



**KORELASI ANTARA MINAT DENGAN PRESTASI BELAJAR
MAHASISWA OTAKU PROGRAM STUDI PENDIDIKAN
BAHASA JEPANG FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

SKRIPSI

**OLEH :
BONIFASIUS DWIATMOKO SARENS PARELUNING
125110600111046**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

2017



**KORELASI ANTARA MINAT DENGAN PRESTASI BELAJAR
MAHASISWA OTAKU PROGRAM STUDI PENDIDIKAN
BAHASA JEPANG FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Brawijaya untuk Memenuhi Satu
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

OLEH:

**BONIFASius DWIATMOKO SARENS PARELUNING
125110600111046**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
MALANG**

2017



LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi sarjana atas nama Bonifasius Dwiatmoko
Sarens Pareluning disetujui oleh pembimbing untuk diujikan

Malang, 5 Desember 2017

Pembimbing

Ulfah Sutiyarti, M.Pd

NIK. 201508 740319 2001



LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Bonifasius Dwiatmoko
Sarens Pareluning telah disetujui Dewan Penguji sebagai syarat untuk
mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan

Rike Febriyanti, M.A, Penguji

NIP. 19810227 200502 2 005

Ulfah Sutiyarti, M. Pd, Pembimbing

NIK. 201508 740319 2 001

Mengetahui,
Ketua Program Studi
S1 Pendidikan Bahasa Jepang

Ulfah Sutiyarti, M. Pd

NIK. 201508 740319 2 001

Menyetujui,
Pembantu Dekan 1
Bidang Akademik



Svarifal Muttaqin, M.A

NIP. 19751101 200312 1 001



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya:

Nama : Bonifasius Dwiatmoko Saren Pareluning
NIM : 125110600111046
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang

Menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah benar-benar karya saya, bukan merupakan jiplakan dari karya orang lain, dan belum pernah digunakan sebagai syarat mendapatkan gelar kesarjanaan dari perguruan tinggi manapun.
2. Jika dikemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung segala konsekuensi yang akan diberikan.



Malang, 5 Desember 2017

Bonifasius Dwiatmoko Sarens Pareluning
NIM. 125110600111046



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Skripsi ini disusun sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Dalam skripsi ini penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaiannya, diantaranya:

1. Bapak Prof. Ir. Ratya Anindita, M. S., Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya.
2. Bapak Syariful Muttaqin, M.A selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya.
3. Ibu Ulfah Sutiarti, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Brawijaya, sekaligus dosen pembimbing penulis yang telah membantu selama penyusunan skripsi serta kritik dan saran yang diberikan sehingga mempermudah penulisan skripsi ini.
4. Ibu Rike Febriyanti, M.A selaku dosen penguji yang telah mengarahkan dan memberikan kritik yang membangun selama penyusunan skripsi ini.
5. Segenap dosen Pendidikan Bahasa Jepang yang telah memberikan ilmu serta bimbingan selama di perkuliahan.
6. Ibu K.N.K.S. Wiwik F.R yang terkasih serta Theodorus Eka Prasetya Aji, Thomas Triwiyono Yudho Husodo dan Alisa Bregun, terimakasih karena berkat dukungan, kasih sayang serta do'a yang tak terbatas



terlebih dukungan materi yang kalian berikan sehingga penulis termotivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Segenap rekan seperjuangan Boyz in da Hood, Primanggara Mauludin, Intan Permata Sari, Ali Yafie, Sam Fuad, Lia Aprilina, Mamat Rizki, Farid Fahrudin, Dopi Silalahi, Faizurahman, Bili D' dog, mas Meng dan masih banyak lagi rekan-rekan yang sudah menemani dan memberi semangat dalam penulisan skripsi ini.

8. Teman-teman Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang yang sudah membantu dan ikut berpartisipasi dalam pengumpulan data skripsi ini, serta teman-teman yang sedang berjuang menyelesaikan skripsi masing-masing demi mendapatkan gelar Sarjana.

Semoga Tuhan membalas segala kebaikan mereka serta mempermudah jalan mereka menuju kesuksesan. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak hal yang perlu diperbaiki. Oleh karena perihal tersebut dengan kerendahan hati penulismenerima kritik dan saran yang membangun. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi segenap pihak.

Malang, 7 Desember 2017

Penulis

ABSTRAK

Pareluning, Bonifasius. 2017. **KORELASI MINAT DENGAN PRESTASI BELAJAR MAHASISWA OTAKU PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG UNIVERSITAS BRAWIJAYA**. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Brawijaya.

Pembimbing : (1) Ulfah Sutiarti, M.Pd

Kata Kunci : Korelasi Antara Minat Dengan Prestasi Belajar Mahasiswa *Otaku*

Budaya visual modern Jepang (*anime, manga, game, dll*) dewasa ini memegang peranan penting dalam mempromosikan atau memperkenalkan bahasa maupun budaya Jepang kepada para penggemarnya atau yang dikenal dengan sebutan *Otaku*. Efek dari menggemari budaya visual modern ini adalah munculnya minat untuk mencari tahu lebih lanjut tentang bahasa ataupun budaya dari negara Jepang sehingga cukup banyak dari penggemar budaya visual modern ini masuk ke Universitas dengan program studi bahasa Jepang didalamnya. Karena terbiasa membaca atau mendengarkan bahasa Jepang pada *anime, manga* dan *game* yang disukai, para penggemar menganggap hal tersebut akan membuat proses pembelajaran bahasa Jepang lebih mudah. Pada kenyataannya, mengemari *anime* dan *manga* saja tidak cukup untuk menguasai bahasa Jepang dengan baik dan benar. Hal ini dikarenakan materi yang dipelajari di bangku perkuliahan memiliki banyak aturan tata bahasa dibandingkan dengan tata bahasa dalam *anime* dan *manga* yang biasanya tidak selalu sesuai dengan aturan baku bahasa Jepang.

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah apakah ada korelasi yang signifikan antara minat dengan prestasi belajar mahasiswa *Otaku* dengan tujuan penelitian untuk mencari tahu seberapa besar korelasi antara minat terhadap prestasi belajar mahasiswa penggemar budaya visual Jepang (*Otaku*) di Program Studi pendidikan bahasa Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya. Data dalam penelitian ini berupa data kualitatif dalam bentuk Indeks Prestasi Kumulatif (variabel Y) dan data kuantitatif dalam bentuk angket (variabel X) dengan perhitungan *Pearson Correlation*.

Setelah dilakukan perhitungan data, diketahui jumlah presentase minat lewat instrument penelitian angket mahasiswa *Otaku* yakni sebesar 82,2% dari 20 responden serta angka indeks korelasi antara minat mahasiswa *Otaku* Pendidikan Bahasa Jepang dengan prestasi belajar bahasa Jepang semester genap tahun ajaran 2016/2017 adalah sebesar 0,730 dengan bentuk korelasi kuat.



パレルニング、ボニファシウス。2017。ブラウイジャヤ大学の日本語教育学科のオタクの学生の興味と学習成果の相関。ブラウイジャヤ大学日本語教育学科。

指導教官：(1) Ulfah Sutiyarti, M.Pd

キーワード：オタクの学生の興味と学習成果の相関

現代日本のビジュアル文化（アニメ、漫画、ゲーム等々）最近ではそれらのファン、又はよく知られている名で「オタク」の人に日本の文化や言語などを紹介する為の重要な役割を持つのである。この現代日本のビジュアル文化の効果は日本の文化や言語などに興味を持ち、日本語学科の大学に進学するファンが少なくない。ファンの人は大好きなゲームやアニメ、漫画等で読み慣れたり、聞き慣れたりすることで、日本語の学習がより理解しやすいと考えているだろう。しかし、実際はアニメや漫画が好きだけでは日本語をマスターするのは不十分なのだ。それは大学の教材の文法等とアニメや漫画で使用する文法等と比べたら違うからだ。

本研究で調べた問題は学生オタクの学習成果と興味に有意な相関があるかどうかを調べる為だ。目的としてはブラウイジャヤ大学人事学部の日本語教育学科の日本ビジュアル文化に興味のある学生「オタク」の学習成果と興味の相関がどの程度なのかを研究するのだ。本研究のデータは、累積達成度（Y 変数）の形での定性的データと、ピアソン相関計算によるアンケート（変数 X）の形での定量的データである。

データを計算した結果、オタクの学生アンケートの興味の割合は 20 人の内から 82, 2%であり、2016・2017 年度の日本語教育学科の後期の学生の学習成果と興味の相関指数は 0,730 である事で、強い相関関係があると分かった。



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	6
1.3 TUJUAN.....	6
1.4 BATASAN MASALAH.....	7
1.5 MANFAAT.....	7
1.6 HIPOTESIS.....	8
1.7 DEFINISI ISTILAH KUNCI.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 PEMBAHASAN TEORI.....	9
2.1.1 <i>Otaku</i>	9
2.1.2 Korelasi.....	13
2.1.3 Minat.....	15
2.1.4 Prestasi Belajar.....	17
BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1 JENIS PENELITIAN.....	23
3.2 POPULASI DAN SAMPEL.....	25
3.2.1 Populasi.....	25
3.2.2 Sampel.....	25
3.3 INSTRUMEN PENELITIAN.....	26
3.3.1 Observasi.....	26



DAFTAR TABEL

Table 3.1 Kisi-Kisi Kuisioner.....29

Tabel 3.2 Kriteria Riduwan (2011:15).....32

Tabel 4.1 Skor Hasil Angket Responden35

Tabel 4.2 Tabel Distribusi Frekuensi36

Tabel 4.3 Tabel Interpretasi Presentase Hasil Angket36

Tabel 4.4 Tabel Hasil Presentase Tiap Pernyataan Angket.....37

Tabel 4.5 Daftar Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) Responden.....40

Tabel 4.6 Uji Normalitas41

Tabel 4.6 Tabel Variabel X dan Variabel Y41

Tabel 4.7 Tabel Hasil Analisis Korelasi *Product Moment*42

Tabel 4.8 Interpretasi Koefisien Korelasi Sugiyono (2007:231).....43



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Curriculum Vitae48

Lampiran 3 Lembar Angket Penelitian53

Petunjuk Pengisian Angket:.....53

Keterangan:53

Lampiran 4 Validasi Angket54

Lampiran 5 Angket56

Lampiran 6 Kartu Hasil Studi Responden61

Lampiran 7 Dokumentasi Penelitian65

Lampiran 8 Berita Acara Seminar Proposal68

Lampiran 9 Seminar Hasil69

Lampiran 10 Berita Acara Bimbingan Skripsi Error! Bookmark not defined.



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Jepang merupakan negara dengan perekonomian terbesar kedua di dunia setelah Amerika Serikat. Negeri sakura ini juga pernah tercatat sebagai negara dengan pertumbuhan ekonomi tercepat sepanjang sejarah dunia. Salah satu faktor pendukung pesatnya perekonomian Jepang adalah media massa. Yang paling banyak dinikmati dari media massa Jepang adalah *anime*, *manga*, dan *game*. *Anime*, *manga*, *game*, *cosplay* serta berbagai macam hal yang berbau budaya visual modern Jepang kini berhasil menambah peminat ataupun penggemarnya sejak kemunculan pertamanya di stasiun-stasiun televisi Indonesia pada tahun 90an. Penggemar budaya visual modern Jepang sekarang ini bisa dikatakan seimbang jumlahnya dengan para penggemar drama Korea beserta K-Popnya, penggemar film-film Marvel ataupun DC dari Hollywood dan lain sebagainya. Perkembangan budaya visual modern Jepang didunia sungguh sangat realistis. Bukan hanya dalam jumlah ribuan, melainkan sudah jutaan orang yang mengenal dengan baik gambar buatan tangan para warga negeri matahari terbit tersebut. Beberapa alasan mengapa orang-orang menyukai *anime* dan *manga* adalah dari segi imajinasi sang pencipta yang unik dan diceritakan dengan alur yang rapi serta dialog-dialog yang bisa membangun semangat. Ada yang mengatakan dari segi romansanya sangat menyentuh hati walaupun terkesan sedikit aneh, serta mengharukan



dan bahkan ada yang sampai sedih karena cerita yang ada di *anime*. Ada juga yang mengatakan gambar karakter, pemandangan serta efek aksinya menggugumkan.

