

**HUBUNGAN KEBIASAAN MENONTON ANIME DENGAN
PENGUASAAN KOSAKATA (*GOI*) SISWA KELAS XII IPS SMA NEGERI
12 PADANG TAHUN AJARAN 2017/2018**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



**TALIA OKTAVIANA SARI NASUTION
1301299/2013**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018**

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Hubungan Kebiasaan Menonton *Anime* dengan
Penguasaan Kosakata (*Goi*) Siswa Kelas XII
IPS SMA Negeri 12 Padang Tahun Ajaran
2017/2018

Nama : Talia Oktaviana Sari Nasution

NIM : 1301299/2013

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang

Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris

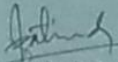
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Februari 2018

Disetujui oleh,

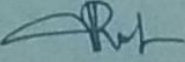
Pembimbing I

Pembimbing II


Siti Fatimah, S.S., M.Ed., Ph.D.
NIP. 19720615 199903 2 002


Nova Yulia, S.Hum., M.Pd.
NIP. 19840731 200912 2 009

Mengetahui
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris


Dr. Refnaldi, S.Pd., M.Litt.
NIP. 19680301 199403 1 003

PENGESAHAN

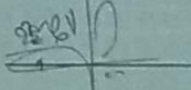
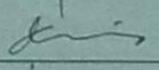
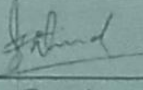
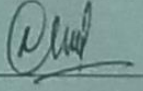
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang
dengan judul

**HUBUNGAN KEBIASAAN MENONTON *ANIME* DENGAN
PENGUASAAN KOSAKATA (*GOI*) SISWA KELAS XII IPS SMA NEGERI
12 PADANG TAHUN AJARAN 2017/2018**

Nama : Talia Oktaviana Sari Nasution
NIM : 1301299/2013
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Februari 2018

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Hendri Zalman, S.Hum., M.Pd.	: 
2. Sekretaris	: Delvi Wahyuni, S.S., M.A.	: 
3. Anggota	: Meira Anggia Putri, S.S., M.Pd.	: 
4. Anggota	: Sitti Fatimah, S.S., M.Ed., Ph.D	: 
5. Anggota	: Nova Yulia, S.Hum, M.Pd.	: 



UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS
Jl. Belitua, Air Tawar Barat, Kampus Selatan FBS UNP, Padang, Telp/Fax: (0751) 447347

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Talia Oktaviana Sari Nasution
NIM/TM : 1301299/2013
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : FBS UNP

Dengan ini menyatakan, bahwa Tugas Akhir saya dengan judul Hubungan Kebiasaan Menonton *Anime* dengan Penguasaan Kosakata (*Goi*) Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 12 Padang Tahun Ajaran 2017/2018 adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi Universitas Negeri Padang maupun masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris

Dr. Refnaldi, S.Pd., M.Litt.
NIP. 19680301 199403 1 003

Saya yang menyatakan,



Talia Oktaviana Sari N.
1301299/2013

ABSTRAK

Talia Oktaviana Sari Nasution, 2018. Hubungan Kebiasaan Menonton *Anime* dengan Penguasaan Kosakata (*Goi*) Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 12 Padang Tahun Ajaran 2017/2018. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris. Fakultas Bahasa dan Seni . Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan atau tidak ada hubungan yang signifikan antara kebiasaan siswa menonton *anime* dan penguasaan kosakata (*goi*) bahasa Jepang mereka. Desain penelitian ini adalah desain korelasi. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII IPS SMA Negeri 12 Padang. Jumlah total populasi adalah 165 orang. Sampel dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu kelas XII IPS 1 yang berjumlah 29 siswa. Penelitian ini menggunakan kuesioner untuk mengetahui kebiasaan menonton *anime* siswa dan uji kosakata untuk mengetahui penguasaan *goi* siswa. Ada tiga rumusan masalah yang harus dijawab pada penelitian ini. Hasil dari rumusan masalah pertama adalah nilai rata-rata angket kebiasaan menonton *anime* adalah 44,51. Hasil dari rumusan masalah kedua adalah penguasaan *goi* siswa mendapat nilai rata-rata 68,27. Hasil perhitungan rumusan masalah yang ketiga adalah nilai korelasi dari dua variabel; kebiasaan menonton *anime* dan penguasaan *goi* adalah 0,769. Hal ini membuktikan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, itu berarti ada hubungan yang signifikan antara kebiasaan menonton *anime* dengan penguasaan *goi* siswa.

