

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Anime

Menurut Aghinia (2012), *anime* merupakan animasi khas Jepang yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton. Menurut Jon Allen (2015) anime merupakan animasi yang diproduksi di Jepang, baik yang digambar tangan secara tradisional atau berupa CG (computer generated). Jauh lebih dalam, anime dan manga telah menjadi salah satu bagian penting dari kultur Jepang, anime adalah istilah untuk menyebut film animasi atau kartun dari Jepang. Asal katanya berasal dari *animation*, dalam Bahasa Jepang yaitu *animeshon* yang disingkat jadi anime. Walaupun anime berasal dari kata animasi, tetapi tetap sampai saat ini anime selalu dikatakan berasal dari Jepang karena dibedakan dari kultur budaya.

アニメは絵や人形などを少しずつ位置・形をずらして一こ
まずつ撮影し、映写すると動いているように見える映画。

Anime merupakan film yang di mana gambar dan boneka diambil satu per satu dengan menggeser posisi dan bentuk sedikit demi sedikit, dan ketika diproyeksikan tampak bergerak.

Anime saat ini telah menjadi komoditas internasional, semakin menarik perhatian banyak akademisi maupun praktisi dari berbagai bidang maupun negara. MacWilliams (2011) menyebut dua urgensi penelitian mengenai Anime. Pertama, *anime* merupakan bagian kunci dalam budaya visual populer di Jepang. *Anime* dan juga manga (komik Jepang) menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam kehidupan masyarakat Jepang yang sangat visual. Kedua, *anime* berperan penting dalam pembentukan mediascape global, baik cetak maupun elektronik.

Sebagian besar publikasi dan sumber-sumber primer tentang anime pada awalnya hanya tersedia dalam Bahasa Jepang. Hal ini menyebabkan para peneliti Anime non-penutur Bahasa Jepang merasa kesulitan. Hal ini disebabkan karena untuk memahami *anime* diperlukan pengetahuan yang memadai mengenai Bahasa

Jepang maupun sudut pandang orang Jepang itu sendiri. Sebagai contoh adanya perbedaan antara kalimat pasif Bahasa Jepang dengan Bahasa Indonesia seperti, kalimat pasif Bahasa Indonesia tidak memiliki “aturan sudut pandang pembicara” seperti Bahasa Jepang, dan bahkan jika orang atau benda yang dekat dengan pembicara bukanlah disebut sebagai subjek dalam kalimat Bahasa Indonesia (Sarjani, 2021). Di samping Bahasa sumber, masalah perbedaannya sudut pandang juga merupakan tantangan yang dihadapi oleh peneliti Anime yang sebagian besar berasal dari latar belakang pendidikan yang spesifik, misalnya kajian film dan media, kajian budaya, ilmu komunikasi, dan sebagainya, yang notabene kurang memiliki pengetahuan tentang konteks social budaya Jepang (Hu, 2013, 4-6).

Perkembangan studi *anime* di Jepang ini tidak terlepas dari kehadiran Japan Society for Animation Studies (JSAS, Nihon Animeshon Gakkai). Awalnya, *anime* di Jepang tidak pernah dikaitkan dengan sesuatu yang ilmiah. Seringkali ia hanya dipandang sebagai sebuah karya seni yang tidak bisa diberi label ‘ilmiah’, meskipun pada masa itu, tidak sedikit anime yang dimanfaatkan sebagai rujukan primer maupun sekunder dalam penelitian-penelitian ilmiah (Koide, 2013, 58). Namun demikian, seiring dengan meningkatnya jumlah penelitian mengenai anime, sejumlah peneliti dan praktisi media seperti Koide Masashi dan Ikeda Hiroshi, mulai tergerak untuk mendirikan apa yang kini dikenal sebagai JSAS pada bulan Juli tahun 1998. Kehadiran JSAS ini juga diikuti oleh penerbitan *Japanese Journal of Animation Studies* pada bulan Oktober di tahun yang sama. Memasuki tahun 2000-an, mulai dibuka departemen dan program studi khusus animasi di lingkungan pendidikan tinggi di Jepang, antara lain di Tokyo Polytechnic University, Tokyo Zokei University, Kyoto Seika University, dan Tokyo University of the Arts. Menariknya, Ketua JSAS saat itu bahkan diminta rekomendasinya sebagai syarat perizinan pembukaan program studi animasi ke MEXT (Kementerian Dikbud, Olahraga, dan IPTEK Jepang).

Pada awal tahun 1980 film anime mulai masuk ke Indonesia. Salah satu film animasi yang mengawali kesuksesan tersebut adalah Tetsuwan Atom atau yang lebih dikenal sebagai Astro Boy. Film ini disutradarai Ozamu Tezuka yang dikatakan sebagai God of Manga. Pada era 90-an muncullah anime Doraemon

bergenre komedi dan fiksi ilmiah di RCTI pada tahun 1991 karya Fujiko F. Fujio. Serial ini mampu bertahan hingga lebih dari 20 tahun sejak pertama kali penayangannya. Kemudian, muncul Sailor Moon bergenre romantis, Crayon Shinnan yang bergenre komedi, Pokemon yang bergenre fantasi/petualangan, dan lain-lain. Lalu, pada tahun 2000-an, muncul Dragon Ball yang dikarang Akira Toriyama pada tahun 1984 yang bergenre aksi dan petualangan, kemudian Rurouni Kenshin atau Samurai X yang bergenre chanbara atau pertarungan pedang, dan Naruto yang bergenre aksi petualangan dan fantasi. Keragaman genre pada anime sekarang jika dibandingkan dengan anime-anime yang masuk pada periode 1980-an membuat peminat anime semakin meningkat. Selain televisi, anime mencoba merambah bioskop. Beberapa anime yang diangkat di layar lebar antara lain Doraemon the Movie hingga Naruto the Movie (Roroputri, 2017).