Seperti halnya dibidang musik ataupun bidang olahraga, budaya visual modern Jepang inipun mempunyai fans atau penggemar. Bukan hanya penggemar biasa, tetapi ada juga penggemar fanatiknya. Bagi orang yang hanya sekedar penikmat biasa atau yang hanya sekedar penasaran terhadap budaya visual modern Jepang khususnya *anime*, *manga*, *game* dan *cosplay* pasti sudah tidak asing lagi dengan istilah *otaku*. Istilah *otaku* ini sudah sangat melekat dengan dunia *anime*. Di dunia *anime*, *otaku* adalah sebutan atau istilah untuk orang yang sangat terobsesi atau kecanduan pada budaya visual modern Jepang. *Otaku* sering diinterpretasikan kesisi yang lebih negatif.

Penggunaan istilah *otaku* pertama kali di media adalah sebagai label sosial dalam artikel-artikel Akio Nakamori yang diterbitkan di majalah *Manga Buriko* pada tahun 1983. Pada dasarnya, artikel yang ditulis oleh Nakamori mendeskripsikan *otaku* sebagai pemuda dan pemudi yang terobsesi pada kartun, cerita fiksi ilmiah, kreta, idol dan lain sebagainya yang tidak mampu bersosialisasi secara normal dengan masyarakat. Wacana mengenai jati diri *otaku* khususnya yang berkaitan dengan *anime* dan *manga* terus berkembang dengan adanya upaya untuk menepis anggapan-anggapan miring atau negatif masyarakat terhadap *otaku* oleh beberapa penulis dan peneliti seperti Eiji Otsuoka, Toshio Okada dan Tamaki Saito.



Konotasi positif dan negatif pada *otaku* akhir-akhir ini bergantung pada situasi dan penggunaannya. Secara negatif, istilah *otaku* digunakan kepada penikmat atau orang yang menggemari suatu subkultural secara fanatik dan inti atau arti dari menjadi penggemar yang fanatik khususnya *anime*, *manga*, *game* dan *cosplay* bagi masyarakat umum tidak akan mudah untuk dipahami. Istilah *otaku* biasa juga digunakan kepada orang yang kurang mampu berkomunikasi dan kurang tertarik untuk bergaul atau bersosialisai dengan orang lain selain dengan orang yang mempunyai hobi yang sama. Dilihat dari sisi positifnya, sebutan *otaku* disandangkan kepada orang-orang yang mendalami atau menekuni suatu bidang secara terperinci atau mendetil dibarengi dengan tingkat pengetahuan yang sangat tinggi hingga layak untuk disebut ahli dalam bidang tersebut.

Di Jepang sendiri, istilah *otaku* sekarang ini sering digunakan diluar konteks seperti yang dijelaskan oleh Grassmuck (Eng, 2003) yaitu penggemar berat budaya visual modern Jepang seperti *anime*, *manga* dan sebagainya, untuk menggantikan istilah *mania*, sehingga di Jepang ada istilah *game-otaku*, *Gunji-otaku* (*otaku* di bidang militer), *Gundam-otaku* (*otaku* robot gundam), *tetsudou-otaku* (*otaku* kereta api), *pasokon-otaku* (*otaku* komputer) dan lain sebagainya.

Berbagai macam definisi dan penggambaran terhadap *otaku* pun bermunculan. Ada yang dengan sederhana mengartikan *otaku* hanya sebagai penggemar *anime*, *manga* dan segala sesuatu yang berbau budaya visual modern Jepang, hingga mengartikannya sebagai penggemar atau penikmat



yang memiliki pengetahuan secara detil serta mendalam mengenai hal yang disukainya. Ada sebagian orang yang mengartikannya *otaku* adalah orang-orang yang menarik diri dari pergaulan sosial karena obsesi yang berlebihan terhadap hal yang digemari. Penikmat budaya visual modern jepang bukan dari dalam negeri saja, melainkan sudah menyebar diberbagai negara, salah satunya adalah Indonesia. Pada jaman yang serba canggih seperti sekarang ini, apapun bisa kita dapatkan dengan menggunakan internet tidak terkecuali dengan budaya visual modern Jepang. Budaya visual modern yang dimaksud disini adalah *anime* dan *manga*. Berbeda dengan penikmat budaya visual modern jepang pada tahun 90an dimana para penikmat atau penggemar hanya bisa menyaksikan *anime* favoritnya dilayar televisi yang disiarkan seminggu sekali, penikmat budaya visual modern Jepang yang sekarang ini dapat dengan mudah mengunduh *anime*, *manga* atau *game* kesukaan mereka di internet.

Di kota-kota besar di Indonesia sekarang ini, para penggemar fanatik *anime* dan *manga* atau yang biasa dikenal dengan *otaku* membentuk kelompok sosial di dunia nyata maupun di dunia maya dan banyak diantaranya cukup terorganisir. Seringkali komunitas *otaku* membuat pertemuan rutin dan mengadakan banyak kegiatan dari sekedar berdiskusi tentang *anime* hingga mengadakan kompetisi sebagai ajang mengasah kreatifitas. Didukung dengan bertambah banyaknya festival yang diadakan oleh beberapa Universitas ternama di Indonesia hingga dari berbagai Instansi di bidang kepariwisataan dan kebudayaan. Dengan adanya event-event seperti



Jak Japan, Puri Bunkasai, Jiyuu Matsuri, Isshoni Tanoshimimashou, Minna no Matsuri dan masih banyak lagi, berbagai kelompok atau komunitas *otakupun* bermunculan dengan maksud menunjukkan eksistensinya kepada khalayak umum bahwa mereka bukan sekedar penggemar *anime* dan *manga* biasa, melainkan penggemar yang benar-benar mendedikasikan dirinya terhadap sesuatu yang sangat digemari. Misalnya dengan menampilkan kostum-kostum buatan tangan berdasarkan karakter *anime* atau *game* yang disukai ataupun memamerkan koleksi lengkap *action figure* dari *anime* yang digemari. Berbeda dengan *otaku* di Jepang, *otaku* di Indonesia lebih cenderung kepada para penggemar *anime* dan *manga*.

Salah satu efek dari menggemari budaya visual modern Jepang yang bisa berupa *anime*, *manga*, *game* dan *cosplay* adalah munculnya minat dari para penggemar tersebut terhadap bahasa Jepang yang digunakan didalam *anime*, *manga*, dan *game*. Minat ini membuat para penggemar ingin tahu lebih lanjut tentang bahasa Jepang sehingga memutuskan untuk masuk ke Universitas dengan program studi bahasa Jepang di dalamnya. Karena terbiasa membaca atau mendengarkan bahasa Jepang pada *anime*, *manga* dan *game* yang disukai, para penggemar menganggap hal tersebut akan membuat proses pembelajaran bahasa Jepang lebih mudah. Pada kenyataannya, mengemari *anime* dan *manga* saja tidak cukup untuk menguasai bahasa Jepang dengan baik dan benar. Hal ini dikarenakan materi yang dipelajari di bangku perkuliahan memiliki banyak aturan tata bahasa dibandingkan dengan tata bahasa dalam *anime* dan *manga* yang biasanya tidak selalu sesuai dengan



aturan baku bahasa Jepang. Dalam pembelajaran bahasa Jepang, semakin tinggi semester yang ditempuh, semakin tinggi pula tingkat kerumitan tata bahasanya. Kesulitan ini tidak dapat diatasi dengan hanya membaca *manga* atau menyaksikan *anime* tanpa diikuti peningkatan intensitas belajar yang cukup. Hal ini membuat para penggemar *anime* dan *manga* hanya mampu menyesuaikan diri dengan materi pembelajar bahasa Jepang pada tingkat awal. Sementara pada pembelajaran tingkat selanjutnya cenderung kurang menguasai materi dan mengalami penurunan prestasi belajar.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang dirumuskan sebagai masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada korelasi yang signifikan antara minat dengan prestasi para *otaku* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya?

1.3 TUJUAN

Dari perumusan masalah diatas, maka tujuan yang hendak dicapai melalui penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar korelasi antara minat belajar dengan hasil perkuliahan *otaku* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya.



1.4 BATASAN MASALAH

Dalam rangka membatasi ruang lingkup penelitian agar mempermudah dan dapat terarah dengan baik. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada fenomena *otaku* sebagai penggemar berat *anime*, *manga*, dan *game* yang terdapat pada program studi Pendidikan Bahasa Jepang, tidak melebar pada fenomena *otaku* lainnya seperti *Gunji-otaku* (*otaku* di bidang militer), *Gundam-otaku* (*otaku* robot gundam), *tetsudou-otaku* (*otaku* kereta api), *pasokon-otaku* (*otaku* komputer) dan lain sebagainya.

2. Kriteria pada objek yang disebut sebagai *otaku* dalam penelitian ini adalah objek tersebut tergabung dalam sebuah komunitas *otaku* ataupun melalui pengakuan dari objek penelitian yang diteliti bahwa dirinya adalah *otaku*.

1.5 MANFAAT

- a. Dari segi teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dan memperkaya hasil penelitian yang telah ada dan dapat memberikan gambaran mengenai *otaku* dengan minat belajar dan hasil perkuliahannya.
- b. Dari segi praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu memberikan informasi khususnya kepada orang tua dan tenaga pengajar dalam upaya membimbing dan memotivasi mahasiswa yang menjadi *otaku* untuk menyeimbangkan minat belajar dengan prestasi belajarnya.



1.6 HIPOTESIS

Berdasarkan latar belakang yang dicantumkan diatas, maka pada penelitian ini diajukan hipotesis bahwa:

1. Adanya minat pendorong terhadap budaya visual jepang para *otaku* sehingga memilih Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya.
2. Adanya korelasi yang signifikan antara minat yang merupakan faktor pendorong mahasiswa *otaku* yang memilih Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang dengan prestasi belajar yang diraih dalam perkuliahannya.

1.7 DEFINISI ISTILAH KUNCI

Peneliti merumuskan defenisi istilah kunci dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Korelasi adalah hubungan timbal balik dari dua buah variabel atau lebih.
2. Minat adalah rasa suka terhadap suatu hal tanpa adanya paksaan dan menerima hubungan dalam diri dengan sesuatu yang disukai.
3. Prestasi belajar merupakan hasil atau wujud dari proses belajar
4. *Otaku* adalah orang yang sangat terobsesi atau kecanduan pada budaya visual modern Jepang.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 PEMBAHASAN TEORI

2.1.1 *Otaku*

Seiring dengan bertambah banyaknya *anime*, *manga*, maupun *game* yang diproduksi, bertambah banyak pula penikmatnya dan sebagian dari penikmat yang baru seumur jagungpun mulai menganggap dirinya sebagai *otaku*. Dengan bertambah banyaknya fenomena *otaku* ini, muncul pula berbagai defenisi tentang *otaku* baik yang mengartikannya secara positif maupun negatif.

Ahli antropologi Eiji Otsuka (Rich, 2016), yang juga merupakan peneritik sosial menjelaskan bahwa permasalahan yang ada di Jepang adalah tidak ada kata yang tepat untuk mengekspresikan sebuah situasi dimana anda ingin berbicara tentang sesuatu dengan gairah dan secara personal kepada seseorang yang anda belum tahu namanya, dan kepada orang yang andapun belum memperkenalkan diri secara formal. Memanggil orang dengan kata ganti orang kedua "*anata*" akan terdengar asing karena ini adalah kata yang digunakan diantara pasangan yang sudah menikah. Ada kata ganti orang kedua, "*kimi*", tetapi hubungan yang disarankan oleh istilah tersebut terlalu intim. Sebagai jalan keluarnya, penggemar menggunakan istilah *otaku*, yang merupakan sebuah sebutan kehormatan, yang agak berambigu dengan kata ganti orang kedua. Menurut Galbraith (2010) memberikan defenisi tentang



otaku yang antara lain adalah *hardcore fans* (penggemar fanatik) terhadap *anime*, *manga*, dan *game* yang mengidolakan atau memuja karakter fantasi. Berdasarkan pendefinisian diatas, *otaku* merupakan penggemar berat *anime*, *manga* dan *game*.

