

## BAB IV

### KESIMPULAN

Setelah selesai membagikan kuesioner kepada siswa di SMAN 04 Tambun Selatan dapat diambil kesimpulan yang berkaitan dengan penelitian ini dengan tema yaitu pengaruh *anime* dan *game* terhadap minat belajar bahasa Jepang siswa SMA di Tambun Selatan studi kasus SMAN 04 Tambun Selatan.

Banyak siswa SMAN 4 Tambun Selatan yang mengetahui apa itu *anime* hal ini membuktikan bahwa *anime* sudah sangat mendunia. Bahkan beberapa judul *anime* dapat banyak menarik penonton dari siswa SMAN 04 Tambun Selatan. Walaupun hanya sekedar untuk menikmati waktu luang, tetapi ada beberapa siswa yang tertarik dengan bahasa Jepang dan ingin memperdalam bahasa Jepang. Beberapa dari mereka juga menyetujui bahwa *anime* dapat meningkatkan minat belajar dan nilai bahasa Jepang mereka.

Banyak siswa SMAN 4 Tambun Selatan yang memainkan *game* walaupun *game* tersebut bukan *game* buatan asal Jepang. Namun banyak dari mereka masih meragukan bahwa *game* dapat meningkatkan minat belajar bahasa Jepang dan ketika mereka bermain *game* beberapa menggunakan bahasa Jepang ketika. Walau hanya sekedar untuk mendengarkan suaranya saja, namun hal tersebutlah yang dapat menimbulkan rasa minat terhadap bahasa Jepang.

*Anime* dan *game* tidak hanya memberikan dampak yang negatif, namun juga memberikan dampak yang positif. Beberapa siswa menyatakan bahwa *anime* dan *game* dapat melatih kemampuan berfikir mereka dan membuat mereka lebih mempelajari banyak hal seperti mempelajari bahasa dan budaya baik itu yang ada di Jepang ataupun luar Jepang.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *anime* dapat mempengaruhi minat belajar siswa terhadap bahasa Jepang dan *game* masih banyak siswa yang meragukan bahwa *game* dapat meningkatkan minat belajar bahasa Jepang, namun beberapa siswa menggunakan bahasa Jepang ketika bermain *game*.

Kemudian dapat disimpulkan juga bahwa *anime* dan *game* tidak hanya memberikan dampak negatif namun juga memberikan dampak yang positif.

