melalui proses menyimak, seseorang dapat menguasai pengucapan fonem, kosakata dan kalimat. Pemahaman terhadap fonem, kosakata dan kalimat ini sangat membantu untuk meningkatkan kemampuan seperti berbicara, membaca dan menulis. Adapun peranan menyimak menurut Saddhono and Slamet (2012) adalah menunjang landasan berbahasa; penunjang kemampuan berbicara, membaca, dan

menulis; memperlancar komunikasi lisan; dan menambah informasi. Oleh karena itu, pelajar bahasa Jepang cenderung menyukai *anime*, karena selain sebagai media hiburan juga merupakan media lain untuk belajar dalam meningkatkan kemampuan *choukai* mahasiswa.

Dalam penelitian Lufi Wahidati, dkk. (2018). mengenai “Pengaruh Konsumsi *Anime* dan Manga Terhadap Pembelajaran Budaya dan Bahasa Jepang” menyatakan bahwa budaya populer Jepang memiliki pengaruh besar terhadap proses pembelajaran mahasiswa yang menjadi responden. Melalui *anime* atau manga banyak hal positif yang dapat mereka manfaatkan sebagai media pembelajaran bahasa Jepang diantaranya, dapat memperkaya kosakata bahasa Jepang, melatih pendengaran atau *choukai*, dan semakin memahami materi yang didapat saat perkuliahan serta memahami percakapan sehari-hari yang digunakan orang Jepang.

Berdasarkan pada penelitian tersebut, secara jelas dapat dikatakan bahwa terdapat kaitan yang erat antara produk budaya populer Jepang yaitu *anime* dengan kemampuan bahasa Jepang salah satunya yaitu kemampuan *choukai* mahasiswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui korelasi antara minat *anime* dengan kemampuan *choukai* pada mahasiswa Sastra Jepang angkatan 2018-2019 Universitas Bung Hatta.

## METODE

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif deskriptif dengan teknik korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Sastra Jepang angkatan 2018-2019 Universitas Bung Hatta. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2013) pengertian sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Maka yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini yaitu mahasiswa Sastra Jepang angkatan 2018-2019 Universitas Bung Hatta yang berjumlah 37 orang.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket (kuesioner) untuk mengukur variabel minat mahasiswa terhadap *anime* (variabel X). Butir kuesioner yang telah tersusun selanjutnya diuji validitas instrumennya, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan dokumentasi. Setelah data terkumpul, tahap selanjutnya adalah menganalisis data dengan menggunakan rumus korelasi *Product Moment*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Deskriptif Data Hubungan Minat *Anime* Dengan Kemampuan *Choukai*

Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan angket (kuesioner) yang dibagikan kepada mahasiswa Sastra Jepang angkatan 2018-2019 Universitas Bung Hatta dengan mengambil seluruh populasi sebanyak 37 orang dan dokumentasi transkrip nilai mahasiswa pada mata kuliah *choukai* untuk mendapatkan informasi tentang kemampuan *choukai*. Setelah dilakukan pengumpulan data angket pada responden, maka hasil yang didapatkan sebagai berikut. *Pertama*, berdasarkan hasil angket 70.3% mahasiswa Sastra Jepang angkatan 2018-2019 setuju ketika memiliki waktu senggang mereka memilih untuk menonton *anime*. *Kedua*, berdasarkan hasil angket 59.5% mahasiswa Sastra Jepang angkatan 2018-2019 setuju suka mencari tentang *anime* terbaru untuk ditonton selanjutnya.

*Ketiga*, berdasarkan hasil angket 73% mahasiswa Sastra Jepang angkatan 2018-2019 setuju mengetahui *anime* apa saja yang saat ini sedang populer. *Empat*, berdasarkan hasil angket 32.4% mahasiswa Sastra Jepang angkatan 2018-2019 sangat setuju karena untuk mengisi waktu libur atau kosong mereka suka menghabiskan waktu lebih dari satu jam dalam sehari hanya untuk menonton *anime*. *Lima*, berdasarkan hasil angket 59.5% mahasiswa Sastra Jepang angkatan 2018-2019 paham genre/jenis *anime* karena jika tidak mereka tidak bisa memilih *anime* apa yang ingin mereka tonton. *Enam*, berdasarkan hasil angket 56.8% mahasiswa Sastra Jepang angkatan 2018-2019 setuju *anime* dapat membuat mereka merasa senang dan rileks karena mereka menjadikan *anime* sebagai penghibur untuk melepas penat dan stress ketika memiliki aktifitas yang padat.