Sedangkan menurut Okada (Izawa, 2003) menjelaskan tentang karakteristik *otaku* adalah sebuah kombinasi antara kecerdasan yang tinggi dengan ketertarikan bersifat kekanak-kanakan. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *otaku* merupakan gabungan unik dari intelegensi dan kelabilan, dimana kelabilan yang dimaksud penulis disini adalah sisi kekanak-kanakan yang dimiliki oleh *otaku*. Bagi sebagian orang yang sudah tidak asing dengan budaya visual Jepang mengartikan *otaku* dalam arti yang umum, yaitu “penggila *anime*”. Berikut ini adalah jenis atau tipe-tipe *otaku* yang dirangkum dari IDNTimes, antara lain adalah:

2.1.1.1 Ataku

Ataku adalah julukan untuk mereka yang gemar membaca *anime*. Sejak abad ke-20, hampir semua orang di Jepang membaca *manga* dan menonton *anime* ditempat umum. Bahkan di kamar mandi, kereta api, dan di ruang tunggu pun disediakan bacaan ini. Hal inilah yang memicu munculnya beberapa orang yang terobsesi dengan keberadaan *manga* ataupun *anime*.

2.1.1.2 Fitaku

Fitaku merupakan sebutan kepada orang yang gemar mengumpulkan *figure-figure anime* yang disukai. *Figure Moe Zoku* diartikan sebagai orang



yang sangat mencintai figur “*figurine lover gang*”. Mereka adalah para kolektor ataupun pengoleksi figure dalam jumlah yang banyak.

2.1.1.3 *Getaku*

Sebutan *Getaku* ditujukan kepada mereka yang lebih menyukai *anime* yang dikemas dalam bentuk game. *Otaku* jenis ini biasanya menghabiskan sebagian besar waktunya didepan layar monitor.

2.1.1.4 *Cotaku*

Julukan ini diperuntukan kepada orang yang menggemari *anime* dan ingin memperagakannya. *Cosplay Otaku* ini identik dengan pakaian atau kostum dan bermain peran dari salah satu tokoh *anime, manga*, dan idola yang mereka sukai. *Otaku* jenis ini siap menanggung besarnya biaya acara ataupun membeli kostum yang berlebihan.

2.1.1.5 *Itaku*

Itaku juga biasa disebut dengan istilah *Wota*. Para *Itaku* ini adalah orang yang sangat menggemari idola perempuan ataupun laki-laki (JPop). *Wota* pun mempunyai koleksi majalah ataupun poster idolanya dan sering menghadiri konser untuk memotret sang idola.

2.1.1.6 *Pasotaku*

Istilah *Pasokon Otaku* adalah istilah untuk para *otaku* yang sangat menggemari teknologi komputer. Mereka sering mempelajari spesifikasi *hardware* dan *software* secara rinci. *Pasokon Otaku* juga akan sangat menikmati pembahasan atau diskusi tentang perangkat-perangkat terbaru komputer.



2.1.1.7 *Traitaku*

Sebutan *Traitaku* ditujukan kepada orang-orang yang terobsesi untuk memotret kereta dan naik kereta sesering mungkin. Mereka juga sangat tertarik pada seragam kereta api dan model kereta api terbaru.

2.1.1.8 *Cutaku*

Biasanya yang menjadi *Cutaku* adalah orang Non-Jepang. Mereka juga sering disebut dengan *Wapanese* atau “*want to be Japanese*”. Istilah *Cutaku* digunakan untuk orang Non-Jepang yang terobsesi dengan berbagai aspek budaya Jepang.

2.1.1.9 *Rotaku*

Ada banyak jenis robot di Jepang yang dibuat menyerupai tokoh *anime*. Sudah lama sekali negara Jepang melakukan penelitian dan menciptakan berbagai jenis robot *anime*, robot manusia, dan robot jenis lainnya. Inilah yang membuat seorang *Robot Otaku* sangat tertarik dengan budaya populer ini.

2.1.1.10 *Seitaku*

Ada berapa *anime lovers* yang lebih suka dengan pengisi suara daripada tokoh *animenya*. Alasannya adalah karena suara dari pengisi suara *anime* mempunyai ciri khas dan lucu. Ini adalah jenis *otaku* yang cukup unik.

2.1.1.11 *Fetaku*

Fetaku adalah penggemar sejarah perempuan di Jepang yang tertarik dengan sejarah pra-industri hingga masa kini. Mereka juga memiliki



kelompok sosial dan berkumpul untuk berpakaian kostum periode. Orang-orang ini adalah *otaku* yang melestarikan budaya Jepang zaman dahulu agar para generasi mudanya tidak lupa dengan budaya lama mereka.

Jika ditelaah lebih jauh, kata *otaku* memiliki dua makna yang berbeda.

Makna pertama yang dilihat berdasarkan arti katanya; kata *otaku* berasal dari bahasa Jepang (お宅) yang mempunyai arti sebagai panggilan hormat untuk rumah anda, suami anda, organisasi anda dan juga merupakan panggilan hormat untuk orang kedua atau “anda” yang mempunyai status yang sama tetapi tidak terlalu akrab. Makna kedua adalah makna berdasarkan kegunaannya; kata *otaku* digunakan sebagai sebuah julukan atau sebutan untuk penggemar berat budaya visual Jepang seperti *anime*, *manga*, *game* dan lain sebagainya. Dalam penelitian kali ini, *otaku* yang dijadikan objek penelitian adalah *otaku* dengan makna yang kedua, yaitu berdasarkan dari kebiasaan penggunaan kata.

2.1.2 Korelasi

Korelasi adalah hubungan yang mempunyai timbal balik. Penelitian korelasi dalam bidang pendidikan, sosial maupun ekonomi banyak dilakukan oleh para peneliti. Penelitian korelasi bertujuan untuk mencari tahu tentang kuat atau lemahnya hubungan variabel yang terkait dalam suatu obyek atau subyek yang diteliti (Sukardi, 2003: 166). Sedangkan menurut Siti (2016: 76) analisis korelasi adalah suatu teknik statistika yang digunakan untuk mengukur keeratan hubungan atau korelasi antar variabel. Dari kedua defenisi



diatas, arti dari korelasi bisa disimpulkan sebagai kegiatan yang dilakukan untuk melihat atau menentukan seberapa erat hubungan antara dua variabel.

Sedangkan menurut Sudijono (1987,175) menjelaskan bahwa teknik analisa korelasi adalah teknik analisa statistik hubungan antara dua variabel atau lebih. Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa korelasi adalah beberapa variabel yang berhubungan.

Dalam ilmu statistika istilah “korelasi” diberi pengertian sebagai “hubungan antara dua variabel atau lebih”. Hubungan antara dua variabel tersebut lebih dikenal dengan istilah “*bivariate correlation*”, sedangkan hubungan antara lebih dari dua variabel disebut “*multivariate correlation*”. Hubungan antara dua variabel jika diperhatikan dari segi arahnya, dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu hubungan yang sifatnya *satu arah* dan bersifat *berlawanan arah*. Hubungan yang bersifat searah dinamakan *korelasi positif* sedangkan hubungan yang berlawanan arah dikenal dengan sebutan *korelasi negatif*.

Disebut *korelasi positif*, jika dua variabel (atau lebih) yang berkorelasi, berjalan paralel; artinya bahwa hubungan antara dua variabel (atau lebih) itu menunjukkan arah yang sama. Jadi, jika variabel X mengalami peningkatan maka akan diikuti pula oleh peningkatan peningkatan dari variabel Y.

Disebut *korelasi negatif* jika dua variabel (atau lebih) yang berkorelasi berjalan dengan arah yang berlawanan, bertentangan, atau berkebalikan. Dengan kata lain, kenaikan-kenaikan atau pertambahan dari variabel X akan diikuti dengan penurunan dari variabel Y, begitupun sebaliknya.



2.1.2.1 Tujuan Analisa Korelasi

Menurut Sudijono (1987, 175) menjelaskan bahwa teknik analisa korelasi memiliki 3 tujuan, yaitu:

1. Ingin *mencari bukti* (berlandaskan pada data yang ada), apakah memang benar antara variabel yang satu dengan variabel yang lain terdapat hubungan atau korelasi.
2. Ingin *menjawab pertanyaan* apakah hubungan antara variabel itu (jika memang ada hubungannya), termasuk yang kuat, cukupkan atautkah lemah.
3. Ingin *memperoleh kejelasan dan kepastian* (secara matematik) apakah hubungan antara variabel itu merupakan hubungan yang berarti atau meyakinkan (signifikan), atau hubungan yang tidak berarti atau tidak meyakinkan.

2.1.3 Minat

Minat merupakan perasaan suka dari seseorang terhadap sebuah hal. Dengan adanya minat dalam suatu hal, seseorang cenderung lebih mudah dan lebih menikmati hal yang dilakukannya. Minat merupakan faktor penting dalam memulai sebuah kegiatan, terlebih lagi dalam hal belajar. Maka dari itu, hasil belajarpun sangat bergantung dari minat belajar. Jika minat yang ditunjukkan seseorang dikatakan rendah maka bisa dipastikan bahwa hasil belajarnya pun rendah, begitupun sebaliknya.



Menurut Slamento (1995:180) minat adalah suatu rasa lebih suka pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu dari luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar pula minatnya. Berdasarkan penjelasan ini, dapat disimpulkan bahwa minat adalah rasa suka terhadap suatu hal tanpa adanya paksaan dan menerima hubungan dalam diri dengan sesuatu yang disukai. Minat tidak dibawa sejak lahir. Siswa yang memiliki minat pada subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar pada subyek tersebut.

Pendapat lain diungkapkan oleh Djamarah (2008:132) bahwa minat adalah kecenderungan yang menetap untuk mengenang beberapa aktivitas. Seseorang yang berminat terhadap aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dengan rasa senang. Berdasarkan defenisi ini, bisa disimpulkan bahwa minat merupakan perasaan senang terhadap suatu aktivitas. Dikarenakan perasaan senang, individu tersebut akan memberikan perhatian yang lebih secara konsisten.

2.1.3.1 Jeni-Jenis Minat

Jenis-jenis minat menurut Surya (2004) dikelompokkan menjadi 3 jenis, yaitu:

1. Minat volunter adalah minat yang timbul dari dalam diri siswa tanpa ada pengaruh dari luar.
2. Minat involunter adalah minat yang timbul dari dalam diri siswa dengan pengaruh situasi yang diciptakan oleh guru.
3. Minat nonvolunter adalah minat yang ditimbulkan dari dalam diri siswa secara dipaksa atau dihapuskan.



2.1.3.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat

Minat bisa juga diartikan secara sederhana yaitu kecenderungan yang ditunjukkan oleh individu. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi minat menurut Slamento (2010:54) adalah sebagai berikut:

1. Faktor internal

1. Faktor jasmaniah, seperti faktor kesehatan dan cacat tubuh.
2. Faktor psikologi, seperti intelegensi, perhatian, bakat, kematangan dan kesiapan.

2. Faktor eksternal

1. Faktor keluarga, seperti cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orangtua dan latar belakang kebudayaan.
2. Faktor sekolah, seperti metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar penilaian diatas ukuran, keadaan gedung dan tugas rumah.

2.1.4 Prestasi Belajar

Prestasi belajar yang baik merupakan hasil atau wujud dari proses belajar yang baik. Prestasi belajar digunakan sebagai tolak ukur dalam proses menilai sejauh manakah proses belajar seseorang. Prestasi belajar seseorang biasanya dinyatakan dalam bentuk nilai dan dapat diketahui setelah mengadakan evaluasi belajar.