2.1.1. Genre Anime

Genre merupakan salah satu alasan mengapa anime sangat digemari atau menari oleh banyak orang, karena *anime* memiliki berbagai macam genre yang bisa ditampilkan. Biasanya dalam sebuah *anime* terdapat 1-5 genre tergantung kebutuhan produksi anime itu sendiri dan alur cerita yang diinginkan oleh penulis. Menurut Tim Japanese Station, Japanese Station Book, (Jagakarsa: Bukune, 2015), hal. 79-82, Anime dikategorikan dalam beberapa genre yaitu sebagai berikut.

1. Action (Aksi)

Sebuah karya yang biasanya menggambarkan perkelahian, kekerasan, kekacauan, dan gerakan-gerakan cepat. Pada genre ini karakter bisa menggunakan senjata atau tanpa senjata.

2. Adventure (Petualangan)

Apabila karakter melakukan suatu perjalanan yang panjang untuk tujuan satu dan lain hal yang melewati segala macam peristiwa dalam perjalanan tersebut. Ini bisa dikatakan termasuk genre *adventure*.

3. Comedy (Komedi)

Sebuah karya yang ringan dan seringkali humoris, mengandung sebuah resolusi, pemecahan masalah, atau kesimpulan yang bahagia akan sebuah konflik.

4. Fantasi

Menceritakan kisah penuh imajinatif atau hal yang tidak pernah ada di dunia nyata/fiktif.

5. Drama

Menampilkan kisah kehidupan dengan situasi dan kondisi yang kompleks, penuh emosional dan konflik batin.

6. Slice Of Life

Menceritakan tentang kehidupan sehari-hari pada umumnya kita alami dan bisa disebut dengan nilai kehidupan keseharian manusia.

7. Sport (Olahraga)

Berhubungan mengenai olahraga-olahraga seperti Sepak bola, Bola voli, Bola basket, dan lain-lain.

8. Musik

Menggunakan alat music sebagai tema untuk cerita dan biasanya dimainkan oleh karakter dan menampilkan suatu pertunjukan.

9. Shoujo

Karya yang biasanya berhubungan dengan masalah percintaan atau pengembangan karakter dan ditunjukkan untuk perempuan berusia 10-18 tahun.

10. Shounen

Biasanya memiliki ciri khas dengan cerita dengan karakter dari lemah menjadi lebih kuat dan ditunjukkan untuk laki-laki berusia 10-18 tahun.

2.2. SMA PAMOR Cikampek

Yayasan PAMOR didirikan pada tanggal 23 Januari 1985 oleh Mayjen TNI (Purn) R.H.Sughandi Karto Subroto (alm) dan DR. Hj. Mien Sugandhi, mantan menteri sosial di era Pemerintahan Soeharto. Yayasan PAMOR bergerak di bidang kesehatan dan pendidikan, kecerdasan kehidupan bangsa dan kesejahteraan umum dalam rangka ikut serta mewujudkan masyarakat Indonesia yang adil dan makmur,

baik material maupun spiritual berdasarkan pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, merupakan tujuan utama didirikan Yayasan PAMOR untuk mencapai tujuan tersebut.

SMA PAMOR Cikampek memiliki 2 jurusan dalam program studinya yaitu, MIPA (matematika dan ilmu pengetahuan alam), IPS (ilmu pengetahuan sosial). Pengembangan bahasa Jepang merupakan salah satu program unggulan SMA PAMOR Cikampek. Siswa kelas X sampai XII diwajibkan untuk mempelajari bahasa Jepang. Buku yang digunakan adalah Buku pelajaran Bahasa Jepang Sakura (さくら) terbitan The Japan Fondation Jakarta dan Direktorat Pembinaan SMA Ditjen. Manajemen Dikdasmen Kementerian Pendidikan Nasional RI pada tahun 2009.

2.2. Standar Kemampuan Bahasa Jepang

2.2.1. Kemampuan Bahasa Jepang

Kemampuan (ability) berarti kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. (Stephen P. Robbins & Timonthy A. Judge, 2009: 57). Menurut Robert Kreitner (2005) kemampuan merupakan sikap seseorang yang memiliki ciri-ciri kontinyu dalam melakukan tindakan-tindakan seseorang tanpa adanya pengaruh yang mengubahnya. Maka dalam definisi ini sangat berhubungan dengan kemampuan maksimum atas mental seseorang menghadapi permasalahan sosial di masyarakat. Menurut Soehardi (2003) kemampuan adalah kajian yang menghasilkan arti nilai-nilai secara normatif atas perilaku seseorang dan dianggap sebagai hasil kerjanya kepada masyarakat. Maka dalam hal inilah kemampuan disebut sebagai bakat yang diperoleh dari sejak lahir, proses belajar, serta pengalaman.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah kecakapan atau potensi atau perubahan energi seseorang individu untuk menguasai keahlian dalam melakukan atau mengerjakan beragam tugas yang diperoleh dari sejak lahir, proses belajar, serta pengalaman.

Bahasa merupakan suatu ungkapan yang mengandung maksud untuk menyampaikan sesuatu kepada orang lain. Sesuatu yang dimaksudkan oleh pembicara bisa dipahami dan dimengerti oleh pendengar atau lawan bicara melalui bahasa yang diungkapkan.

Menurut Wibowo (2001), bahasa adalah suatu sistem lambang bunyi yang bermakna dan artikulasi (dihasilkan oleh alat-alat tutur) yang bersifat arbitrer dan konvensional, yang digunakan sebagai alat komunikasi oleh sekelompok orang untuk melahirkan perasaan dan pikiran. Walija (1996), mengungkapkan definisi bahasa adalah komunikasi yang paling lengkap dan efektif untuk menyampaikan gagasan, pesan, maksud, perasaan, dan pendapat kepada orang lain.