*Tujuh*, berdasarkan hasil angket 55.8% mahasiswa Sastra Jepang angkatan 2018-2019 setuju dengan menonton *anime* kemampuan bahasa Jepang mereka meningkat. *Delapan*, berdasarkan hasil angket 62.2% mahasiswa Sastra Jepang angkatan 2018-2019 setuju menjadikan *anime* sebagai media belajar bahasa Jepang. *Sembilan*, berdasarkan hasil angket 51.4% mahasiswa Sastra Jepang angkatan 2018-

2019 setuju karena dengan menonton *anime* mereka terbiasa mendengarkan percakapan bahasa Jepang. *Sepuluh*, berdasarkan hasil angket 64.9% mahasiswa Sastra Jepang angkatan 2018-2019 setuju dengan menonton *anime* dapat menambah kosakata dalam bahasa Jepang. *Sebelas*, berdasarkan hasil angket 64.9% mahasiswa Sastra Jepang angkatan 2018-2019 setuju dengan menonton *anime* dapat melatih dalam pelafalan/aksen/intonasi bahasa Jepang.

*Dua belas*, berdasarkan hasil angket 43.2% mahasiswa Sastra Jepang angkatan 2018-2019 tidak setuju dengan menonton *anime* dapat mempelajari banyak huruf kanji. *Tiga belas*, berdasarkan hasil angket 45.9% mahasiswa Sastra Jepang angkatan 2018-2019 setuju karena saat menonton *anime* ada beberapa kata atau dialog yang membuat mereka tertarik sehingga setelah menonton *anime* mereka suka menirukan gaya berbicara atau dialognya. *Empat belas*, berdasarkan hasil angket 48.6% mahasiswa Sastra Jepang angkatan 2018-2019 bahwasanya secara sadar maupun tidak sadar dengan menonton *anime* dapat mempelajari pola tata bahasa Jepang.

*Lima belas*, berdasarkan hasil angket 64.9% mahasiswa Sastra Jepang angkatan 2018-2019 setuju dengan menonton *anime* dapat melatih dalam menterjemahkan bahasa Jepang. *Enam belas*, berdasarkan hasil angket 59.5% mahasiswa Sastra Jepang angkatan 2018-2019 setuju dengan menonton *anime* dapat mengetahui ragam formal dan informal dalam bahasa Jepang. *Tujuh belas*, berdasarkan hasil angket 59.5% mahasiswa Sastra Jepang angkatan 2018-2019 setuju karena dengan menonton *anime* mereka jadi tahu bagaimana bahasa yang sering digunakan oleh orang Jepang dalam percakapan sehari-hari mereka baik yang positif maupun yang negatif.

## 2. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian minat mahasiswa terhadap *anime* sebanyak 17 butir soal diperoleh hasil bahwa semua butir soal angket (kuesioner) dinyatakan VALID. Ini dibuktikan dengan perolehan  $r_{hitung}$  tiap soal  $\geq r_{tabel}$  0,324.

Setelah dilakukan uji validitas instrumen dan data dinyatakan VALID, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas. Berdasarkan hasil analisis data dapat diketahui bahwa instrument minat mahasiswa terhadap *anime* menunjukkan koefisien *Alpha* sebesar  $0,913 \geq 0,6$  artinya, data tersebut termasuk ke dalam

kategori kuat maka semua data dapat dikatakan reliabilitas.

## 3. Frekuensi Data Minat *Anime* Kemampuan *Choukai*

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, dapat diketahui data minat *anime* diperoleh dengan nilai tertinggi 68, dan nilai terendah minat *anime* adalah 38. Perhitungan selanjutnya, memberikan nilai rata-rata (mean) sebesar 51,6486 dengan standar deviasi sebesar 7,364. Nilai tengah (median) sebesar 51 dan modus sebesar 53.

Selanjutnya hasil perhitungan data kemampuan *choukai* diperoleh dengan nilai tertinggi 8, dan nilai terendah adalah 5.70. Perhitungan selanjutnya, memberikan nilai rata-rata (mean) sebesar 7,2054 dengan standar deviasi sebesar 0,63550. Nilai tengah (median) sebesar 7.3000 dan modus sebesar 8.

## 4. Korelasi Minat *Anime* Dengan Kemampuan *Choukai*

Sebelum dilakukan analisis korelasi *Product moment* untuk mencari angka indeks korelasi, maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas. Berdasarkan hasil data dapat diketahui bahwa. Data pada variabel X (minat *anime*) berdistribusi normal karena nilai Asym. Sig. (2-tailed)  $0.544 > 0,05$ ; Data pada variabel Y (kemampuan *choukai*) berdistribusi normal karena nilai Asym. Sig. (2-tailed)  $0.753 > 0,05$ .