Pengertian belajar itu sendiripun bermacam-macam, menurut Whittaker (Ahmadi dan Supriyono, 1991: 119) belajar dapat didefinisikan sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Dari penjelasan diatas, belajar dapat diartikan sebagai proses latihan atau pengalaman yang dapat menimbulkan perubahan



tingkahlaku seseorang. Sedangkan menurut Cronbach dalam bukunya yang berjudul “Educational Psychology” (Ahmadi dan Supriyono, 1991: 120) belajar yang efektif adalah melalui pengalaman. Dalam proses belajar, seseorang berinteraksi secara langsung dengan obyek belajar dengan menggunakan semua alat indra. Berdasarkan penjelasan ini, belajar adalah penggunaan alat indera secara maksimal untuk berinteraksi dengan obyek.

Prestasi belajar merupakan wujud dari hasil belajar seseorang dalam jangka waktu tertentu. Menurut Syah (2015: 216) menjelaskan bahwa pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar yang ideal meliputi segenap ranah psikologi yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar. Berdasarkan defenisi ini, prestasi belajar dapat diartikan sebagai pengalaman serta proses belajar yang dapat merubah ranah psikologi seseorang. Wahab (2016: 244) mengartikan prestasi belajar pada dasarnya adalah hasil akhir yang diharapkan dapat dicapai setelah seseorang belajar. Dari pengertian ini, prestasi belajar bisa diartikan sebagai wujud ataupun tujuan akhir dari sebuah proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Syah (Wahab, 2016: 244) defenisi prestasi belajar adalah taraf keberhasilan murid atau santri dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah atau pondok pesantren yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Berdasarkan pengertian diatas, kesimpulan dari definisi prestasi belajar adalah skor hasil yang diperoleh melalui sebuah tes mengenai sejumlah pelajaran yang sudah dilaksanakan.



Dalam lingkup perkuliahan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya, terdapat beberapa kriteria terkait predikat kelulusan seorang mahasiswa yang dilihat berdasarkan hasil indeks prestasi. Predikat kelulusan terdiri dari 3 tingkat yaitu memuaskan, sangat memuaskan dan *cumlaude*, yang dinyatakan pada transkrip akademik. Indeks prestasi kumulatif (IPK) sebagai dasar penentu predikat kelulusan adalah:

1. IPK 2,00 – 2,75 : Memuaskan
2. IPK 2,76 – 3,50 : Sangat Memuaskan
3. IPK 3,51 – 4,00 : Dengan Pujian (*Cumlaude*). Predikat kelulusan dengan pujian (*Cumlaude*) ditentukan dengan memperhatikan masa studi maksimum, untuk program S1 adalah 5 tahun, dan untuk alih program adalah $(n + 0,25)$ tahun.

2.1.4.1 Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Seperti berbagai hal yang berkaitan dengan belajar, prestasi belajar pun mempunyai beberapa faktor didalamnya yang menentukan bahwa hasil belajar yang didapat sesuai dengan apa yang diinginkan. Berikut adalah faktor yang mempengaruhi prestasi belajar menurut Ahmadi dan Supriyono (1991: 130) yaitu:

1. Faktor Internal



a). Faktor jasmaniah (fisiologis) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Yang termasuk faktor ini misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh, dan sebagainya.

b). Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh yang terdiri atas:

1). Faktor intelektual yang meliputi:

a). faktor potensial yaitu kecerdasan dan bakat

b). faktor kecakapan nyata yaitu prestasi yang telah dimiliki

2). Faktor non intelektual, yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi dan penyesuaian diri.

c). Faktor kematangan fisik maupun psikis.

2. Faktor Eksternal

a). Faktor sosial yang terdiri atas:

1). Lingkungan keluarga

2). Lingkungan sekolah

3). Lingkungan masyarakat

4). Lingkungan kelompok

b). Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian

c). Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar dan iklim

d). Faktor lingkungan spiritual atau keamanan



2.2 PENELITIAN TERDAHULU

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa penelitian terdahulu sebagai landasan dalam meneliti, yaitu:

1. Skripsi berjudul “Korelasi Antara Minat Mahasiswa Penggemar *Anime*

Dengan Prestasi Belajar Bahasa Jepang Pada Mahasiswa Pendidikan

Bahasa Jepang Angkatan 2015” yang telah dilaksanakan pada tahun

2016 oleh Niken Sartika Rachmadi dari Universitas Brawijaya. Hal

yang membedakan penelitian terdahulu dengan penelitian kali ini

adalah fokus penelitian dan obyek yang diteliti. Pada penelitian

terdahulu, fokus penelitiannya adalah untuk mengetahui korelasi minat

mahasiswa penggemar *anime* dengan prestasi belajar bahasa Jepang

dengan obyek penelitiannya adalah mahasiswa pendidikan bahasa

Jepang angkatan 2015, sedangkan fokus pada penelitian kali ini adalah

untuk mencari tahu tentang korelasi antara minat dengan prestasi

mahasiswa *otaku* Pendidikan Bahasa Jepang dengan obyek

penelitiannya adalah mahasiswa *Otaku* di semua angkatan. Dari hasil

penelitiannya, Niken mengemukakan bahwa minat mahasiswa

penggemar *anime* Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2015

berkorelasi negatif dengan prestasi belajar bahasa Jepang.

2. Skripsi berjudul “Simulcara Dalam Globalisasi Sebagai Katalisator

Lahirnya *Otaku*” yang telah dilaksanakan pada tahun 2011 oleh Anggi

Virgianti dari Universitas Indonesia. Persamaan penelitian kali ini

adalah obyek yang diteliti, sedangkan perbedaannya adalah fokus dari

penelitian. Pada penelitian terdahulu, fokus penelitiannya adalah



pengaruh dari simulacra atau tiruan dari sesuatu yang tidak memiliki realitas sebagai faktor lahirnya *Otaku*. Sedangkan dalam penelitian ini, fokus penelitiannya adalah untuk mengetahui adanya korelasi antara minat dengan prestasi belajar. Dari hasil penelitiannya, Anggi mengemukakan bahwa munculnya *Otaku* di era akselerasi global memang benar didorong oleh realitas dimana interaksi sosial merosot hingga mewujudkan simulacra berupa interaksi yang intim dengan *Kyarakutaa* (karakter dua dimensi).



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 JENIS PENELITIAN

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian campuran atau *Mix Method*. Menurut Creswell (2010:307) metode penelitian campuran adalah pengombinasian antara dua metode (kualitatif dan kuantitatif) dalam satu penelitian. Tujuan dari penggunaan rancangan metode campuran adalah untuk memperluas pembahasan dengan cara menerapkan dua metode sekaligus; untuk menggunakan satu pendekatan integratif agar mampu memperoleh pemahaman yang lebih baik; atau untuk menguji hasil penelitian dari pendekatan yang berbeda. Data kualitatif dan kuantitatif dapat disatukan dalam satu database besar yang digunakan secara berdampingan untuk memperkuat satu sama lain misalnya kuota kualitatif dapat mendukung hasil-hasil dalam bentuk statistik.

Menurut Creswell (2010:292), pemilihan metode campuran sebagai suatu pendekatan mempunyai 3 landasan pemikiran, yaitu; pada level umum, metode campuran dipilih karena kekuatannya menggambarkan penelitian kualitatif dan kuantitatif serta meminimalkan batasan kedua pendekatan tersebut; pada level praktis, metode campuran menyajikan pendekatan yang canggih dan kompleks untuk penelitian yang menarik bagi mereka digaris depan prosedur-prosedur penelitian baru dan penelitian ini juga ideal apabila peneliti memiliki akses ke data kuantitatif dan kualitatif; pada level prosedural, metode campuran merupakan strategi yang bermanfaat untuk



mendapatkan pemahaman akan rumusan masalah yang lebih lengkap, seperti berikut ini:

1. Membandingkan perspektif-perspektif berbeda yang diambil dari data kuantitatif dan kualitatif.
2. Menerangkan hasil kuantitatif dengan pengumpulan dan analisis data *follow-up* kualitatif.
3. Mengembangkan instrumen pengukuran yang lebih baik dengan cara terlebih dahulu mengumpulkan dan menganalisis data kualitatif kemudian menerapkan instrumen ke sampel.
4. Memahami hasil eksperimen dengan menggabungkan perspektif-perspektif individu.
5. Mengembangkan pemahaman perubahan yang lebih lengkap yang diperlukan untuk kelompok marginal melalui kombinasi data kualitatif dan kuantitatif.
6. Mendapatkan pemahaman kebutuhan dan dampak program intervensi yang lebih baik melalui pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif setiap saat.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian metode campuran dengan rancangan Sekuensial Eksplanatori, metode campuran yang menarik individu dengan latar belakang kuantitatif yang kuat atau dari bidang-bidang yang relatif baru terhadap pendekatan-pendekatan kualitatif, Creswell (2010:299). Rancangan ini memiliki dua-fase dimana peneliti mengumpulkan data kuantitatif pada fase pertama, menganalisis hasil, dan kemudian menggunakan hasil dari penganalisan fase pertama untuk



merencanakan atau membuat fase kedua, yaitu fase kualitatif. Pada penelitian ini, peneliti memilih instrumen angket sebagai data kuantitatif dan Kartu Hasil Studi sebagai data kualitatif dengan penganalisisan data korelasional.

3.2 POPULASI DAN SAMPEL

3.2.1 Populasi

Menurut Danim (1997:87) Populasi adalah *universum*, dimana *universum* itu dapat diubah berupa orang, benda, atau wilayah yang ingin diketahui oleh peneliti. Populasi dapat dibedakan menjadi dua kategori; yaitu populasi target dan populasi survey. Populasi target adalah seluruh unit populasi, sedangkan populasi survey adalah sub unit dari populasi target; sub unit dari populasi survey untuk selanjutnya menjadi sampel penelitian. Dalam penelitian ini, yang menjadi populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang dalam semua angkatan. Penulis memilih mahasiswa pada semua angkatan karena tidak disetiap angkatan Pendidikan Bahasa Jepang bisa dengan mudah ditemukan mahasiswa-mahasiswa *otaku* yang menjadi penggemar berat budaya visual modern Jepang berdasarkan kriteria yang ditentukan oleh penulis dalam jumlah yang mencukupi untuk dijadikan objek penelitian.

3.2.2 Sampel

Danim (1997:89), sampel penelitian dalah contoh dari sub unit populasi survey atau populasi survey itu sendiri yang diperoleh peneliti dipandang mewakili populasi target. Dengan kata lain, sampel adalah elemen-



elemen populasi yang dipilih atas dasar kemewakilannya. Dalam penelitian ini, peneliti menjadikan semua populasi menjadi sampel dikarenakan populasi dari mahasiswa yang masuk dalam kategori sebagai penggemar berat budaya visual modern Jepang bisa dikatakan tidak banyak. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan secara non-probabilitas yaitu pengambilan sampel pola bola salju. Damin (1997:98), penarikan sampel pola bola salju diawali dengan penentuan sampel pertama, sampel berikutnya ditentukan berdasarkan informasi sampel pertama dan demikian seterusnya.

Dengan penarikan sampel pola bola salju, peneliti secara teoritis akan “menghadapi” jumlah sampel yang tidak terhingga. Berapa besar sampel yang ideal, karena sepenuhnya ditentukan oleh peneliti; sampai dengan peneliti menganggap bahwa jumlah sampel itu dipandang memadai. Peneliti membatasi jumlah sampel sebesar 20 mahasiswa *otaku*.

3.3 INSTRUMEN PENELITIAN

3.3.1 Observasi

Riduwan (2004:104), menjelaskan bahwa observasi merupakan teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Dalam menggunakan metode observasi, cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blanko pengamatan sebagai instrument.

Format yang disusun berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi. Menurut Arikunto (2006:230) observasi atau mengamati bertujuan untuk menatap kejadian, gerak atau proses. Mengamati



bukanlah pekerjaan yang mudah karena manusia banyak dipengaruhi oleh minat dan kecenderungan-kecenderungan yang ada pada dirinya. Mencatat data observasi bukanlah sekedar mencatat, tetapi juga mengadakan pertimbangan kemudian mengadakan penilaian kedalam suatu skala bertingkat. Dalam menentukan variabel yang diamati, semakin banyak jumlahnya, pengamatan akan semakin sulit dan hasilnya tidak teiliti. Arikunto (2006:157) memaparkan bahwa kegiatan observasi dapat dilakukan dengan dua cara, yang kemudian digunakan untuk menyebut jenis observasi, yaitu:

1. Observasi *non-sistematis*, yang dilakukan oleh pengamat dengan tidak menggunakan instrument pengamatan.
2. Observasi *sistematis*, yang dilakukan dengan pedoman sebagai instrumen pengamatan.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih cara atau teknik observasi *non-sistematis* yaitu observasi yang dilakukan tanpa terlebih dahulu mempersiapkan dan membatasi kerangka yang akan peneliti amati.