Kata Kunci : Kebiasaan, Menonton *Anime*, Kosakata (*Goi*)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan segenap rahmat, hidayah, kekuatan, dan kemudahan. Shalawat beriring salam penulis do'akan kepada Allah agar disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW. Berkat pertolongan-Nya penulis telah menyelesaikan skripsi penelitian ini dengan judul “Hubungan Kebiasaan Menonton *Anime* dengan Penguasaan Kosakata (*Goi*) Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 12 Padang Tahun Ajaran 2017/2018”.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Ibu Sitti Fatimah, S.S., M.Ed., Ph.D., sebagai pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan nasehat serta masukan dalam penulisan skripsi ini.
2. Ibu Nova Yulia, S.Hum., M.Pd., sebagai pembimbing II dan Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang yang telah membimbing dan memberikan masukan dalam penulisan skripsi ini serta bantuan selama masa perkuliahan.
3. Ibu Delvi Wahyuni, S.S., M.A., ; Bapak Hendri Zalman, S.Hum., M.Pd., ; Ibu Meira Anggia Putri, S.S., M.Pd., sebagai dosen penguji yang telah memberikan masukan dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Refnaldi, S.Pd., M.Litt. sebagai Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris.
5. Dosen-dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang.
6. Bapak Muhammad Isya, M.Pd., sebagai Kepala Sekolah SMA Negeri 12 Padang yang berkenan mengizinkan peneliti mengadakan penelitian.
7. Ibu Risye Honey, S.S., sebagai pamong yang telah memberikan nasehat dan bantuan selama penelitian.
8. Orang tua dan keluarga penulis sebagai pemberi saran dan semangat serta do'a.
9. Sahabat-sahabat angkatan 2013 (*Hikage*) Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNP.

10. *Senpaitachi* dan *Kohaitachi* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNP .
11. Teman-teman dan adik-adik seperjalanan di perahu dakwah FKPWI FBS UNP.
12. Personel *Hikage no Maru* yang setia menemani dan memberi semangat.
13. Siswa XII IPS 1 SMA Negeri 12 Padang yang bersedia menjadi sampel dalam penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa di dalam penyusunan skripsi ini belum sempurna dan masih banyak kekurangan. Untuk itu, kritik dan saran membangun sangat diharapkan dari para pembaca. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Padang, Februari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN PEMBIMBING	
PENGESAHAN	
SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR BAGAN.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB 2 KAJIAN TEORI	
A. Kajian Teori.....	6
1. <i>Goi</i> (Kosakata).....	6
2. Pentingnya Penguasaan Kosakata.....	11
3. <i>Anime</i>	12
B. Penelitian yang Relevan.....	14
C. Kerangka Konseptual.....	15
D. Hipotesis	16
BAB 3 METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Metode Penelitian.....	18
B. Populasi dan Sampel	19
C. Variabel dan Data	20
D. Instrumen Penelitian	20
E. Prosedur Penelitian	24
F. Teknik Pengumpulan Data	25
G. Uji Persyaratan Analisis	26
H. Teknik Analisis Data	27
BAB 4 HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data.....	30
B. Analisis Data	34
C. Pembahasan.....	42

BAB 5 PENUTUP	
A. Kesimpulan	46
B. Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA.....	47
LAMPIRAN.....	48

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Indikator Angket Kebiasaan Menonton <i>Anime</i>	20
Tabel 2 Kisi-Kisi Tes Penguasaan <i>Goi</i>	21
Tabel 3 Penafsiran Angka Reliabilitas	23
Tabel 4 Rubrik Penilaian Angket Kebiasaan Menonton <i>Anime</i>	24
Tabel 5 Rubrik Penilaian Tes Penguasaan <i>Goi</i>	25
Tabel 6 Nilai Kebiasaan Menonton <i>Anime</i> Siswa Kelas XII IPS 1 SMA Negeri 12 Padang.....	30
Tabel 7 Nilai Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas XII IPS 1 SMA Negeri 12 Padang secara Umum	31
Tabel 8 Korelasi antara Kebiasaan Menonton <i>Anime</i> dengan Penguasaan <i>Goi</i>	32
Tabel 9 Distribusi Skor Kebiasaan Menonton <i>Anime</i> Siswa Kelas XII IPS 1 SMA Negeri 12 Padang	34
Tabel 10 Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas XII IPS 1 SMA Negeri 12 Padang untuk Indikator Mengidentifikasi Kosakata Benda dan Kata Sifat sesuai dengan Maknanya dalam Kalimat	35
Tabel 11 Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas XII IPS 1 SMA Negeri 12 Padang untuk Indikator Mengidentifikasi Lawan Kata Sifat	37
Tabel 12 Hubungan Kebiasaan Menonton <i>Anime</i> dengan Penguasaan <i>Goi</i>	38
Tabel 13 Uji Hipotesis Kebiasaan Menonton <i>Anime</i> dengan Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas XII IPS 1 SMA Negeri 12 Padang	40