Setelah melakukan uji normalitas dan data dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya adalah mencari besarnya angka indeks korelasi ( $r_{xy}$ ) dari variabel X dan variabel Y. Hasil dari analisis korelasi *product moment* tersaji dalam tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Analisa Korelasi *Product moment*

		Minat <i>Anime</i>	Kemampuan <i>Choukai</i>
Minat <i>Anime</i>	Pearson Correlation	1	0.643
	Sig. (2-tailed)		0.000
	N	37	37
Kemampuan <i>Choukai</i>	Pearson Correlation	0.643	1
	Sig. (2-tailed)	0.000	
	N	37	37

Setelah dilakukan analisa korelasi *product moment*, maka hasil yang didapat antara variabel X (minat *anime*) dengan variabel Y (kemampuan *choukai*) diperoleh angka “r” *product moment* sebesar 0,643. Hal ini menunjukkan adanya korelasi antara variabel X dengan variabel Y, hubungan tersebut dalam kategori kuat pada rentang (0,60-0,799). Selanjutnya untuk mengetahui apakah hubungan kedua variabel tersebut signifikan atau tidak, maka nilai  $r_{hitung}$  dibandingkan dengan  $r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5%. Sebelum membandingkannya terlebih dahulu menghitung derajat kebebasannya (*degree of freedom*)  $df = N-2 = 37-2 = 35$ . Dari  $df$  sebesar 35 maka diperoleh  $r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% sebesar 0,324.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dinyatakan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima, ini dibuktikan dengan nilai  $r_{hitung} 0,643 \geq r_{tabel} 0,324$  dengan demikian dapat diketahui bahwa, Hipotesis Nol ( $H_0$ ) ditolak sedangkan Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ) diterima. Dari perhitungan ini menunjukkan bahwa terdapat korelasi yang signifikan antara minat *anime* dengan kemampuan *choukai* pada Mahasiswa Sastra Jepang angkatan 2018-2019 Universitas Bung Hatta. Hal ini berarti hipotesis yang dibuat memang benar adanya bahwa semakin tinggi minat mahasiswa terhadap *anime* maka semakin meningkat pula kemampuan *choukai* mereka

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi antara minat *anime* dengan kemampuan *choukai* pada mahasiswa Sastra Jepang angkatan 2018-2019 Universitas Bung Hatta. Hal ini dapat dilihat dari hasil  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  dalam taraf signifikan 5 % ( $0,643 > 0,324$ ). Dengan demikian, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya minat mahasiswa terhadap *anime* dapat mempengaruhi kemampuan *choukai* mahasiswa.

Sejalan dengan hasil di atas, penulis melakukan wawancara singkat yang dilakukan dengan beberapa responden setelah mereka selesai mengisi angket atau kuesioner. Seluruh responden menyebutkan bahwa *anime* berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan untuk menyerap bahasa Jepang mereka khususnya dalam hal menyimak karena mereka dilatih untuk lebih fokus terhadap adegan dan percakapan dalam *anime*.

Penulis sangat berharap agar penelitian selanjutnya dapat memperluas ruang lingkup penelitian sehingga tidak terbatas pada mahasiswa

Sastra Jepang di Universitas Bung Hatta saja melainkan dapat dilakukan di luar Universitas Bung Hatta. Selain itu, penulis berharap rekan-rekan mahasiswa Sastra Jepang yang tidak setuju menjadikan *anime* sebagai media belajar mulai mencoba memanfaatkan *anime* sebagai bahan untuk berlatih bahasa Jepang sehingga nantinya dapat meningkatkan kemampuan bahasa Jepang khususnya kemampuan *choukai* mereka.

## DAFTAR PUSTAKA

- Kokusai, Koukoriukikin. 2016. *Nihongo Kyoujuhoshirizukyu (Kiku Koto Wo Oshieru)*. Jepang: The Japan Foundation.
- Nastiti, Dwi. 2020. *Buku Ajar Asesmen Minat Dan Bakat Teori Dan Aplikasinya*. Edited by Effy Wardati Maryam. *Buku Ajar Asesmen Minat Dan Bakat Teori Dan Aplikasinya*. Pertama. Sidoarjo: Umsida Press. <https://doi.org/10.21070/2020/978-623-6833-74-2>.
- Saddhono, Kundharu, and ST. Y Slamet. 2012. *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia (Teori Dan Aplikasi)*. Bandung: Karya Putra Darwati.
- Samsara, AR. 2019. “Pengaruh Anime Terhadap Kemampuan Bahasa Jepang Mahasiswa Program Studi Sastra Jepang Angkatan 2015-2017 Universitas Brawijaya.” Universitas Brawijaya.
- Sugiyono, D. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Allfabet.
- Susanti, Elvi. 2019. *Keterampilan Menyimak*. 1st ed. Depok: Rajawali Pers.
- Sutedi, Dedi. 2011. “Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang.” In . Bandung: Humaniora.
- Wahidati, Lufi, Mery Kharismawati, and Alvin Octo Mahendra. 2018. “Pengaruh Konsumsi Anime Dan Manga Terhadap Pembelajaran Budaya Dan Bahasa Jepang.” *Izumi* 7 (1): 1. <https://doi.org/10.14710/izumi.7.1.1-10>.
- Yuko, Ota. 2015. “Nihongo Kyōiku-Gaku To Shite No Raifusutōri Katari O Kiki, Kaku To Iu Koto.” In . Jepang: Rosio Publishing.