3.3.2 Validitas

Menurut Nasution (2012:77) Suatu alat pengukur dikatakan valid jika alat itu mengukur apa yang harus diukur alat tersebut. Istrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapat data (mengukur) itu valid (Sugiyono,2015:173). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan validitas konstruk. Widoyoko (2009:131) menyatakan bahwa validitas konstruk mengacu pada sejauh mana suatu instrumen mengukur konsep dari suatu teori, yaitu menjadi dasar pengukuran instrumen. Defenisi atau konsep yang diukur



berasal dari teori yang digunakan kemudian dikonsultasikan dengan para ahli dan meminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun. Peneliti memilih Dosen Pembimbing sebagai ahli untuk pengujian validitas.

3.3.3 Angket

Menurut Sukardi (2003:54) angket atau yang juga sering disebut kuisisioner adalah kumpulan dari berbagai macam pertanyaan yang berhubungan erat dengan masalah penelitian yang hendak dipecahkan, disusun dan disebarakan ke responden untuk memperoleh informasi dilapangan. Sukardi (2003:77), bentuk item kuisisioner atau angket dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kuisisioner dengan pernyataan secara terbuka dan item pernyataan secara tertutup:

1. Kuisisioner dinyatakan item terbuka, apabila dalam menjawab pertanyaan yang dirancang oleh si peneliti, responden diberikan kesempatan yang luas untuk menjawab pertanyaan tersebut. Kuisisioner dengan pertanyaan seperti apakah, mengapa, kapan, bagaimana, dan siapa.
2. Kuisisioner dinyatakan item tertutup, apabila peneliti dalam hal ini menyediakan beberapa alternatif jawaban yang cocok bagi responden. Pada kuisisioner jenis ini, peneliti telah memberikan beberapa alternative jawaban yang ada yang paling mendekati pilihan reponden.

Adapun dalam penelitian ini, bentuk angket yang digunakan adalah jenis angket tertutup. Dan cara pengukuran dalam angket atau kuisisioner tertutup ini menggunakan model skala *Guttman*. Skala *Guttman* atau yang



disebut juga skala *scalogram* digunakan untuk jawaban yang bersifat jelas (tegas) dan konsisten dengan dua alternatif jawaban yaitu yakin-tidak yakin; ya-tidak; benar-salah; positif-negatif; pernah-belum pernah; setuju-tidak setuju; dan lain sebagainya (Thoifah,2015:43). Jawaban skor dapat berupa skor tertinggi bernilai (1) dan skor terendah bernilai (0).

Dengan pengukuran minat belajar mahasiswa *otaku*, peneliti menggunakan indikator kuisioner yang berkaitan dengan minat mahasiswa *otaku*. Adapun indikator tersebut akan dituliskan dalam angket tertutup dengan kisi-kisi angket sebagai minat belajar sebagai berikut.

Table 3.1 Kisi-Kisi Angket

No	Teori	Indikator yang dicari	Pernyataan	No. item	Jumlah
1	Minat sebagai sumber motivasi yang mendorong individu untuk melakukan apa yang diinginkan jika mereka bebas memilih (Hurlock,1999)	Mengetahui latar belakang individu masuk ke jurusan Pendidikan Bahasa Jepang	1. Saya masuk ke jurusan Jepang karena menyukai budaya visual modern Jepang (<i>anime, manga, dan game</i>) 2. Dengan menikmati budaya visual modern Jepang (<i>anime, manga, dan game</i>) mempermudah saya dalam belajar bahasa Jepang	8 9	2
2	Minat pada objek atau suatu aktivitas menyebabkan timbulnya kesenangan pribadi bagi individu (Djamarah,2008:132)	Adanya kegiatan yang dilakukan berhubungan dengan budaya visual Jepang (<i>anime, manga, dan game</i>)	1. Saya menonton <i>anime</i> lebih dari 3 jam sehari 2. Saya bermain game lebih dari 3 jam sehari 3. Saya membaca manga lebih dari 3 jam sehari 4. Saya selalu mengikuti perkembangan terbaru seputar <i>anime, manga, dan game</i> yang saya sukai	1 2 3 4	4
3	Minat pada subyek	Adanya rasa	1. Saya	5	3



tertentu untuk perhatian besar pada tersebut (Slameto,1995:180)	cenderung memberikan yang lebih pada subyek	senang berinteraksi dengan objek	disaat	mengoleksi pernik yang berhubungan dengan <i>anime</i> , <i>manga</i> dan <i>game</i> yang saya sukai	pernak yang		
				2. Saya sering menghadiri festival Jepang yang diadakan dikampus atau pun diluar kampus	6		
				3. Saya mempunyai kelompok penggemar budaya visual modern Jepang (<i>anime</i> , <i>manga</i> , ataupun <i>game</i>)	7		

3.4 PENGUMPULAN DATA

Pada penelitian ini ada 3 tahap untuk mengumpulkan data, berikut uraian tahapnya:

1. Peneliti melakukan observasi terhadap berbagai aktivitas yang dilakukan oleh kelompok maupun individu penggemar berat budaya visual modern Jepang (*anime*, *manga*, dan *game*) disekitar lingkungan kampus (gazebo perpustakaan Universitas Brawijaya) dan disekiltar lingkungan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya.
2. Peneliti membuat instrumen angket sebagai data kuantitatif guna mendapatkan variabel minat yang dibutuhkan dalam penghitungan data dengan berpacu kepada teori-teori minat para ahli.
3. Setelah peneliti menyelesaikan instrumen angket, serta angket yang dibuat dapat peneliti gunakan dalam penelitian maka langkah selanjutnya adalah peneliti melakukan validasi instrumen angket kepada ahli.



4. Peneliti menyebarkan angket yang sudah divalidasi kepada para sampel penelitian yang nantinya akan dikumpulkan dan dianalisis.

5. Peneliti mengumpulkan Kartu Hasil Studi (KHS) sebagai instrumen penelitian dokumentasi dan data kualitatif pendukung instrument angket yang digunakan.

3.5 ANALISIS DATA

Menurut Arikunto (2006:239) analisis data adalah kegiatan menganalisis data yang telah dikumpulkan serta melihat kembali usulan penelitian guna memeriksa rencana penyajian data dan pelaksanaan analisis-statistik yang telah ditetapkan semula. Sesudah hal ini dilakukan, peneliti kemudian mengembangkan strategi penyusunan data-mentah dan melaksanakan perhitungan yang diperlukan untuk menjawab rumusan masalah yang ada. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan analisis data penelitian deskriptif. Kegunaan analisis data penelitian deskriptif adalah apabila data telah dikumpulkan, maka tahap selanjutnya adalah mengklarifikasikan data menjadi dua kelompok data, yaitu data kuantitatif yang berbentuk angka-angka dan data kualitatif yang dinyatakan dalam kata-kata atau simbol. Data kualitatif yang berbentuk data-data tersebut disisihkan untuk sementara, karena akan sangat berguna untuk menyertai dan melengkapi gambaran yang diperoleh dari analisis data kuantitatif (Arikunto, 2006:329).

Data yang diperoleh dari angket, dijumlahkan sesuai dengan bentuk instrument yang digunakan. Adapun rumus yang digunakan oleh peneliti untuk menghitung hasil angket adalah sebagai berikut :



$$p = \frac{\text{skor total}}{\text{skor kriteria}} \times 100\%$$

Keterangan:

Skor total = jumlah jawaban yang diperoleh dari semua responden

Skor kriteria = jumlah perkalian dari nilai tertinggi tiap item, jumlah soal, dan jumlah responden.

Setelah melakukan penghitungan terhadap instrument penelitian berdasarkan rumus diatas, tahap selanjutnya adalah hasil instrument penelitian akan diinterpretasikan berdasarkan pedoman pada data Riduwan (2011, hal 15) berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Riduwan (2011:15)

Presentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat Lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Kuat
81% - 100%	Sangat Kuat

Langkah analisis data yang dilakukan selanjutnya adalah untuk mengetahui tingkat korelasi yang ditunjukkan antara variabel minat belajar mahasiswa *otaku* (variabel X) dengan variabel prestasi belajar mahasiswa *otaku* (variabel Y), maka digunakan rumus korelasi *Product Moment* sebagai berikut:

$$\text{Rumus : } r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{((N \sum x^2 - (\sum x)^2)(N \sum y^2 - (\sum y)^2))}}$$

Keterangan:

r_{xy} : koefisien korelasi x dan y

x^2 : kuadrat dari variabel x

xy : produk dari x dan y



BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

4.1 TEMUAN

Setelah data-data yang penulis kumpulkan dalam penelitian minat dan prestasi belajar, maka selanjutnya penulis mengadakan analisis metode campuran atau *Mix method*. Untuk mencari tahu ada atau tidaknya korelasi antara minat dengan prestasi mahasiswa *otaku* berdasarkan data penelitian yang diambil dari mahasiswa *otaku* di Pendidikan Bahasa Jepang pada semua angkatan. Dalam penelitian yang telah dilakukan, didapatkan dua temuan sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil analisa penghitungan angket, jumlah presentase minat mahasiswa *otaku* Pendidikan Bahasa Jepang yakni sebesar 82,2% dari 20 responden.
2. Angka indeks korelasi antara minat mahasiswa *otaku* Pendidikan Bahasa Jepang dengan prestasi belajar bahasa Jepang semester genap tahun ajaran 2016/2017 adalah sebesar 0,730 dengan bentuk korelasi kuat.

Kesimpulan dari temuan yang diperoleh dari penelitian ini berdasarkan interpretasi koefisien korelasi menurut Sugiyono (2007:231), korelasi antara minat mahasiswa *otaku* dengan prestasi belajar bahasa Jepang tergolong “Kuat” yaitu berkisar antara 0,60 – 0,799. Minat mahasiswa *otaku* dengan prestasi belajar bahasa Jepang berkorelasi “kuat” yang dimaksud peneliti dalam penelitian ini adalah dari 20 responden yang mengisi angket minat, sebesar 82,2% jawaban responden adalah “setuju”, dan Indeks Prestasi Kumulatif dari Kartu Hasil Studi



20 responden berkisar antara 2,51 sampai 3,89 yaitu masuk dalam dua kategori;

“Memuaskan” dan “Dengan Pujian” berdasarkan predikat kelulusan yang

tercantum dalam buku Pedoman Pendidikan S1 Fakultas Ilmu Budaya Universitas

Brawijaya Tahun Akademik 2012-2013.