DAFTAR BAGAN

Halaman

Bagan 1	Kerangka Konseptual Penelitian.....	16
---------	-------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Identitas Sampel Penelitian	47
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	48
Lampiran 3 Instrumen Penelitian Kisi-Kisi Soal	49
Lampiran 4 Kunci Jawaban Instrumen Penelitian	57
Lampiran 5 Data Uji Coba Soal Instrumen Penelitian.....	58
Lampiran 6 Analisis Butir Soal.....	60
Lampiran 7 Data Reabilitas Uji Coba Instrumen Penelitian.....	61
Lampiran 8 Data Mentah Angket Kebiasaan Menonton <i>Anime</i> dan Tes Penguasaan <i>Goi</i>	62
Lampiran 9 Lembar Kerja Kebiasaan Menonton <i>Anime</i> dan Tes Penguasaan <i>Goi</i>	66
Lampiran 10 Tabel Korelasi.....	81
Lampiran 11 Tabel (R) <i>Product Moment</i>	82
Lampiran 12 Tabel Nilai (T)	83
Lampiran 13 Dokumentasi.....	84

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam mempelajari suatu bahasa, kosakata merupakan aspek yang paling penting di samping tata bahasanya. Keterampilan berbahasa yang terdiri dari menyimak, berbicara, membaca dan menulis akan diperoleh apabila menguasai kosakata. Karena kosakata adalah unsur yang mendasari keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut. Tak terkecuali dalam mempelajari bahasa Jepang, *goi* (kosakata) merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang, baik dalam ragam tulisan maupun lisan. Seperti yang dikatakan Tarigan (2011:2), “kualitas keterampilan berbahasa seseorang tergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang kita miliki, semakin banyak kosakata yang kita miliki maka semakin besar pula kemungkinan kita terampil dalam berbahasa.”

Penguasaan kosakata yang cukup akan memperlancar pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan. Lebih lanjut, Yuriko (dikutip dari Dahidi & Sudjianto, 2009:97), menyebutkan bahwa tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar para pembelajar dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik dengan cara lisan maupun tulisan, salah satu faktor penunjangnya adalah penguasaan *goi* yang memadai.

Akan tetapi, bagi pembelajar bahasa asing atau pembelajar yang mempelajari bahasa Jepang sebagai bahasa asing kedua setelah bahasa Inggris, seperti pembelajar Indonesia akan menemukan banyak kesulitan dalam menguasai kosakata. Hal ini timbul karena bahasa Jepang lebih sulit dicerna atau dihapalkan

bila dibandingkan dengan kosakata bahasa Inggris sebagai bahasa asing. Ada banyak media yang dapat digunakan untuk mengatasi kesulitan-kesulitan yang dialami oleh pembelajar bahasa Jepang dalam menguasai kosakata. Misalnya melalui media audio visual.

Penelitian yang dilakukan oleh Pratama (2013) tentang korelasi kebiasaan menonton film berbahasa Inggris dengan kemampuan kosakata siswa menunjukkan bahwa nilai korelasi antara kedua variabel adalah 0,3 dan nilai pengaruhnya adalah 0,554. Ini menunjukkan bahwa ada hubungan antara kebiasaan siswa dalam menonton film berbahasa Inggris dan penguasaan kosakata bahasa Inggris.

Kebiasaan menonton juga dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media dalam mempelajari bahasa Jepang. Salah satunya yaitu dengan menonton *anime*. *Anime* adalah istilah yang digunakan untuk menyebutkan film animasi/kartun Jepang. Kata tersebut berasal dari kata dalam bahasa Inggris *animation*. Secara umum, *anime* Jepang dapat dikenali dengan penggambaran tokoh fisik yang berlebihan atau non-realistik, seperti mata yang besar ataupun gaya rambut yang khas dan warna-warni.

Saat ini *anime* yang masuk ke Indonesia sangat mudah didapatkan. Banyak toko-toko DVD dan situs-situs internet yang menyediakan *anime*. Melalui *anime*, pembelajar bahasa Jepang bisa memperkaya kosakata dan penyusunan kalimat. Selain itu, gaya bicara atau aksen bahasa Jepang dapat ditiru sedikit demi sedikit. Hal ini dapat menunjang proses pembelajaran bahasa Jepang siswa di sekolah menengah atas.

