

BAB IV SIMPULAN

Budaya populer (*anime* dan *manga*) memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat dan motivasi belajar bahasa Jepang Mahasiswa/i kelas malam Program Studi Sastra Jepang Universitas Darma Persada yaitu sebesar 64%. Jumlah ini merupakan bukti adanya hubungan yang kuat antara pengaruh *anime* dan *manga* terhadap bertambahnya minat pemelajar bahasa Jepang.

Minat merupakan dorongan internal dan eksternal dalam diri seseorang yang diindikasikan dengan adanya motivasi. Minat dan motivasi berkaitan dengan tujuan dan atau suatu tindakan. Jika seseorang memiliki minat dan motivasi maka seseorang itu memiliki tujuan yang dicapainya. Dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan tersebut, besar kecilnya minat dan motivasi yang dimiliki sangatlah berpengaruh. Jika seseorang memiliki minat dan motivasi yang kuat maka akan tercipta hasil yang diinginkan dan sebaliknya.

Untuk lebih mengetahui bagaimana pengaruh budaya populer terhadap minat dan motivasi yang dimiliki mahasiswa Program Studi Sastra Jepang dalam proses pembelajaran bahasa Jepang di Universitas Darma Persada, maka penulis membuat penelitian dengan menggunakan metode menyebarkan angket kuesioner untuk kalangan Mahasiswa kelas malam Program Studi Sastra Jepang di Universitas Darma Persada.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, penulis dapat menyimpulkan bahwa *anime* dan *manga* terhadap minat dan motivasi yang dimiliki Mahasiswa kelas malam Program Studi Sastra Jepang berpengaruh cukup baik dalam proses pembelajaran bahasa Jepang dan dapat dilihat dari total 42 orang responden sebanyak 8 orang atau 19% menjawab sangat suka, sebanyak 30 orang atau 71% menjawab cukup suka terhadap *anime* dan *manga*.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa produk budaya populer atau *pop culture* Jepang khususnya *anime* dan *manga* memiliki pengaruh besar pada pemelajar bahasa Jepang di Program Studi Sastra Jepang Universitas Darma Persada. Rata-rata mahasiswa mengenal bahasa Jepang sejak kecil melalui *anime* yang disiarkan di televisi. Ketertarikan pada budaya Jepang dan pada

budaya populer Jepang juga mempengaruhi pemikiran dan langkah yang dijalankan pelajar untuk belajar bahasa Jepang di Perguruan Tinggi. Pengaruh *anime* dan *manga* berdampak positif terhadap pelajar bahasa Jepang. Melalui *anime* dan *manga*, pelajar dapat memperkaya kosakata, melatih pendengaran, semakin memahami materi yang didapat dalam perkuliahan, serta memahami percakapan sehari-hari. Namun, tidak menutup kemungkinan munculnya dampak negatif yang timbul dari pengaruh *anime* dan *manga*. Jika pelajar tidak memahami dengan baik, dikawatirkan pelajar akan melakukan kesalahan saat berkomunikasi.

Pengaruh *anime* dan *manga* terhadap minat belajar bahasa Jepang yang dirasakan oleh pelajar ialah dapat membantu mahasiswa/i yang mempelajari bahasa Jepang untuk lebih berkonsentrasi dan memberikan perhatian penuh pada pembelajaran, karena animasi Jepang atau *anime* sebagai media audio-visual yang memperlihatkan gambar karakter beserta audionya dapat mengubah pelajar untuk selalu fokus terhadap apa yang sedang ditayangkan. Sedangkan pada komik Jepang atau *manga* sebagai media visual yang hanya memperlihatkan gambar diam yang dapat mempengaruhi pelajar untuk meningkatkan minat baca dan daya ingat mereka, membantu proses pembelajaran, dan menciptakan nilai rasa lebih dalam memahami materi. Selain itu, melalui *anime* dan *manga* pelajar mampu menarik minat dan perhatian pelajar dalam mempelajari bahasa Jepang, sehingga pelajar bahasa Jepang merasa senang, bangkit dari rasa keingintahuan mereka, semangat dan termotivasi serta berantusias untuk mempelajari bahasa Jepang.