4.2 PEMBAHASAN

4.2.1 Minat Pada Mahasiswa *Otaku* Pendidikan Bahasa Jepang

Setelah dilakukan pengumpulan data angket pada responden, maka

didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 4.1 Skor Hasil Angket Responden

No	Kode	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	Jumlah
1	R 1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	7
2	R 2	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8
3	R 3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
4	R 4	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8
5	R 5	1	1	0	1	1	1	0	1	1	7
6	R 6	1	1	1	1	1	1	0	1	0	7
7	R 7	1	0	1	1	1	1	0	0	1	6
8	R 8	1	1	0	1	1	1	1	1	0	7
9	R 9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
10	R 10	1	0	0	1	1	1	1	1	1	7
11	R 11	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8
12	R 12	1	0	1	1	1	1	1	1	0	7
13	R 13	1	0	1	1	1	1	0	1	1	7
14	R 14	1	1	0	1	1	1	0	1	1	7
15	R 15	1	0	0	1	1	1	0	1	1	6
16	R 16	1	1	0	1	0	1	1	1	1	7
17	R 17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
18	R 18	1	1	0	1	1	1	0	1	1	7
19	R 19	0	0	1	1	1	1	0	1	1	6
20	R 20	1	1	1	1	1	1	0	1	0	7



Keterangan:

No : Nomor Responden

Kode : Kode Responden

P : Pernyataan

Hasil angket yang diperoleh dimasukan kedalam tabel distribusi frekuensi

untuk mengetahui presentase responden dalam variabel minat adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Tabel Distribusi Frekuensi

Item Pertanyaan	(%) Jawaban Setuju	(%) Jawaban Tidak Setuju
P1	18	2
P2	13	7
P3	12	8
P4	20	0
P5	19	1
P6	20	0
P7	11	9
P8	19	1
P9	16	4
TOTAL	148	32
RATA-RATA	82,2	17,7

Dari tabel diatas dapat diketahui jumlah skor total “setuju” yang dijawab oleh responden adalah 148 dengan presentase sebesar 82,2%. Langkah yang dilakukan selanjutnya adalah menginterpretasikan presentase jawaban “ya” dilihat dengan acuan Tabel Interpretasi Presentase Hasil Angket menurut Sugiyono (2010:57) sebagai berikut:

Tabel 4.3 Tabel Interpretasi Presentase Hasil Angket

Presentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat Lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Kuat
81% - 100%	Sangat Kuat



Berdasarkan tabel diatas, presentase hasil angket terletak diantara 81% - 100% yang termasuk dalam kriteria “kuat”. Hasil analisis tersebut mendukung hipotesis satu pada bab 1 yang menyatakan bahwa, “Adanya minat pendorong terhadap budaya visual jepang para *Otaku* sehingga memilih Program Studi pendidikan bahasa Jepang dan Program Studi Sastra jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya”. Sedangkan hasil angket tiap pernyataannya dinyatakan dalam tabel berikut:

Tabel 4.4 Tabel Hasil Presentase Tiap Pernyataan Angket

No	Pernyataan	Presentase
1	Saya menonton <i>anime</i> lebih dari 3 jam sehari	90%
2	Saya bermain game lebih dari 3 jam sehari	65%
3	Saya membaca manga lebih dari 3 jam sehari	60%
4	Saya selalu mengikuti perkembangan terbaru seputar <i>anime</i> , <i>manga</i> , dan <i>game</i> yang saya sukai	100%
5	Saya mengoleksi pernak-pernik yang berhubungan dengan <i>anime</i> , <i>manga</i> dan <i>game</i> yang saya sukai	95%
6	Saya sering menghadiri festival Jepang yang diadakan di kampus atau pun diluar kampus	100%
7	Saya mempunyai kelompok penggemar budaya visual modern Jepang (<i>anime</i> , <i>manga</i> , ataupun <i>game</i>)	55%
8	Saya masuk ke jurusan Jepang karena menyukai budaya visual modern Jepang (<i>anime</i> , <i>manga</i> , dan <i>game</i>)	95%
9	Dengan menikmati budaya visual modern Jepang (<i>anime</i> , <i>manga</i> , dan <i>game</i>) mempermudah saya dalam belajar bahasa Jepang	80%

Berdasarkan tabel 4.4 hasil angket dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Saya menonton *anime* lebih dari 3 jam sehari.

Berdasarkan hasil tabel diatas 90% mahasiswa *otaku* Pendidikan Bahasa Jepang menyatakan bahwa mereka menghabiskan waktu lebih dari 3 jam sehari ketika menyaksikan *anime*.

2. Saya bermain *game* lebih dari 3 jam sehari.



Berdasarkan hasil tabel diatas 65% mahasiswa *otaku* Pendidikan Bahasa Jepang menyatakan bahwa mereka menghabiskan waktu lebih dari 3 jam sehari ketika bermain *game*.

3. Saya membaca manga lebih dari 3 jam sehari.

Berdasarkan hasil tabel diatas 60% mahasiswa *otaku* Pendidikan Bahasa Jepang menyatakan bahwa mereka menghabiskan waktu lebih dari 3 jam sehari ketika membaca *manga*.

4. Saya selalu mengikuti perkembangan terbaru seputar *anime*, *manga*, dan *game* yang saya sukai.

Berdasarkan hasil tabel diatas 100% mahasiswa *otaku* Pendidikan Bahasa Jepang menyatakan bahwa mereka selalu mengikuti perkembangan terbaru seputar *anime*, *manga* dan *game* yang digemari. Sebagian besar mahasiswa *otaku* mengikuti perkembangan *anime*, *manga*, dan *game* melalui internet dan ada beberapa mahasiswa *otaku* mengikuti perkembangan terbaru seputar *anime*, *manga* dan *game* melalui teman dalam kelompok penggemar budaya visual modern Jepang.

5. Saya mengoleksi pernak-pernik yang berhubungan dengan *anime*, *manga* dan *game* yang saya sukai.

Berdasarkan hasil tabel diatas 95% mahasiswa *otaku* Pendidikan Bahasa Jepang menyatakan bahwa mereka mengoleksi pernak-pernik yang berhubungan dengan *anime*, *manga* dan *game* yang disukai. Pernak-pernik yang dimaksud misalnya berupa gantungan kunci, poster, ataupun *action figure*.



6. Saya sering menghadiri festival Jepang yang diadakan di kampus ataupun diluar kampus.

Berdasarkan hasil tabel diatas 100% mahasiswa *otaku* Pendidikan Bahasa Jepang menyatakan bahwa mereka sering menghadiri festival Jepang di kampus ataupun di luar kampus. Contoh sederhana festival Jepang seperti Minori dan lain-lain.

7. Saya mempunyai kelompok penggemar budaya visual modern Jepang (*anime, manga, ataupun game*).

Berdasarkan hasil tabel diatas 55% mahasiswa *otaku* Pendidikan Bahasa Jepang menyatakan bahwa mereka mempunyai kelompok penggemar budaya visual modern Jepang (*anime, manga, ataupun game*). Memiliki sebuah kelompok penggemar disini berguna sebagai tempat bertukar informasi tentang *anime, manga, ataupun game*.

8. Saya masuk ke jurusan Jepang karena menyukai budaya visual modern Jepang (*anime, manga, dan game*).

Berdasarkan hasil tabel diatas 95% mahasiswa *otaku* Pendidikan Bahasa Jepang menyatakan bahwa mereka masuk ke jurusan Jepang karena menyukai budaya visual modern Jepang (*anime, manga, dan game*).

9. Dengan menikmati budaya visual modern Jepang (*anime, manga, dan game*) mempermudah saya dalam belajar bahasa Jepang.

Berdasarkan hasil tabel diatas 80% mahasiswa *otaku* Pendidikan Bahasa Jepang menyatakan bahwa menikmati budaya visual modern Jepang (*anime, manga, dan game*) mempermudah belajar bahasa Jepang. Budaya

visual-modern Jepang yang paling banyak dipakai dalam belajar adalah anime.

4.2.2 Korelasi Minat Dengan Prestasi Belajar Mahasiswa

Setelah variabel minat (variabel X) mahasiswa terhadap budaya visual Jepang diketahui melalui hasil total skor angket masing-masing responden, maka variabel prestasi belajar bahasa Jepang mahasiswa *otaku* (variabel Y) berupa Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) yang diperoleh responden pada semester genap Tahun Akademik 2016/2017 dan tersaji dalam tabel berikut:

Tabel 4.5 Daftar Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) Responden

No	Nama	IPK
1	Responden 1	2,78
2	Responden 2	2,51
3	Responden 3	2,73
4	Responden 4	2,88
5	Responden 5	2,95
6	Responden 6	2,85
7	Responden 7	3,01
8	Responden 8	2,67
9	Responden 9	2,83
10	Responden 10	3,11
11	Responden 11	2,59
12	Responden 12	2,62
13	Responden 13	2,56
14	Responden 14	2,62
15	Responden 15	2,57
16	Responden 16	3,89
17	Responden 17	3,51
18	Responden 18	3,56
19	Responden 19	2,83
20	Responden 20	2,65

Dari daftar Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) diatas, semua responden mencapai predikat kelulusan berdasarkan kriteria kelulusan yang tercantum dalam buku Pedoman Pedoman S1 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya Tahun Akademik 2012-2013. Indeks Prestasi Kumulatif responden dalam penelitian ini



masuk dalam kategori “Memuaskan” yaitu dari angka 2,51 hingga kategori “Dengan Pujian (*Cumlaude*)” yaitu 3,89.

4.2.3 Uji Normalitas Variabel Minat dengan Prestasi Belajar Mahasiswa *Otaku*

Berikut disajikan hasil pengujian normalitas data dengan uji Kolmogorov-Smirnov terhadap variabel Minat Mahasiswa dan Prestasi Belajar.

Tabel 4.6 Uji Normalitas

	Minat Mahasiswa	Prestasi Belajar
Kolmogorov-Smirnov Z	1.464	.923
Asymp. Sig. (2-tailed)	.027	.362

Sumber: Data Penelitian Diolah (2017)

Hasil uji normalitas dengan metode Kolmogorov-Smirnov diperoleh nilai signifikansi variabel Minat mahasiswa sebesar 0,027 dan kurang dari alpha 0,050 sehingga data yang digunakan tidak berdistribusi normal, sedangkan nilai signifikansi variabel Prestasi Belajar sebesar 0,362 dan lebih dari alpha 0,050 sehingga data yang digunakan berdistribusi normal.

4.2.4 Korelasi *Product Moment*

Dari data angket dan dokumentasi yang telah terkumpul, dapat diketahui besaran variabel minat mahasiswa *otaku* terhadap bahasa Jepang (variabel X) dan variabel prestasi belajar (variabel Y), maka langkah selanjutnya adalah mengorelasikan data berdasarkan rumus korelasi *Product Moment* dengan bantuan aplikasi data statistik *IMB SPSS 24* sebagai berikut:

Tabel 4.6 Tabel Variabel X dan Variabel Y



No	Nama	Skor Angket	Indeks Prestasi Kumulatif
1	Responden 1	7	2,78
2	Responden 2	8	2,51
3	Responden 3	9	2,73
4	Responden 4	8	2,88
5	Responden 5	7	2,95
6	Responden 6	7	2,85
7	Responden 7	6	3,01
8	Responden 8	7	2,67
9	Responden 9	9	2,83
10	Responden 10	7	3,11
11	Responden 11	8	2,59
12	Responden 12	7	2,62
13	Responden 13	7	2,56
14	Responden 14	7	2,62
15	Responden 15	6	2,57
16	Responden 16	7	3,89
17	Responden 17	9	3,51
18	Responden 18	7	3,56
19	Responden 19	6	2,83
20	Responden 20	7	2,65

Tabel 4.7 Tabel Hasil Analisis Korelasi *Product Moment*

Correlations

		Minat Mahasiswa	Prestasi Belajar
Minat Mahasiswa	Pearson Correlation	1	.730**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	20	20
Prestasi Belajar	Pearson Correlation	.730*	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	20	20

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel korelasi diatas, terdapat dua cara untuk pengambilan keputusan analisis korelasi dalam penelitian kali ini, yaitu dengan melihat signifikansi dan tanda bintang yang diberikan pada *output SPSS*; Berdasarkan nilai signifikansi: jika nilai signifikansi < 0,05 maka terdapat korelasi, sebaliknya jika



nilai korelasi $> 0,05$ maka tidak terdapat korelasi. Berdasarkan tanda bintang (*) yang diberikan oleh *output SPSS*; jika terdapat tanda bintang pada *Pearson Correlation* maka antara variabel yang dianalisis terjadi korelasi, sebaliknya jika tidak terdapat tanda bintang pada *Pearson Correlation* maka antara variabel yang dianalisis tidak terdapat korelasi.

Dari hasil tabel korelasi di atas didapatkan signifikansi sebesar 0,000, maka variabel X dan variabel Y berkorelasi positif (Searah). Angka indeks korelasi yang diperoleh dalam penghitungan data dalam penelitian ini sebesar 0,730 dan disertai tanda bintang, maka antara variabel minat (variabel X) dan variabel prestasi (variabel Y) terdapat korelasi. Jika dilihat berdasarkan interpretasi koefisien korelasi menurut Sugiyono (2007:231), korelasi antara minat mahasiswa *otaku* dengan prestasi belajar bahasa Jepang tergolong “Kuat” yaitu berkisar antara 0,60–0,799.