Menurut Abdul Chaer (2006) Bahasa adalah suatu sistem lambang berupa bunyi, digunakan oleh suatu masyarakat tutur untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri. Bahasa tulisan yang walaupun dalam dunia modern sangat penting, hanyalah bersifat sekunder. Bahasa tulisan sesungguhnya tidak lain adalah rekaman visual dalam bentuk huruf-huruf dan tanda-tanda baca dari bahasa lisan. Dalam dunia modern, penguasaan terhadap bahasa lisan dan bahasa tulisan sama pentingnya. Jadi, kedua macam bentuk bahasa itu harus pula dipelajari dengan sungguh-sungguh

Ruang lingkup bahasa bisa secara internal maupun eksternal. Secara internal, umpamanya bahasa Arab atau Jepang misalnya, bisa digunakan untuk mengintensifkan internal bangsa Arab atau Jepang itu sendiri. Adapun secara eksternal, bahasa Arab atau Jepang digunakan untuk mengkomunikasikan segala perasaan bangsa Arab atau Jepang, serta pikiran orang Arab atau Jepang kepada dunia luar. Ketika bangsa Indonesia menguasai bahasa Asing, itu artinya bangsa Indonesia bisa melihat perkembangan pemikiran yang ada di negara tersebut, perasaan mereka, serta budayanya (Suherman, 2017).

Belajar bahasa Asing hendaknya memenuhi dua tujuan. Pertama, pembelajar perlu menyiapkan diri agar bisa membaca buku teks dalam bahasa Asing. Kedua, kemampuan berbahasa Asing masih digunakan sebagai faktor penentu guna mendapatkan pekerjaan dan imbalan menarik. Banyak iklan lowongan mencantumkan kemampuan berbahasa Asing sebagai salah satu syarat

utama. Meski anak sudah belajar bahasa Asing selama bertahun-tahun di sekolah, umumnya kompetensi dalam bahasa ini di kalangan lulusan sekolah menengah secara umum masih tergolong sangat rendah. Untuk menjawab kebutuhan terhadap penguasaan bahasa Asing (pada pelajaran bahasa Inggris), kurikulum di Indonesia telah mengalami beberapa perubahan (Dardjowidjojo, 2000). Dimulai dengan pendekatan tata bahasa dan terjemahan (1945), oral (1968), audio-lingual (1975), komunikatif (1984), dan kebermaknaan (1994). Perubahan drastis dalam tahap perumusan kurikulum standar terjadi di tahun 1984 saat pengajaran bahasa Asing bergeser dari behaviorism menuju konstruktivisme. Bahasa dipandang sebagai suatu fenomena sosial, dan pengajaran bahasa seharusnya lebih menekankan pada penggunaan, bukan pada struktur bahasa. Mengacu paradigma baru ini, Kurikulum 1984 dan 1994 bercita-cita membangun kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Asing secara aktif.

Kegiatan pembelajaran bahasa merupakan upaya yang mengakibatkan peserta didik dapat mempelajari bahasa dengan cara efektif dan efisien. Pembelajaran bahasa asing adalah proses mempelajari sebuah bahasa yang digunakan sebagai bahasa komunikasi di lingkungan seseorang, akan tetapi bahasa tersebut hanya dipelajari di sekolah dan tidak dipergunakan sebagai komunikasi sehari-hari oleh pembelajar (Ghazali, 2000: 11-12).

Bahasa asing dalam pembelajaran bahasa adalah bahasa yang dipelajari oleh seorang peserta didik disamping bahasa peserta didik itu sendiri (Parera, 1993: 16). Tujuan pembelajaran adalah tujuan yang hendak dicapai setelah selesai diselenggarakannya suatu proses pembelajaran, misalnya suatu acara pertemuan, yang bertitik tolak pada perubahan tingkah laku peserta didik (Hamalik, 2001: 6). Menurut Ghöring dalam Hardjono (1988: 5) tujuan umum pembelajaran bahasa asing ialah komunikasi timbal balik antar kebudayaan (cross cultural communication) dan saling pengertian antar bangsa (cross cultural understanding). Peserta didik dikatakan telah mencapai tujuan ini, kalau ia telah memiliki pengetahuan dan keterampilan berbahasa asing sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan.

Seseorang dikatakan telah menguasai bahasa adalah jika orang tersebut mengerti apa yang dikatakan orang lain dan dapat mempergunakan bahasa tersebut untuk berkomunikasi. Pernyataan ini diperkuat oleh pendapat dari Purwanto dan Alim (1997: 20) tentang tujuan bahasa yaitu membentuk pengertian. Maksudnya adalah dengan mempelajari suatu bahasa khususnya bahasa asing, maka sebagai pembicara harus dapat mengerti apa yang diungkapkan dan sebagai pendengar harus dapat mengerti apa yang diungkapkan oleh orang lain.

Dalam usaha mempelajari bahasa asing sekurang-kurangnya seseorang harus berusaha keras untuk menguasainya yang di dalamnya termasuk unsur kebudayaan baru, cara berpikir yang baru, serta cara bertindak yang baru pula. Untuk itu diperlukan cara pengajaran bahasa asing yang tepat. Pengajaran bahasa adalah suatu tugas atau pekerjaan di mana inteligensia, imaginasi, latihan pengetahuan bahasa dan pengalaman serta sejumlah pengetahuan lainnya merupakan komponen-komponen yang sangat berperan bahkan mempunyai nilai yang sangat tinggi (Rombejajung, 1988: 1-2). Dalam pengajaran bahasa asing menurut Neuer dalam Hardjono (1988: 27), peserta didik harus mencapai taraf kemampuan mengungkapkan diri secara lisan dan tertulis sesuai dengan apa yang digariskan dalam kurikulum.