Salah satu sekolah menengah atas yang menyelenggarakan mata pelajaran Bahasa Jepang adalah SMA Negeri 12 Padang. Bahasa Jepang merupakan mata pelajaran wajib bagi kelas XII di SMA Negeri 12 Padang. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Jepang dan pengalaman Praktek Lapangan Kependidikan (PLK), ditemukan fakta yaitu: dalam proses pembelajaran bahasa Jepang, siswa hanya menggunakan buku teks *Sakura*. Kurangnya interaksi siswa dengan bahasa Jepang diluar jam pelajaran, membuat minat siswa dalam mempelajari bahasa Jepang menurun dan mengakibatkan salah satunya adalah rendahnya penguasaan kosakata (*goi*) bahasa Jepang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah kurangnya minat siswa dalam belajar bahasa Jepang sehingga penguasaan *goi* siswa rendah.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus pada tujuan yang ingin dicapai, maka masalahnya dibatasi pada korelasi kebiasaan menonton *anime* terhadap penguasaan *goi*. Peneliti hanya akan meneliti; frekuensi menonton *anime* , penguasaan *goi* pada pelajaran 23-28 buku Sakura 2 dan hubungan antara menonton *anime* dengan penguasaan *goi* pada siswa kelas XII IPS SMA Negeri 12 Padang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan dalam pertanyaan penelitian berikut :

- a. Bagaimana kebiasaan siswa kelas XII IPS SMA Negeri 12 Padang menonton *anime* ?
- b. Bagaimana penguasaan *goi* siswa kelas XII IPS SMA Negeri 12 Padang ?
- c. Apakah ada hubungan antara menonton *anime* dengan penguasaan *goi* pada siswa kelas XII IPS SMA Negeri 12 Padang ?

1.5 Tujuan Penelitian

- a. Untuk mendeskripsikan kebiasaan menonton *anime* siswa kelas XII IPS SMA Negeri 12 Padang.
- b. Untuk mendeskripsikan penguasaan *goi* siswa kelas XII IPS SMA Negeri 12 Padang.
- c. Untuk mengetahui hubungan kebiasaan menonton *anime* dengan penguasaan *goi*.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menjadi tolak ukur tentang hubungan menonton *anime* dengan kemampuan penguasaan *goi*. Sehingga nantinya diharapkan proses dan hasil belajar akan terus meningkat dan lebih baik lagi.

- b. Manfaat Praktis

- 1. Bagi siswa, hasil penelitian ini bisa dijadikan tolak ukur untuk melihat tingkat kebiasaan menonton *anime* dengan penguasaan kosakata (*goi*).
- 2. Bagi pengajar, dapat menjadi acuan dalam meningkatkan penguasaan *goi* melalui media grafis seperti *anime*.

3. Bagi peneliti, dapat memberikan informasi kepada peneliti lain dalam melakukan penelitian yang berhubungan dengan penguasaan *goi*.

BAB 2 **KAJIAN PUSTAKA**

2.1 Kajian Teori

Sehubungan dengan masalah penelitian, uraian yang akan dibicarakan pada kajian teori ini adalah : 1) *Goi* (kosakata), (2) Pentingnya Penguasaan Kosakata, dan (3) *Anime*.

2.1.1 *Goi* (Kosakata)

1. Pengertian *Goi* (kosakata)

Kosakata adalah perbendaharaan kata (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2002:597). Dahidi dan Sudjianto (2009:19), mengungkapkan bahwa kosakata dapat diartikan semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa, kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang penulis atau pembicara, kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan dan daftar kata yang disusun seperti kamus yang disertai penjelasan secara singkat dan praktis. Kosakata dalam bahasa Jepang disebut *goi* “語彙”.

Menurut Onmura (2004: 140) 語の集合語彙と言う。所属の分野ごとにまとまった語を指す場合に、「日本語の語彙」「高校生の語彙」「芥川の語彙」「中世の語彙」、などのように言う。一語を指して「ゾーン」と言う語彙の意味が分からないと言うような用い方は誤りである。この場合、正しくは「語」あるいは「ことば」と言う。”*Go no shuugou goi to iu. Shozoku no bunya gotoni matomatta go wo sasu baai ni, nihongo no goi, koukousei no goi, akugatawa no goi, chuusei no goi, nado no youni iu. Ichigo wo sashite zon to iu goi no imi ga wakaranai to iu youna mochiikata wa ayamaridearu. Kono baai, tadashiku wa go aruiwa kotoba to iu*”. *Goi* adalah kumpulan beberapa kata yang

dikelompokkan berdasarkan bidang masing-masing dalam bahasa Jepang seperti : kosakata siswa SMA, kosakata Akugatawa, kosakata abad pertengahan dan sebagainya.

Shinmura (dikutip dari Dahidi dan Sudjianto, 2009:97), mengatakan *goi* adalah keseluruhan kata berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada didalamnya. Begitu juga dengan pendapat Asano dan Kasuga (dikutip dari Dahidi dan Sudjianto, 2009:97) memberikan konsep tentang *goi* yang mengatakan bahwa kanji 彙 (*i*) pada kata 語彙 (*goi*) adalah *atsumeru koto*, “kumpulan” atau “himpunan”. Oleh sebab itu *goi* dapat didefinisikan sebagai *go no mure* atau *go no atsumari* “kumpulan kata”. Kosakata dalam bahasa Jepang mempunyai jenis yang beragam sehingga memerlukan ingatan yang kuat dalam mengingat banyaknya kata dalam bahasa Jepang.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kosakata adalah perbendaharaan kata atau penguasaan kata oleh seseorang dan merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang dalam ragam lisan maupun ragam tulisan.