Tabel 4.8 Interpretasi Koefisien Korelasi Sugiyono (2007:231)

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian mengenai korelasi antara minat dengan prestasi mahasiswa *otaku* dapat ditarik kesimpulan bahwa minat mahasiswa *otaku* terhadap pembelajaran bahasa Jepang yang diukur melalui presentase angket minat tergolong “Sangat Kuat” yaitu sebesar 82,2% dengan tingkat interpretasi antara 81% - 100%. Sedangkan tingkat korelasi minat dengan prestasi mahasiswa *otaku* berdasarkan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) yang diperoleh antara minat dengan prestasi belajarnya berkorelasi “Kuat” yaitu 0,730 dengan interval korelasi yang terletak diantara 0,60 – 0,799.

5.2 SARAN

Dari hasil penelitian yang telah diperoleh, diketahui bahwa minat mahasiswa *otaku* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya yang tinggi terhadap bahasa Jepang berkorelasi kuat dengan prestasi belajar bahasa Jepang mahasiswa *otaku* tersebut. Oleh karena itu peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pengajar

Dalam proses kegiatan belajar, pengajar sebaiknya menyertai media penunjang yang menarik seperti menyertakan gambar bergerak (*GIF*) dari *anime* ataupun *game* dan memberikan contoh pola kalimat yang sedang dipelajari dengan pola kalimat ataupun slogan dari karakter atau tokoh



yang biasanya digunakan dalam *anime*, agar lebih menarik perhatian mahasiswa yang tergolong sebagai *otaku* pada saat pembelajaran di kelas.

2. Peneliti Lain

Peneliti selanjutnya diharapkan agar lebih luas dalam mencakup tema penelitian tentang *otaku*, tidak hanya mengenai problema *otaku* terhadap dunia pendidikannya tetapi juga problema *otaku* terhadap dunia sosialnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, Rizal.** 11 Tipe-Tipe Otaku Yang Ada di Dunia, Kamu Termasuk Otaku Yang Mana Ya? *IDN TIMES*. [Online] Juli 10, 2015. [Cited: April 3, 2017.] <http://hype.idntimes.com/fun-fact/rizal/11-tipe-tipe-otaku-yang-ada-di-dunia-kamu-termasuk-otaku-yang-mana-ya/full>.
- Ahmadi, Abu and Supriyono, Widodo.** *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT.Rineka Cipta, 1991.
- Arikunto, Prof.Dr.Suharsimi.** *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT.Rineka Cipta, 2006.
- Creswell W.Jhon.** *RESEARCH DESIGN Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2010.
- Danim, Sudarwan.** *Metode Penelitian Untuk Ilmu-Ilmu Perilaku Acuan Dasar Bagi Mahasiswa Program Sarjana dan Peneliti Pemula*. Jakarta : PT.Bumi Aksara, 1997.
- Djamarah, Bahri Syaiful.** *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT.Rineka Cipta, 2008.
- E.P.Widoyoko.** *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009.
- Eng, Lawrenre.** The Origin of "Otaku". *Lawmune's Netspace*. [Online] APRIL 11, 2003. <https://www.cjas.org/~leng/otaku-origin.html>.
- Hurlock, E.B.** *Perkembangan Anak Alih Bahasa Oleh Soedjarmo & Istiwidayanti*. Jakarta : Erlangga, 1999.
- I'anatut Thoifah, M.Pd.I.** *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang : Madani, 2015.
- Izawa, Eri.** Toshio Okada On the Otaku, Anime History, and Japanese Culture. *Rei's Anime and Manga Page*. [Online] September 29, 2003. [Cited: April 2, 2017.] <http://www.mit.edu/~rei/manga-okadaluncheon.html>.
- Meleong, Lexy.** *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT.Remaja Rosdakarya, 2004.
- Muhammad, Halimun.** Studi Otaku: Kajian Ilmiah Terhadap Penggemar Anime. *kaorinusantara.or.id*. [Online] KAORI Nusantara, Juni 25, 2016. [Cited: April 10, 2017.] <http://www.google.co.id/amp/s/www.kaorinusantara.or.id/newsline/55604/studi-otaku-kajianilmiah-penggemar-anime/amp>.
- Nazir, Mohamad.** *Metode Penelitian*. Jakarta : Galih Indonesia, 2003.



Prof.Dr. S.Nasution, M.A. *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta : PT.Bumi Aksara, 2012.

Riduwan. *Metode Riset*. Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2004.

Riduwan. *Skala Pengukuran Variabel Penelitian*. Bandung : Alfabeta, 2011.

Siti, Nursanah. *Praktik 1: Untuk Ekonomi Dan Bisnis*. Jakarta : Salemba Empat, 2016.

Slamento. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : PT.Rineka Cipta, 2010.

Slamento. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta, 1995.

Strauss, Anselin and Corbin, Juliet. *Dasar-Dasar Penelitian Tata-Langkah dan Teknik-Teknik Teoritisasi Data*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2013.

Sudijono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : Rajawali, 1987.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta, 2007.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*. Bandung : Alfabeta, 2015.

Sukardi. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta : PT.Bumi Aksara, 2003.

Surya, Mohamad. *Psikologi Pembelajaran dan Pembelajaran*. Bandung : PT.Remaja Rosda Karya, 2004.

Syah, Muhibbin. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rajawali Pers, 2015.

Wahab, Rohmalina. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rajawali Pers, 2016.

Lampiran 1: Curriculum Vitae

Nama	Bonifasius Dwiatmoko Sarens Pareluning	
Nim	125110600111046	
Program Studi	S1 Pendidikan Bahasa Jepang	
Tempat, Tanggal lahir	Maumere, 22 Agustus 1994	
Alamat	Higetegera RT 007/ RW-003 Watumilok, Kangae	
Nomor Ponsel	082340184618	
Alamat Email	Bonifasiuspareluning09063@gmail.com	
Pendidikan	SDK Higetegera Maumere	2000-2006
	SMPK Yapenthom 2 Maumere	2007-2009
	SMAK Bhaktyarsa Maumere	2009-2012
	Universitas Brawijaya Malang	2012-2018
Pengalaman Organisasi		
Pengalaman Kepanitiaan	Staff Konsumsi Minna No Matsuri 2	2014
Serifikat	Penyetaraan JLPT N4	2016
	Microsoft Office Desktop Application Test	2017
	TOEFL	2016



Lampiran 2. Analisis Bivariat

1. Uji Normalitas

Berikut disajikan hasil pengujian normalitas data dengan uji Kolmogorov-Smirnov terhadap variabel Minat Mahasiswa dan Prestasi Belajar.

Tabel 1
Uji Normalitas

	Minat Mahasiswa	Prestasi Belajar
Kolmogorov-Smirnov Z	1.464	.923
Asymp. Sig. (2-tailed)	.027	.362

Sumber: Data Penelitian Diolah (2017)

Hasil uji normalitas dengan metode Kolmogorov-Smirnov diperoleh nilai signifikansi variabel Minat mahasiswa sebesar 0,027 dan kurang dari alpha 0,050 sehingga data yang digunakan tidak berdistribusi normal, sedangkan nilai signifikansi variabel Prestasi Belajar sebesar 0,362 dan lebih dari alpha 0,050 sehingga data yang digunakan berdistribusi normal.

2. Uji Korelasi

Berikut disajikan hasil korelasi antara Minat Mahasiswa dengan Prestasi Belajar menggunakan uji Korelasi Spearman.



Tabel 2
Uji Korelasi Pearson

		Prestasi Belajar
Pearson Correlation		.730**
Minat Mahasiswa	Sig. (2-tailed)	.000
N		20

Sumber: Data Penelitian Diolah (2017)

Hasil uji bivariat korelasi antara Minat Mahasiswa dengan Prestasi Belajar diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,730 dengan nilai signifikansi 0,000.

Hal itu menunjukkan adanya korelasi positif signifikan antara Minat Mahasiswa dengan Prestasi Belajar dengan tingkat kesalahan 5 persen, yang artinya bahwa semakin tinggi Minat Mahasiswa maka semakin tinggi Prestasi Belajar. Dari tingkat keeratan korelasi, hubungan antara Minat Mahasiswa dengan Prestasi Belajar termasuk dalam kategori tinggi (memiliki keeratan korelasi yang tinggi).

Tabel 2
Uji Korelasi Spearman

		Prestasi Belajar
Correlation Coefficient		.475*
Spearman's rho	Minat Mahasiswa	.035
N		20

Sumber: Data Penelitian Diolah (2017)

Hasil uji bivariat korelasi antara Minat Mahasiswa dengan Prestasi Belajar diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,475 dengan nilai signifikansi 0,035.

Hal itu menunjukkan adanya korelasi positif signifikan antara Minat Mahasiswa



dengan Prestasi Belajar dengan tingkat kesalahan 5 persen, yang artinya bahwa semakin tinggi Minat Mahasiswa maka semakin tinggi Prestasi Belajar. Dari tingkat keeratan korelasi, hubungan antara Minat Mahasiswa dengan Prestasi Belajar termasuk dalam kategori sedang (memiliki keeratan korelasi yang sedang).

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Minat Mahasiswa	Prestasi Belajar
N		20	20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	7.3000	2.8860
	Std. Deviation	.92338	.37300
Most Extreme Differences	Absolute	.327	.206
	Positive	.327	.206
	Negative	-.223	-.157
Kolmogorov-Smirnov Z		1.464	.923
Asymp. Sig. (2-tailed)		.027	.362

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Korelasi Pearson / Product Moment

Correlations

		Minat Mahasiswa	Prestasi Belajar
Minat Mahasiswa	Pearson Correlation	1	.730**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	20	20
Prestasi Belajar	Pearson Correlation	.730**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	20	20

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).



Korelasi Spearman

Correlations

		Minat Mahasiswa	Prestasi Belajar
Spearman's rho	Correlation Coefficient	1.000	.475*
	Minat Mahasiswa	Sig. (2-tailed)	.035
		N	20
	Correlation Coefficient	.475*	1.000
	Prestasi Belajar	Sig. (2-tailed)	.035
		N	20

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).



Lampiran 3 Lembar Angket Penelitian

**ANGKET KORELASI ANTARA MINAT DAN PRESTASI BELAJAR
MAHASISWA OTAKU PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA
JEPANG DAN SATRA JEPANG FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

Nama :

NIM :

Program Studi :

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Pada angket ada 9 pernyataan yang berhubungan dengan Minat belajar. Mohon dibaca dengan seksama dan dipahami.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang dikehendaki.

Keterangan:

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban	
		S	TS
1	Saya menonton <i>anime</i> lebih dari 3 jam sehari		
2	Saya bermain game lebih dari 3 jam sehari		
3	Saya membaca manga lebih dari 3 jam sehari		
4	Saya selalu mengikuti perkembangan terbaru seputar <i>anime</i> , <i>manga</i> , dan <i>game</i> yang saya sukai		
5	Saya mengoleksi pernak-pernik yang berhubungan dengan <i>anime</i> , <i>manga</i> dan <i>game</i> yang saya sukai		
6	Saya sering menghadiri festival Jepang yang diadakan dikampus atau pun diluar kampus		
7	Saya mempunyai kelompok penggemar budaya visual modern Jepang (<i>anime</i> , <i>manga</i> , ataupun <i>game</i>)		
8	Saya masuk jurusan Jepang karena menyukai budaya visual modern Jepang (<i>anime</i> , <i>manga</i> , dan <i>game</i>)		
9	Dengan menikmati budaya visual modern Jepang (<i>anime</i> , <i>manga</i> , dan <i>game</i>) mempermudah saya dalam belajar bahasa Jepang		



Lampiran 5. Angket

ANGKET KORELASI ANTARA MINAT DAN PRESTASI BELAJAR MAHASISWA
OTAKU PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG FAKULTAS ILMU
BUDAYA UNIVERSITAS BRAWIJAYA

Nama :

NIM :

Program Studi : *Pendid. Jepang*

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Pada angket ada 9 pernyataan yang berhubungan dengan Minat belajar. Mohon dibaca dengan seksama dan dipahami.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang dikehendaki.