Hardjono (1988: 14) menjelaskan bahwa pengajaran bahasa asing secara formal mengajarkan pengetahuan teori dahulu yang akan dipakai sebagai dasar dalam latihan menggunakan bahasa tersebut. Cara belajar bahasa asing secara nonformal ialah di mana orang harus belajar bahasa asing, misalnya karena dia berada di negara itu sendiri. Belajar nonformal ini hanya mempunyai satu tahap, karena dalam belajar langsung mempergunakan bahasa tanpa teori orang sekaligus belajar berfikir dalam bahasa tersebut. Lebih lanjut Hardjono (1988: 78) menyatakan bahwa saat ini tujuan pengajaran bahasa asing diarahkan ke pengembangan keterampilan menggunakan bahasa asing yang dipelajari sesuai dengan tingkat dan taraf yang ditentukan oleh kurikulum yang berlaku.

Berdasarkan beberapa teori yang telah dipaparkan di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa pembelajaran bahasa asing adalah suatu proses belajar bahasa 12 yang pembelajar lakukan secara sengaja baik dalam sebuah forum yang formal

maupun yang informal dan bahasa yang dipelajari oleh pembelajar bahasa adalah bahasa lain selain bahasa ibu. Belajar bahasa asing bagi peserta didik berarti mempelajari semua aspek bahasa yang satu sama lain merupakan suatu kesatuan. Tujuan dari pembelajaran bahasa asing adalah agar peserta didik mampu berkomunikasi dengan bahasa asing yang dipelajarinya baik secara lisan maupun tertulis dan dapat menggunakannya dengan baik agar nantinya dapat bermanfaat bagi peserta didik.

Maka kemampuan Bahasa Jepang merupakan kecapakan atau potensi seseorang dalam berbahasa Jepang sebagai alat komunikasi.

2.3. Indikator Kemampuan Bahasa Jepang

2.3.1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Bahasa dan Sastra Jepang

SMA/MA

Kompetensi merupakan perpaduan dari tiga domain pendidikan yang meliputi ranah pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang terbentuk dalam pola berpikir dan bertindak dalam kehidupan sehari-hari. Atas dasar ini, kompetensi dapat berarti pengetahuan, ketrampilan dan kemampuan yang dikuasai oleh seseorang yang telah menjadi bagian dari dirinya sehingga ia dapat melakukan perilaku-perilaku kognitif, afektif dan psikomotorik dengan sebaik-baiknya. Sedangkan Arifin (2011: 113), mendefinisikan kompetensi adalah jalinan terpadu yang unik antara pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang direfleksikan dalam pola berpikir dan pola tindakan.

Berikut merupakan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Bahasa dan Sastra Jepang SMA/MA:

KELAS: X

Tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan/atau ekstrakurikuler. Rumusan Kompetensi Sikap Spiritual adalah “Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya”.

Adapun rumusan Kompetensi Sikap Sosial adalah “Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia”.

Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (indirect teaching), yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah, dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan dan kondisi siswa. Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung, dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter siswa lebih lanjut. Kompetensi Pengetahuan dan Kompetensi Keterampilan dirumuskan sebagai berikut, yaitu siswa mampu:

Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan)	Kompetensi Inti 4 (Keterampilan)
3. memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah	4. mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

Tabel 1. Kompetensi Inti

Kompetensi Dasar	Kompetensi Dasar
<p>3.1 menentukan ungkapan menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, instruksi (<i>aisatsu</i>) dan cara meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya sesuai konteks penggunaannya</p>	<p>4.1 mendramatisasikan ungkapan menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, instruksi (<i>aisatsu</i>) dan cara meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya sesuai konteks penggunaannya</p>
<p>3.2 menunjukkan ungkapan memberi dan meminta informasi terkait perkenalan diri (<i>jiko shoukai</i>) dan identitas diri, serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya</p>	<p>4.2 mengemukakan ungkapan terkait perkenalan diri (<i>jiko shoukai</i>) dan identitas diri, serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya</p>
<p>3.3 menentukan informasi berkenaan dengan memberi dan meminta informasi terkait tanggal, bulan, dan tahun (<i>jikan</i>), serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan</p>	<p>4.3 mengemukakan informasi berkenaan dengan memberi dan meminta informasi mengenai tanggal, bulan, dan tahun (<i>jikan</i>), serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan</p>
<p>3.4 memahami informasi tentang keluarga (<i>kazoku</i>), karakter dan hal-hal yang disukai pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya</p>	<p>4.4 membuat wacana pendek dan sederhana mengenai paparan tentang keluarga (<i>kazoku</i>), karakter dan hal-hal yang disukai pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya</p>

3.5 menganalisis ungkapan yang menyatakan kemampuan (<i>dekiru koto</i>) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	4.5 menggunakan ungkapan yang menyatakan kemampuan (<i>dekiru koto</i>) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya
3.6 menganalisis kehidupan sekolah (<i>gakkou no seikatsu</i>) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	4.6 menghasilkan wacana pendek dan sederhana mengenai kehidupan sekolah (<i>gakkou no seikatsu</i>) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya

Tabel 2. Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar adalah bentuk penguasaan peserta didik terhadap pengetahuan, perilaku, keterampilan, dan sikap setelah mendapatkan materi pembelajaran pada jenjang pendidikan tertentu. Kompetensi dasar dikembangkan berdasarkan karakteristik peserta didik dan mengacu pada kompetensi inti yang telah dirumuskan yang memiliki fungsi sebagai acuan atau rujukan guru dalam menyusun indikator kompetensi pada pembelajaran di kelas. Dengan demikian, akan tercapai tujuan pembelajaran.