2. Jenis-jenis *Goi*

Berdasarkan asal-usulnya, kosakata bahasa Jepang dapat dibagi menjadi tiga macam yakni, *wago*, *kango* dan *garaigo*. Namun selain ketiga macam kosakata tersebut ada sebuah jenis kosakata yang disebut *konshugo*, yaitu kata-kata yang merupakan gabungan dari beberapa kata dari sumber yang berbeda.

Misalnya gabungan *wago* dengan *kango*, *wago* dengan *garaigo*, atau *kango* dengan *garaigo*.

Menurut Tadasu Iwabuchi (dikutip dari Dahidi & Sudjianto, 2009:99), klasifikasi kata berdasarkan asal-usulnya seperti ini disebut *goshu*. Untuk lebih jelas lagi mengenai jenis-jenis *goi* berdasarkan asal usulnya dapat dilihat sebagai berikut.

1. *Wago*

Wago adalah kata-kata bahasa Jepang asli yang sudah ada sebelum *kango* dan *garaigo* (bahasa asing) masuk ke Jepang. Semua *joshi* dan *jodoshi*, dan sebagian besar adjektiva, konjungsi dan interjeksi adalah *wago* (Tanimitsu, 1995:61). Namun di antara kata-kata yang pada umumnya dianggap sebagai *wago* tidak sedikit juga yang masuk ke dalam bahasa Jepang dari bahasa lain pada zaman dulu. Misalnya kata *uma*, *saga*, *zeni* berasal dari bahasa China, kata *tera*, *kasa*, dan *mura* berasal dari bahasa Korea. Selain itu, kata *ama*, *kawara* dan sebagainya berasal dari bahasa India klasik.

Dibanding jenis *goi* yang lainnya, *wago* memiliki karakteristik sebagai berikut (Ishida, 1995 : 112-113).

- a. Banyak kata yang terdiri dari satu atau dua mora.
- b. Terlihat adanya perubahan bunyi pada kata yang digabungkan, seperti:

Ame → *amegasa*

- c. Tidak ada kata yang memiliki silabel *dakuon* dan *ragyo'on* (bunyi silabel ra, ri, ru, re, ro) pada awal katanya.

- d. Banyak kata-kata yang secara simbolik mengambil tiruan bunyi terutama *gitaigo* seperti *ussura*, *honnori* dan sebagainya.
- e. Tersebar pada semua kelas kata, terutama kelas kata verba sebagian besar *wago*
- f. Banyak kata-kata yang menyatakan benda konkrit, sedangkan kata-kata abstrak sedikit
- g. Merupakan kata-kata yang biasa dipakai sehari-hari

2. *Kango*

Di dalam ragam tulisan, *kango* ditulis dengan huruf kanji (yang dibaca dengan cara *on'yomi*) atau dengan huruf *hiragana*. Tanimitsu (1995: 62-63) menyebutkan bahwa pada mulanya *kango* disampaikan dari China, lalu bangsa Jepang memakainya sebagai bahasanya sendiri. Namun tidak jelas pada zaman apa hal itu terjadi. Dengan melihat jumlah kanji yang dipakai untuk menuliskannya, *kango* dapat dibagi menjadi empat kelompok sebagai berikut.

- a. *Kango* yang terdiri dari satu buah huruf kanji, misalnya
- b. *Kango* yang terdiri dari dua buah huruf kanji, misalnya
- c. *Kango* yang terdiri dari tiga buah huruf kanji, misalnya
- d. *Kango* yang terdiri dari empat buah huruf kanji atau lebih, misalnya

Apabila melihat asal-usulnya, *kango* tampaknya tidak berbeda dengan *garaigo* karena sama-sama berasal dari bahasa asing. Tetapi karena *kango* memiliki karakteristik tertentu yang berbeda dengan *garaigo* maka *kango* menjadi jenis kosakata tersendiri. Toshiko (1995: 113) menyebutkan karakteristik *kango* sebagai berikut.