2.3.2. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

KKM merupakan singkatan dari kriteria ketuntasan minimal yaitu kriteria paling rendah untuk menyatakan peserta didik mencapai ketuntasan. KKM harus ditetapkan di awal tahun ajaran oleh satuan pendidikan berdasarkan hasil musyawarah guru mata pelajaran di satuan pendidikan atau beberapa satuan pendidikan yang memiliki karakteristik yang hampir sama. Pertimbangan pendidik atau forum MGMP secara akademis menjadi pertimbangan utama menetapkan KKM. Kriteria ketuntasan minimal menjadi acuan bersama guru, peserta didik, dan

orang tua peserta didik. Kriteria ketuntasan minimal harus dicantumkan dalam laporan hasil belajar (LBH) sebagai acuan dalam menyikapi hasil belajar peserta didik (Depdiknas, 2008).

Adapun fungsi Kriteria Ketuntasan Minimal adalah :

- a. Sebagai acuan bagi guru dalam menilai kompetensi peserta didik sesuai kompetensi dasar mata pelajaran yang diikuti.
- b. Sebagai acuan bagi peserta didik dalam menyiapkan diri mengikuti penilaian mata pelajaran. Setiap kompetensi dasar (KD) dan indikator ditetapkan KKM yang harus dicapai dan dikuasai oleh peserta didik.
- c. Dapat digunakan sebagai bagian dari komponen dalam melakukan evaluasi program pembelajaran yang dilaksanakan disekolah.
- d. Merupakan kontrak pedagogik antara guru dengan peserta didik dan antara satuan pendidikan dengan masyarakat. Keberhasilan pencapaian KKM merupakan upaya yang harus dilakukan bersama antara pendidik, peserta didik, pimpinan satuan pendidikan dan orang tua.
- e. Merupakan target satuan pendidikan dalam pencapaian kompetensi setiap mata pelajaran. Satuan pendidikan harus berupaya semaksimal mungkin untuk melampaui KKM yang ditetapkan.

Berdasarkan peraturan Permendiknas No 20 Tahun 2007 tentang Standar Penilaian Pendidikan, kriteria ketuntasan minimal adalah kriteria ketuntasan belajar (KKB) yang ditentukan oleh satuan pendidikan. KKM pada akhir jenjang satuan pendidikan untuk kelompok mata pelajaran selain ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan nilai batas ambang kompetensi.

KKM untuk semua mata pelajaran di SMA PAMOR Cikampek ditentukan nilai 70, termasuk KKM mata pelajaran Bahasa Jepang. KKM ditetapkan pada awal tahun pelajaran oleh guru mata pelajaran Bahasa Jepang. Dalam menentukan KKM memperhatikan aspek kompleksitas, aspek daya dukung, dan kemampuan siswa.

2.4. Penelitian Ex Post Facto

2.4.1. Pengertian Ex Post Facto

Menurut Widarto (2013) Ex post facto memiliki definisi yaitu sesudah fakta yang berarti penelitian yang dilakukan setelah suatu kejadian itu terjadi. Tujuan penelitian expos facto merupakan penelitian dengan cara mencari penyebab atas akibat yang sekarang terjadi atau mencari akibat lanjut dari peristiwa yang telah terjadi. Sebenarnya antara penelitian korelasional dengan penelitian ex post facto memiliki kesamaan, dimana masing-masing penelitian dilakukan setelah suatu peristiwa terjadi (non eksperimental) dan masing-masing penelitian tidak dilakukan perlakuan atau intervensi terhadap variabel bebasnya. Namun demikian, keduanya memiliki perbedaan yaitu: a. dalam penelitian korelasional, peneliti tidak mengidentifikasi atau membedakan antara variabel bebas dengan variabel terikat, dan b. dalam penelitian ex post facto, peneliti berusaha mengidentifikasi hubungan sebab akibat antara variabel bebas dengan variabel terikatnya. Prinsip-Prinsip Penelitian Ex Post Facto adalah dilakukan setelah suatu peristiwa terjadi dan tidak ada manipulasi atau intervensi terhadap variabel bebas.

2.4.2. Macam-macam Ex Post Facto

Penelitian *ex post facto* dapat dibedakan menjadi 2 jenis, yaitu:

1. *Causal research* (penelitian korelasi) merupakan suatu penelitian yang melibatkan tindakan pengumpulan data guna menentukan, apakah ada hubungan dan tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih. Penelitian korelasi dilakukan dalam berbagai bidang diantaranya pendidikan, sosial, maupun ekonomi. Penelitian ini hanya terbatas pada panafsiran hubungan antarvariabel saja tidak sampai pada hubungan kausalitas, tetapi penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk dia jadi penelitian selanjutnya seperti penelitian eksperimen (Emzir, 2009). Penelitian korelasi memiliki tiga karakteristik penting untuk para peneliti yang hendak menggunakannya, yaitu: (a) Penelitian korelasi tepat jika variabel kompleks dan penelitian tidak mungkin melakukan manipulasi dan mengontrol variabel seperti

dalam penelitian eksperimen; (b) Memungkinkan variabel diukur secara intensif dalam *setting* (lingkungan) nyata; dan (c) Memungkinkan peneliti mendapatkan derajat asosiasi yang signifikan.

2. *Causal comparative research* (penelitian kausal komparatif) adalah penyelidikan empiris yang sistematis di mana peneliti tidak mengendalikan variabel bebas secara langsung karena keberadaan dari variabel tersebut telah terjadi atau karena variabel tersebut pada dasarnya tidak dapat dimanipulasi (Kerlinger dalam Emzir, 2010:119). Menurut Nasir (1999:68) penelitian komparatif merupakan sejenis penelitian deskriptif yang ingin mencari jawaban secara mendasar tentang sebab akibat dengan menganalisa faktor-faktor penyebab terjadinya ataupun munculnya suatu fenomena tertentu. Tujuannya adalah melihat akibat dari suatu fenomena dan menguji hubungan sebab akibat dari data-data setelah semua kejadian yang dikumpulkan telah selesai berlangsung. Dengan kata lain, penelitian kausal komparatif adalah penelitian yang diarahkan untuk menyelidiki hubungan sebab-akibat berdasarkan pengamatan terhadap akibat yang terjadi dan mencari faktor yang menjadi penyebab melalui data yang dikumpulkan.