- a) *Kango* adalah kata-kata yang dibaca dengan cara *on'yomi* yang terdiri satu buah huruf kanji atau gabungan dua buah huruf kanji atau lebih.
- b) Bersifat *bunshoogo* “bahasa tulisan/sastra”
- c) Banyak kelas kata nomina terutama kata-kata mengenai aktifitas manusia dan nomina abstrak.
- d) Banyak bunyi *yoo'on* dan *choo'on*
- e) Banyak *doo'ongo* dan *ruigigo*
- f) Bertambah secara drastic setelah zaman Meiji

3. *Garaigo*

Garaigo adalah salah satu jenis kosakata bahasa Jepang yang berasal dari bahasa asing yang telah disesuaikan dengan aturan-aturan yang ada dalam bahasa Jepang. Pada umumnya pengucapan *garaigo* terlepas dari bunyi pengucapan kata aslinya karena sudah disesuaikan dengan aturan bunyi bahasa Jepang.

Banyak hal yang menjadi ciri khas *garaigo* yang membedakannya dengan *wago*, *kango* dan *konshugo*. Ciri-ciri khusus tersebut antara lain (1) *garaigo* ditulis dengan huruf katakana, (2) terlihat kecenderungan pemakaian *garaigo* pada bidang dan lapisan masyarakat yang sudah cukup terbatas, frekuensi pemakaiannya juga rendah, (3) nomina konkrit relatif banyak (4) ada juga *garaigo* buatan Jepang, (5) banyak kata yang dimulai dengan bunyi *daku'on*.

4. *Konshugo*

Konshugo adalah kelompok kosakata yang terbentuk sebagai gabungan dari dua buah kata yang memiliki asal-usul yang berbeda, seperti gabungan *kango* dengan *wago*, *kango* dengan *garaigo*, atau *wago* dengan *garaigo*.

2.1.2 Pentingnya Penguasaan Kosakata

Pada prinsipnya tujuan pengajaran bahasa adalah agar para siswa menguasai empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Penguasaan terhadap kosakata sangat diperlukan oleh setiap pemakai bahasa, selain merupakan alat penyalur gagasan, penguasaan terhadap sejumlah kosakata dapat memperlancar informasi yang diperlukan melalui komunikasi lisan maupun tulisan. Kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung pada kualitas dan kuantitas kosakata yang dimilikinya. Oleh karena itu, keterampilan menerima dan mengungkapkan ide dengan baik sangat berhubungan dengan kosakata.

Dale (dikutip dari Tarigan 2011:2), mengemukakan pentingnya pengajaran kosakata bagi peserta didik dalam pengajaran bahasa, antara lain :

- 1) kuantitas dan kualitas tingkatan dan kedalaman kosakata seseorang merupakan indeks pribadi yang baik bagi perkembangan mentalnya
- 2) perkembangan kosakata merupakan perkembangan tujuan pendidikan dasar bagi setiap sekolah atau perguruan
- 3) semua pendidikan pada prinsipnya adalah pengembangan kosakata yang juga konseptual
- 4) suatu program yang sistematis bagi pengembangan kosakata akan dipengaruhi oleh usia, jenis kelamin, pendapatan, kemampuan bawaan, dan status sosial.
- 5) Faktor-faktor geografis juga turut mempengaruhi perkembangan kosakata
- 6) Seperti juga halnya dalam proses membaca yang membimbing seseorang dari yang telah diketahui kearah yang belum atau tidak diketahui, maka telaah

kosakata yang efektif pun haruslah beranjak dengan arah yang sama. Dari kata yang telah diketahui menuju kata-kata yang belum atau tidak diketahui.

Mempelajari sebuah kosakata baru dengan sendirinya membawa efek yang baik dan mengakibatkan pengaruh luas dalam kehidupan. Kata-kata baru dalam pembendaharaan seseorang memang bertambah dan meningkat, dan hal ini dapat mendorong seseorang tersebut untuk mencari serta mendapatkan penerapan-penerapan atau aplikasi baru.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan pentingnya penguasaan kosakata bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa, meningkatkan keterampilan mental siswa dalam berbahasa, meningkatkan perkembangan konseptual, mempertajam daya pikir kritis, dan memperluas cakrawala siswa.

2.1.3 Anime

1. Pengertian Anime

Anime adalah animasi dari Jepang yang digambar dengan tangan maupun teknologi komputer. Kata *anime* merupakan singkatan dari "*animation*" dalam bahasa Inggris, yang merujuk pada semua jenis animasi. Di luar Jepang, istilah ini digunakan secara spesifik untuk menyebutkan segala animasi yang diproduksi di Jepang. Meskipun demikian, tidak menutup kemungkinan bahwa *anime* dapat diproduksi di luar Jepang. Adapun pihak yang membuat hasil karya yang serupa atau bahkan mungkin meniru ciri *anime*, misalnya Korea dan beberapa negara Asia lainnya.

Secara umum, *anime* Jepang dapat dikenali dengan penggambaran tokoh fisik yang berlebihan atau non-realistik, seperti mata yang besar ataupun gaya rambut yang khas dan warna-warni.

2. Jenis-jenis *Anime*

Berdasarkan jenis produksinya, secara garis besar *anime* dibagi menjadi 3 yaitu :

a. Movie

Jenis ini umum hanya dijumpai di bioskop dan cenderung mewakili *anime* dengan biaya produksi paling tinggi dan juga secara umum merupakan jenis dengan kualitas gambar paling bagus.

b. OVA

Merupakan singkatan dari Original Video Animation. OVA paling tidak berdurasi 2 episode dan kadang paling banyak mencapai 20 episode. Kebanyakan OVA dirilis dalam bentuk video, tetapi kadang juga ditayangkan di televisi.

c. TV Seri

Jenis TV Seri ini disindikasikan dan ditayangkan di televisi secara terjadwal. Umumnya kualitas TV Seri lebih rendah dari Movie dan OVA. Hal ini dikarenakan dana produksi diratakan agar episodenya menjadi banyak ketimbang difokuskan dalam satu film atau serial pendek. *Anime* TV Seri biasanya berjalan satu musiman. Satu musim biasanya sebanyak 13-26 episode.

Berdasarkan genrenya, *anime* terbagi menjadi *action*, *adventure*, *drama*, *romance*, *comedy*, *game based*, *horror*, *mystery*, *science fiction*, *fantasy*, *school life*, dan *slice of life*.

3. *Anime* sebagai Media Pembelajaran Mandiri

Sudjana (2010: 61) mengungkapkan bahwa kartun dapat dijadikan sebagai motivasi bagi siswa dalam belajar. Sesuai dengan wataknya, kartun akan menarik perhatian serta menumbuhkan minat belajar siswa. Kemudian, disebutkan bahwa

kartun dapat digunakan sebagai ilustrasi dalam kegiatan pembelajaran sekolah maupun pembelajaran mandiri. Kartun yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *anime*.

Harmer (2003) mengatakan bahwa, ketika siswa menonton *anime*, mereka tidak hanya mendengar bahasa Jepang namun juga bisa melihat kondisi penggunaan kosakata, budaya yang ditampilkan, ekspresi dan gestur tokoh pada *anime* tersebut. Siswa lebih dapat mengingat kosakata yang ada pada *anime* dan akan menambah penguasaan kosakata. Dengan menonton *anime* siswa bisa mendapat pengetahuan baru dengan cara yang lebih menarik.

2.2 Penelitian Relevan

Ada tiga penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Pertama, Hidayat (2015) dalam skripsinya yang berjudul “Student’s Habits in Watching English Movie and Their Vocabulary Size”. Hasil penelitian menyatakan bahwa nilai korelasi dari dua variabel ; kebiasaan menonton film berbahasa Inggris dan jumlah tes kosakata adalah 0,388, dengan nilai signifikan adalah 0,005. Hal ini membuktikan bahwa H1 diterima dan H0 ditolak, itu berarti ada hubungan yang signifikan antara kebiasaan siswa menonton film berbahasa Inggris dan jumlah kosakata mereka dengan hubungan yang positif dan lemah.

Kedua, Pratama (2013) dalam skripsinya yang berjudul “Correlation between Student’s Habit in Watching English Movie and Their Vocabulary Size” mengungkapkan bahwa nilai korelasi antara dua variabel adalah 0,3 dan nilai pengaruhnya adalah 0,054. Dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara

kebiasaan siswa dalam menonton film berbahasa Inggris dan penguasaan kosakata Inggris.

Ketiga, Rahman (2012) dalam skripsinya yang berjudul “Correlation between Frequency of Watching English Movie and Vocabulary Mastery of The Second Grade Student of MAN 1 Semarang” menemukan bahwa frekuensi siswa dalam menonton film berbahasa Inggris sangat rendah dan hal tersebut berbanding lurus dengan kemampuan kosakata siswa. Dapat dikatakan bahwa, terdapat hubungan antara menonton film berbahasa Inggris dengan penguasaan kosakata siswa.