2.5. Causal Comparative Research

Penelitian kausal komparatif (*causal comparative research*) yang termasuk kedalam penelitian *ex post facto* adalah penyelidikan empiris yang sistematis di mana peneliti tidak mengendalikan variabel bebas secara langsung karena keberadaan dari variabel tersebut telah terjadi atau karena variabel tersebut pada dasarnya tidak dapat dimanipulasi (Kerlinger dalam Emzir, 2010:119). Menurut Nasir (1999:68) penelitian komparatif merupakan sejenis penelitian deskriptif yang ingin mencari jawaban secara mendasar tentang sebab akibat dengan menganalisa faktor-faktor penyebab terjadinya ataupun munculnya suatu fenomena tertentu. Tujuannya adalah melihat akibat dari suatu fenomena dan menguji hubungan sebab akibat dari data-data setelah semua kejadian yang dikumpulkan telah selesai berlangsung.

Penelitian *ex post facto* memiliki ciri utama sesuai yang dijelaskan oleh Nasir (1999: 73) yaitu sifat penelitian yang tidak ada kontrol terhadap variabel dan peneliti tidak mengadakan aturan maupun manipulasi terhadap variabel. Variabel dilihat apa adanya. Suryabrata (2006) menjelaskan bahwa penelitian kausal komparatif bersifat *ex post facto*, artinya data dikumpulkan setelah semua kejadian yang dipersoalkan berlangsung atau lewat. Peneliti mengambil satu atau lebih akibat dan menguji data dengan menelusuri kembali ke masa lalu untuk mencari sebab-sebab, saling hubungan dan maknanya. Studi kausal komparatif atau *ex post facto* adalah penelitian yang berusaha menentukan penyebab atau alasan, untuk keberadaan perbedaan dalam perilaku atau status dalam kelompok individu. Dengan kata lain, penelitian kausal komparatif adalah penelitian yang diarahkan untuk menyelidiki hubungan sebab-akibat berdasarkan pengamatan terhadap akibat yang terjadi dan mencari faktor yang menjadi penyebab melalui data yang dikumpulkan.

Di lain pihak, Donald Ary, dkk, memaparkan bahwa penelitian kausal komparatif merupakan jenis penelitian *ex post facto*, yaitu penelitian tersebut dilakukan setelah perbedaan-perbedaan dalam variabel bebas itu terjadi karena perkembangan kejadian itu secara alami. Semua kejadian yang dipersoalkan sudah berlangsung lewat sehingga tidak memungkinkan untuk dilakukan *treatment* sebagaimana dalam penelitian eksperimen memberikan batasan tentang penelitian *ex post facto*, yakni penyelidikan empiris yang sistematis. Ilmuwan tidak mengendalikan variabel bebas secara langsung karena perwujudan variabel tersebut telah terjadi atau karena variabel tersebut pada dasarnya memang tidak dapat dimanipulasi. Kesimpulan hubungan di antara variabel - variabel itu dilakukan tanpa intervensi langsung, tapi berdasarkan perbedaan yang mengiringi variabel bebas dan variabel terikat itu. Peneliti dalam membandingkan dan mencari hubungan sebab-akibat dari variabelnya tidak dapat melakukan *treatment* dan penelitian ini cenderung mengandalkan data kuantitatif.

Adapun kelebihan penelitian causal comparative menurut Suryabrata (2003) yakni sebagai berikut.

- Metode causal comparative adalah metode penelitian yang baik untuk berbagai keadaan, sedangkan metode eksperimental yang dianggap lebih kuat tidak dapat digunakan apabila Tidak selalu memiih, mengontrol, dan memanipulasikan faktor-faktor yang dibutuhkan untuk menyelidiki hubungan sebab akibat secara langsung dan Pengontrolan terhadap semua variabel kecuali variabel bebas sangat tidak realistis dan dibuat-buat yang mencegah interaksi normal dengan variabel lain yang berpengaruh.
- Penelitian studi komperative sangat berguna karena menghasilkan informasi untuk mengetahui gejala yang dipermasalahkan, apa sejalan dengan apa, dalam kondisi apa, pada perurutan dan pola yang bagaimana dan sejenis dengan itu.
- Perbaikan-perbaikan dalam hal teknik, metode statistik dan rancangan dengan control parsial, pada akhir-akhir ini telah membuat studi kausal komperatif yang lebih dapat dipertanggungjawabkan.

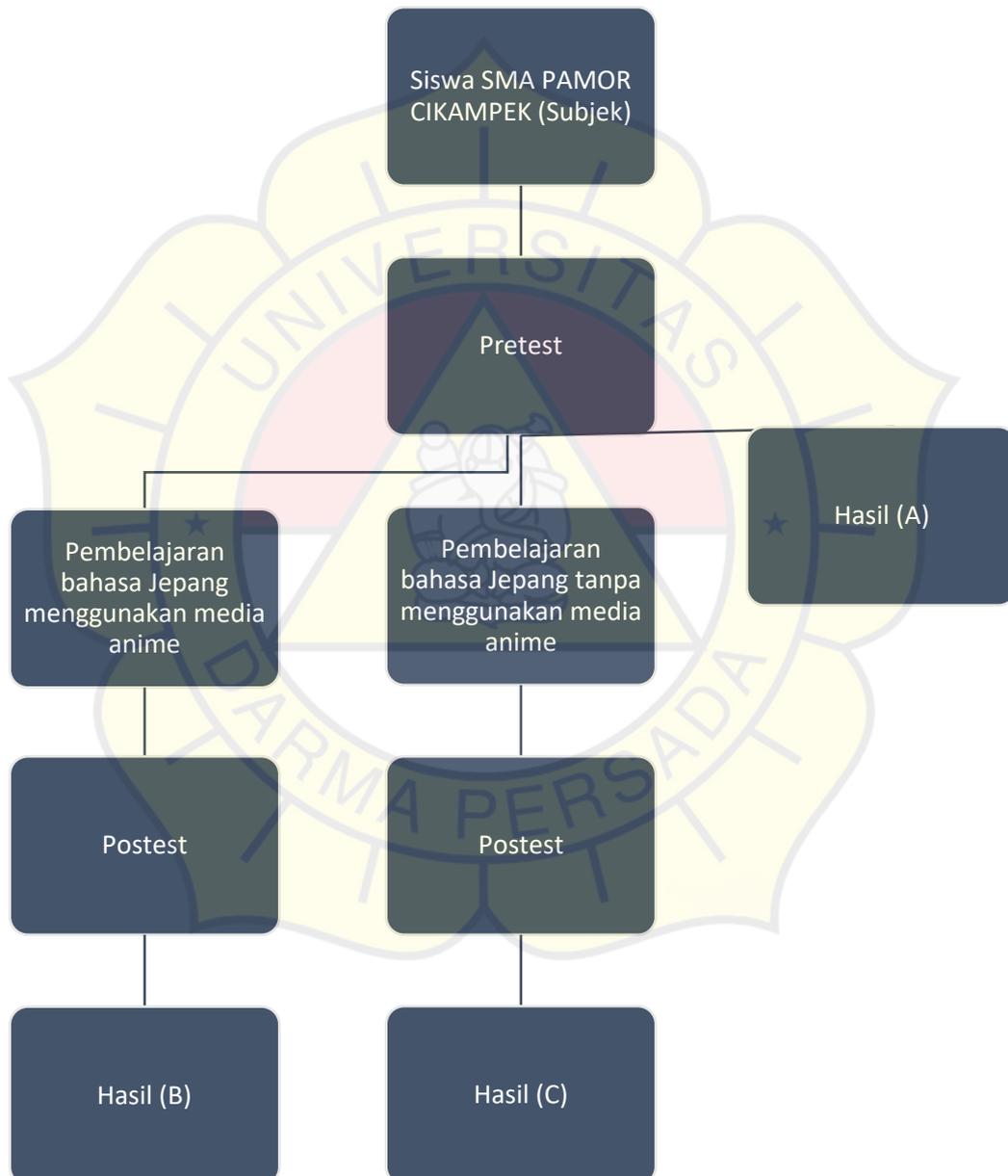
Disamping beberapa kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh Penelitian Causal Comparative. Penelitian Causal Comparative juga memiliki beberapa kelemahan seperti berikut

- Kelemahan utama setiap rancangan ex-post facto tidak terdapat kontrol terhadap variabel bebas
- Adanya kesukaran untuk memperoleh kepastian bahwa faktor-faktor penyebab yang relevan telah benar-benar tercakup dalam kelompok faktor-faktor yang sedang diselidiki
- Suatu gejala mungkin tida hanya merupakan akibat dari sebab-sebab ganda, tetapi dapat pula disebabkan oleh sesuatu sebab pada kejadian tertentu dan oleh lain sebab pada kejadian lain.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas maka dapat diketahui bahwa penelitian kausal komparatif merupakan penelitian yang menyelidiki faktor-faktor penyebab (variabel terkait) dari akibat (variabel bebas) yang telah terjadi. Dimana variabel bebas dari objek penelitian ini tidak dapat dimanipulasi.

2.6. Kerangka Penelitian

Berikut adalah kerangka penelitian yang akan dilaksanakan penulis:



Bagan 1. Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian menjelaskan bahwa siswa SMA PAMOR Cikampek sebagai subjek dalam penelitian ini yang akan melaksanakan pretest. Menurut Anas Sudijono (1996) Pretest merupakan tes awal yang digunakan pada saat akan berlangsungnya penyampaian materi dengan tujuan untuk mengetahui sejauh manakah materi atau bahan yang akan diajarkan sudah dapat dikuasai oleh siswa. Dengan hasil pretest yang akan terlihat hasil (A) untuk mengetahui sejauh mana tingkat kemampuan siswa. Setelah itu, siswa diberikan pembelajaran dengan penggunaan anime dengan pembelajaran tanpa penggunaan *anime*. Setelah itu siswa diarahkan untuk mengerjakan posttest. Menurut Anas Sudijono (1996) Posttest merupakan tes akhir yang dilaksanakan pada akhir proses pembelajaran suatu materi dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa tentang materi dan pokok penting materi yang dipelajari. Materi tes ini berkaitan dengan materi yang telah diajarkan kepada siswa sebelumnya. Tujuannya agar guru dapat mengetahui mana lebih baik dari hasil kedua tes tentang pemahaman siswa. Apabila siswa lebih memahami suatu materi setelah proses pembelajaran maka, program pengajaran dinilai berhasil. Posttest dilakukan untuk melihat sejauh mana kemampuan Bahasa Jepang siswa setelah diberikan pembelajaran menggunakan media *anime* (A) dengan pembelajaran tanpa menggunakan media *anime* (B).

Pada dasarnya pelaksanaan pretest dan posttest pada suatu objek penelitian adalah untuk mengetahui dampak dari proses suatu strategi penelitian. Terlepas dari apapun hasilnya, selama terdapat perbedaan antara pretest dan posttest maka dapat disimpulkan bahwa suatu penelitian tertentu menghasilkan suatu dampak terhadap keberlangsungan seluruh penelitian. Hasil penelitian yang sebenarnya dapat diketahui setelah posttest dilaksanakan. Hal tersebut dikarenakan ketika objek atau sampel penelitian melakukan suatu posttest, dapat dipastikan bahwa objek penelitian tersebut terlebih dahulu telah memperoleh atau mendapatkan perlakuan dengan strategi penelitian yang kemudian memberikan dampak atau hasil spesifik mengenai bagaimana penelitian tersebut berlangsung.