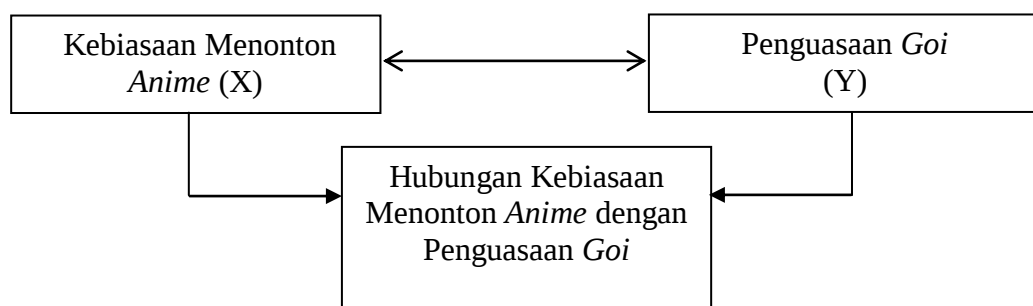
Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya dalam hal metodologi penelitian yaitu sama-sama penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif, dan sama-sama bertujuan untuk mengetahui nilai korelasi kosakata dan frekuensi menonton dengan bahasa asing. Disamping ada persamaan dengan penelitian sebelumnya, juga terdapat perbedaan yaitu, terletak pada objek dan fokus penelitian. Objek penelitian ini adalah siswa kelas XII IPS SMA Negeri 12 Padang. Dan fokus penelitian mengenai hubungan penguasaan kosakata bahasa Jepang dengan kebiasaan menonton *anime* pada siswa kelas XII IPS SMA Negeri 12 Padang.

2.3 Kerangka Konseptual

Berdasarkan kajian latar belakang masalah dan uraian kajian teori bahwa keterampilan penguasaan kosakata bahasa Jepang merupakan salah satu aspek dalam pembelajaran bahasa Jepang yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa Jepang, maka untuk lebih lanjut akan dirumuskan kerangka konseptual dan model

hubungan antara variabel yang terlibat dalam penelitian ini.

Berdasarkan uraian tersebut, penting untuk diketahui seberapa tingkat signifikansi kebiasaan menonton *anime* dengan penguasaan *goi* siswa kelas XII IPS SMA Negeri 12 Padang. Secara konseptual indikasi hubungan antara variabel tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.



Bagan 1. Kerangka Konseptual Penelitian

2.4 Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara atau dugaan sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih harus diuji melalui verifikasi lapangan. Berdasarkan kajian teori dan kerangka konseptual yang dikemukakan sebelumnya, hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

H_0 : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara hubungan kebiasaan menonton *anime* dengan penguasaan kosakata (*goi*) siswa kelas XII IPS SMA Negeri 12 Padang. Hipotesis diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ pada dk (n-2) dan taraf signifikan 95%.

H_1 : Terdapat hubungan yang signifikan antara hubungan kebiasaan

menonton *anime* dengan penguasaan kosakata (*goi*) siswa kelas XII IPS SMA Negeri 12 Padang. Hipotesis diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada dk (n-2) dan taraf signifikan 95%.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan deskripsi data, analisis data, dan pembahasan mengenai kebiasaan menonton *anime* dan penguasaan *goi* siswa kelas XII IPS 1 SMA Negeri 12 Padang, secara khusus dapat disimpulkan dua hal sebagai berikut. *Pertama*, kebiasaan menonton *anime* siswa kelas XII IPS 1 SMA Negeri 12 Padang secara umum dapat dikatakan bahwa nilai yang diperoleh dari angket yang telah diteliti berbanding lurus dengan penguasaan *goi* yang dimiliki oleh siswa. Semakin sering siswa menonton *anime* secara mandiri, semakin banyak *goi* yang dikuasai oleh siswa. *Kedua*, terdapat hubungan yang signifikan antara kebiasaan menonton *anime* dengan penguasaan *goi* siswa kelas XII IPS 1 SMA Negeri 12 Padang dengan nilai korelasi yang tinggi.

B. Saran

1. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa terdapat hubungan yang kuat antara kebiasaan menonton *anime* dengan penguasaan *goi*. Oleh karena itu, diharapkan adanya penekanan oleh guru terhadap pembiasaan menonton *anime*, agar siswa dapat mengembangkan penguasaan *goi*.
2. Diharapkan adanya penelitian lanjutan mengenai upaya meningkatkan penguasaan *goi* menggunakan *anime* sebagai salah satu bahan dalam pembelajaran bahasa Jepang di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dahidi, Sudjianto .2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Hidayat. 2015. “Student’s Habits in Watching English Movie and Their Vocabulary Size”. Jurnal. Kendari. Universitas Halu Uleo.
- Jihad, Haris. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : Multi Pressindo.
- Pratama. 2013. “Correlation Between Student’s Habit in Watching English Movie and Their Vocabulary Size”. Jurnal. Bandar Lampung. English First Bandar Lampung.
- Rahman. 2012. “Correlation Between Frequency of Watching English Movie and Vocabulary Mastery of The Second Grade Student of MAN 1 Semarang”. Skripsi. Semarang. IAIN Walisongo Semarang.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sahabat Baca. 2012. “Jenis, kategori dan genre anime”.
<https://sahabatbaca.blogspot.com/2012/03/jenis-kategori-dan-genre-anime.html>, diakses pada Rabu, 11 Oktober 2017.
- Suryabrata. 2013. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sutedi. 2011. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: UPI Press.
- Tarigan. 2011. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.