Pemberian metode Pre-test dan Posttest pada siswa akan menuntun siswa kepada tahap-tahap perkembangan kognitif dalam memahami materi atau bahan pelajaran dengan baik pada proses belajar. Dengan pelaksanaan Pre-test siswa

sebelumnya harus memiliki persiapan akan bahan atau materi yang akan diterima sehingga proses pengintegrasian atau penyatuan (asimilasi) bahan yang sudah dikuasai siswa dengan bahan atau materi yang baru diajarkan dapat membuat perkembangan siswa lebih baik atau penyesuaian (akomodasi) materi yang sudah dikuasai siswa dengan materi yang akan diajarkan. Sesuai dengan pendapat Piaget Piaget dalam Suciati (2001:11) yaitu: proses belajar harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif yang dilalui siswa dimana: proses belajar terdiri dari tiga tahapan, yakni asimilasi, akomodasi dan equilibrasi (penyeimbangan). Proses asimilasi adalah proses penyatuan (pengintegrasian) informasi baru ke struktur baru kognitif yang sudah ada dalam benak siswa. Proses akomodasi adalah penyesuaian struktur kognitif kedalam situasi yang baru, proses equilibrasi adalah penyesuaian berkesinambungan antara asimilasi dan akomodasi.

2.6.1.1. Shirokuma Café

Anime yang akan digunakan untuk penelitian adalah *anime* yang berjudul *Shirokuma Café* atau しろくまカフェ. *Anime* ini bergenre komedi dan *slice of life*. *Shirokuma café* rilis pada 5 April 2012 dengan jumlah episode sebanyak 50 episode dengan penayangan episode terakhir pada 28 Maret 2013. *Shirokuma café* ditayangkan di TV Jepang setiap Kamis pukul 17.30 waktu Jepang. *Shirokuma café* bercerita mengenai seorang beruang kutub yang hidup dan membuka usaha kafe yang memungkinkan tamu-tamunya datang untuk memesan menu yang ada sambil duduk dan bersantai. Saat menjalani hari-harinya di kafe banyak kejadian yang terjadi bersama dengan teman-temannya yaitu Panda, Penguin dan lainnya.

Shirokuma Café beberapa kali menjadi rekomendasi anime yang mudah untuk belajar bahasa Jepang, terutama di Internet. *Shirokuma Café* mewakili kehidupan sehari-hari orang Jepang dan cara orang Jepang berbicara. Walaupun kurang dikenal dimasyarakat luas, anime tersebut sangat disarankan untuk belajar Bahasa Jepang. Pada *anime Shirokuma Café* terdapat percakapan-percakapan ringan yang sering diucapkan, dan bobot dari topik yang dibicarakan hanya seputar kehidupan sehari-hari yang tidak terlalu cukup berat yang akan memudahkan para

pemelajar Bahasa Jepang tingkat rendah untuk semakin baik belajar. Selain itu, *anime shirokuma café* memiliki beberapa penjelasan mengenai kosakata-kosakata Bahasa Jepang yang memiliki bunyi atau penyebutan yang mirip namun dijelaskan jika kosakata tersebut berbeda. Maka dari itu, menurut penulis anime *Shirokuma Café* merupakan anime yang sesuai untuk digunakan dalam penelitian penulis.

Bisa disimpulkan bahwa anime merupakan animasi khas Jepang yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita yang ditunjukkan pada beragam jenis penonton dalam Bahasa Jepang. Namun seiring berjalannya waktu, anime mulai menjadi budaya visual populer di Jepang. Anime berperan penting dalam pembentukan mediascape global, baik cetak maupun elektronik ke seluruh dunia. Semakin besarnya anime di dunia menjadikan banyak terjemahan-terjemahan anime dari Bahasa Jepang ke Bahasa asing. Hal itu membuat penikmat anime diseluruh dunia dapat mengonsumsi anime dengan baik.

Pada penelitian ini, anime yang akan digunakan adalah anime yang berjudul *Shirokuma Café* dengan genre komedi dan *slice of life*. Pada anime ini, terdapat percakapan-percakapan ringan, dan bobot topik yang dibicarakan hanya seputar kehidupan sehari-hari. Selain itu, anime ini juga banyak memberikan beberapa kosakata-kosakata yang sering digunakan di kehidupan sehari-hari. Alasan penulis memilih anime ini yaitu menyesuaikan dengan silabus Bahasa Jepang kelas X SMA/MA. Dengan melihat indikator kemampuan Bahasa Jepang siswa bisa kita bandingkan kemampuan Bahasa Jepang siswa yang mengikuti pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan media anime dengan siswa yang mengikuti pembelajaran Bahasa Jepang tanpa menggunakan media anime. Penulis membandingkan dengan menyelidiki faktor-faktor penyebab (variabel terkait) dari akibat (variabel bebas) yang telah terjadi.

Serial anime ini dirasa tepat menurut penulis untuk diaplikasikan kepada para siswa mengingat jalur ceritanya yang mudah, tidak memuat banyak plot pendukung, serta penggunaan bahasa yang sederhana digunakan dalam hampir seluruh bagian dari anime tersebut. Pemilihan anime tersebut juga semata-mata adalah hasil seleksi dari banyak anime dengan judul lainnya. Proses filtrasi

penggunaan anime tersebut sudah melalui pengawasan dan konsultasi terlebih dahulu dengan guru pamong di SMA PAMOR Cikampek.

Latar mengenai anime tersebut juga memuat relevansi dengan kehidupan sosial yang terjadi di kalangan remaja masa kini. Dengan banyak pertimbangan mengenai aspek-aspek yang terdapat dalam anime tersebut yang membuat penulis dan guru pamong sebagai salah satu pengampu untuk kemudian digunakan dalam penelitian sebagai suatu media pembelajaran.