Keterangan:

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban	
		S	TS
1	Saya menonton <i>anime</i> lebih dari 3 jam sehari	✓	
2	Saya bermain game lebih dari 3 jam sehari	✓	
3	Saya membaca manga lebih dari 3 jam sehari		✓
4	Saya selalu mengikuti perkembangan terbaru seputaran <i>anime</i> , <i>manga</i> , dan <i>game</i> yang saya sukai	✓	
5	Saya mengoleksi pernak-pernik yang berhubungan dengan <i>anime</i> , <i>manga</i> , dan <i>game</i> yang saya sukai	✓	
6	Saya sering menghadiri festival Jepang yang diadakan di kampus atau pun diluar kampus	✓	
7	Saya mempunyai kelompok penggemar budaya visual modern Jepang (<i>anime</i> , <i>manga</i> , atau <i>game</i>)	✓	
8	Saya masuk ke jurusan Jepang karena menyukai budaya visual modern Jepang (<i>anime</i> , <i>manga</i> , dan <i>game</i>)	✓	
9	Dengan menikmati budaya visual modern Jepang (<i>anime</i> , <i>manga</i> , dan <i>game</i>) mempermudah saya dalam belajar bahasa Jepang	✓	



ANGKET KORELASI ANTARA MINAT DAN PRESTASI BELAJAR MAHASISWA
OTAKU PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG FAKULTAS ILMU
BUDAYA UNIVERSITAS BRAWIJAYA

Nama

NIM

Program Studi *Pend. Bahasa Jepang*

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Pada angket ada 9 pernyataan yang berhubungan dengan Minat belajar. Mohon dibaca dengan seksama dan dipahami.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang dikehendaki.

Keterangan:

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban	
		S	TS
1	Saya menonton <i>anime</i> lebih dari 3 jam sehari	✓	
2	Saya bermain game lebih dari 3 jam sehari	✓	
3	Saya membaca manga lebih dari 3 jam sehari		✓
4	Saya selalu mengikuti perkembangan terbaru <i>seputar anime, manga, dan game</i> yang saya sukai	✓	
5	Saya mengoleksi <i>pernak-pernik</i> yang berhubungan dengan <i>anime, manga, dan game</i> yang saya sukai	✓	
6	Saya sering menghadiri festival Jepang yang diadakan di kampus atau pun diluar kampus	✓	
7	Saya mempunyai kelompok penggemar budaya visual modern Jepang (<i>anime, manga, atau game</i>)	✓	
8	Saya masuk jurusan Jepang karena menyukai budaya visual modern Jepang (<i>anime, manga, dan game</i>)	✓	
9	Dengan menikmati budaya visual modern Jepang (<i>anime, manga, dan game</i>) mempermudah saya dalam belajar bahasa Jepang	✓	



ANGKET KORELASI ANTARA MINAT DAN PRESTASI BELAJAR MAHASISWA
OTAKU PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG FAKULTAS ILMU
BUDAYA UNIVERSITAS BRAWIJAYA

Nama :

NIM :

Program Studi : Pend. Jepang

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Pada angket ada 9 pernyataan yang berhubungan dengan Minat belajar. Mohon dibaca dengan seksama dan dipahami.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang dikehendaki.

Keterangan:

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban	
		S	TS
1	Saya menonton <i>anime</i> lebih dari 3 jam sehari	✓	
2	Saya bermain game lebih dari 3 jam sehari	✓	
3	Saya membaca manga lebih dari 3 jam sehari	✓	
4	Saya selalu mengikuti perkembangan terbaru seputar <i>anime</i> , <i>manga</i> , dan <i>game</i> yang saya sukai	✓	
5	Saya mengoleksi pemak-pernik yang berhubungan dengan <i>anime</i> , <i>manga</i> dan <i>game</i> yang saya sukai	✓	
6	Saya sering menghadiri festival Jepang yang diadakan dikampus ataupun diluar kampus	✓	
7	Saya mempunyai kelompok penggemar budaya visual modern Jepang (<i>anime</i> , <i>manga</i> , ataupun <i>game</i>)	✓	
8	Saya masuk jurusan Jepang karena menyukai budaya visual modern Jepang (<i>anime</i> , <i>manga</i> , dan <i>game</i>)	✓	
9	Dengan menikmati budaya visual modern Jepang (<i>anime</i> , <i>manga</i> , dan <i>game</i>) mempermudah saya dalam belajar bahasa Jepang	✓	



ANGKET KORELASI ANTARA MINAT DAN PRESTASI BELAJAR MAHASISWA
OTAKU PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG FAKULTAS ILMU
BUDAYA UNIVERSITAS BRAWIJAYA

Nama

NIM

Program Studi : Penjer

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Pada angket ada 9 pernyataan yang berhubungan dengan Minat belajar. Mohon dibaca dengan seksama dan dipahami.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang dikehendaki.

Keterangan:

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban	
		S	TS
1	Saya menonton anime lebih dari 3 jam sehari	✓	
2	Saya bermain game lebih dari 3 jam sehari		✓
3	Saya membaca manga lebih dari 3 jam sehari		✓
4	Saya selalu mengikuti perkembangan terbaru seputar anime, manga, dan game yang saya sukai	✓	
5	Saya mengoleksi pernak-pernik yang berhubungan dengan anime, manga, dan game yang saya sukai	✓	
6	Saya sering menghadiri festival Jepang yang diadakan di kampus atau pun diluar kampus	✓	
7	Saya mempunyai kelompok penggemar budaya visual modern Jepang (anime, manga, ataupun game)	✓	
8	Saya masuk ke jurusan Jepang karena menyukai budaya visual modern Jepang (anime, manga, dan game)	✓	
9	Dengan menikmati budaya visual modern Jepang (anime, manga, dan game) mempermudah saya dalam belajar bahasa Jepang	✓	



ANGKET KORELASI ANTARA MINAT DAN PRESTASI BELAJAR MAHASISWA
OTAKU PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG FAKULTAS ILMU
BUDAYA UNIVERSITAS BRAWIJAYA

Nama :

NIM :

Program Studi : Pendidikan bahasa Jepang

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Pada angket ada 9 pernyataan yang berhubungan dengan Minat belajar. Mohon dibaca dengan seksama dan dipahami.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang dikehendaki.

Keterangan:

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban	
		S	TS
1	Saya menonton anime lebih dari 3 jam sehari	✓	
2	Saya bermain game lebih dari 3 jam sehari	✓	
3	Saya membaca manga lebih dari 3 jam sehari	✓	
4	Saya selalu mengikuti perkembangan terbaru seputar anime, manga, dan game yang saya sukai	✓	
5	Saya mengoleksi pernak-pernik yang berhubungan dengan anime, manga, dan game yang saya sukai	✓	
6	Saya sering menghadiri festival Jepang yang diadakan di kampus atau pun diluar kampus	✓	
7	Saya mempunyai kelompok penggemar budaya visual modern Jepang (anime, manga, ataupun game)	✓	
8	Saya masuk ke jurusan Jepang karena menyukai budaya visual modern Jepang (anime, manga, dan game)	✓	
9	Dengan menikmati budaya visual modern Jepang (anime, manga, dan game) mempermudah saya dalam belajar bahasa Jepang	✓	

Lampiran 6 Kartu Hasil Studi Responden



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS BRAWIJAYA MALANG
 FAKULTAS ILMU BUDAYA

SISTEM INFORMASI AKADEMIK UB.

KARTU HASIL STUDI

No Induk :
 Nama :
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang

Th. Akademik : 2016/2017
 Semester : Genap

NO	KODE	NAMA MATA KULIAH	SKS	NILAI	N x K
1	SBF4002	Manusia dan Kebudayaan Indonesia	2	B	6
2	SPJ4223	Moji Daiyon (Kanji IV)	3	D	3
3	PBJ4233	Nihon Shi, Nihonshakai to Bunka	2	B	6
4	SPB4002	Psikologi Pendidikan	2	B	6
Jumlah :			9		21

Catatan Akademik :

Semester : IP Lulus	= 2.33	SKS Lulus	= 9	MK Lulus	= 4
IP Beban	= 2.33	SKS Beban	= 9	MK Beban	= 4
Kumulatif : IP Lulus	= 2.88	SKS Lulus	= 130	MK Lulus	= 46
IP Beban	= 2.75	SKS Beban	= 136	MK Beban	= 48

Catatan Dosen Penasehat Akademik :

Malang, 02 Oct 2017
 Dosen Penasehat Akademik

Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si.
 NIP. 2013097704302001



Lampiran 7 Dokumentasi Penelitian



Lampiran 8 Berita Acara Seminar Proposal



Untuk Mahasiswa

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
Jalan Veteran Malang 65145 Indonesia
Telp. (0341) 575875 Fax. (0341) 575822
E-mail: fib_ub@ub.ac.id http://www.fib.ub.ac.id

BERITA ACARA
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Telah dilaksanakan Seminar Proposal Skripsi Program S-1 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya pada :

Hari, tanggal : Jum'at, 12 Mei 2017

Untuk mahasiswa :

Nama : Bonifasius DSP
N I M : 125110600111046
Prodi : Pendidikan Bahasa Jepang

Dengan judul :

KORELASI MINAT DENGAN PRESTASI BELAJAR MAHASISWA OTAKU
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG dan SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS BRAWIJAYA

Yang telah dihadiri oleh :

1. Pembimbing I : Ulfah Setiyarti, M.Pd.
2. Pembimbing II : _____
3. Peserta umum sejumlah : orang (terlampir)

Malang, 12 Mei 2017

Pembimbing I : _____ Pembimbing II : _____

(Ulfah Setiyarti, M.Pd.) (_____)
NIP. 19860131 201504 2 001 NIP. _____

Pembantu Dekan I,

Syariful Muttaqin, M.A.
NIP. 19751101 200312 1 001

Untuk Mahasiswa



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

FAKULTAS ILMU BUDAYA

Jalan Veteran Malang 65145 Indonesia

Telp. (0341) 575875 Fax. (0341) 575822

E-mail: fib_ub@ub.ac.id http://www.fib.ub.ac.id

BERITA ACARA
SEMINAR HASIL SKRIPSI

Telah dilaksanakan Seminar Hasil Skripsi Program S-1 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya pada :

Hari, tanggal : 28 - 11 - 2017

Untuk mahasiswa :

Nama : Boni Fasius Pui Atmoko Sarens Parelerung

N I M : 125110600111046

Prodi : Pendidikan Bahasa Jepang

Dengan judul:

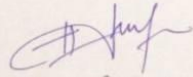
Korelasi Antara Minat Dengan Prestasi Belajar Mahasiswa
Otaiku Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas
Ilmu Budaya Universitas Brawijaya

Yang telah dihadiri oleh :

1. Pembimbing I : Ulfah Subiyarti, M.Pd.
2. Pembimbing II : _____
3. Penguji : _____
4. Peserta umum sejumlah : 16 orang (terlampir)

Pembimbing I

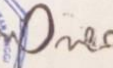
Malang,
Pembimbing II


(Ulfah Subiyarti, M.Pd.)
NIP. 201508 740319 2 001

(_____)
NIP.

Pembantu Dekan I,




Syariful Muttaqin, M.A.
NIP. 19751101 200312 1 001

Lampiran 10 Berita Acara Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN
PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
Jalan Veteran, Malang, 65145, Indonesia
Telp. (0341) 575875, Fax. (0341) 575822
<http://www.fib.ib.ac.id>, Email : fib_ub@ub.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Bonifasius Dwiatmoko Sarens Pareluning
2. NIM : 125110600111046
3. Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
4. Topik Skripsi : Korelasi Minat Dengan Prestasi Belajar Otaku
5. Judul Skripsi : Korelasi Antara Miat Dengan Motivasi Belajar Mahasiswa Otaku Program Studi Bahasa Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya
6. Tanggal Mengajukan : 9 November 2017
7. Tanggal Selesai :
8. Nama Pembimbing : Ulfah Sutiyarti M. Pd
9. Keterangan Konsultasi :

No	Tanggal	Materi	Pembimbing	Paraf
1	9-11-2016	Pengajuan Bab I dan II	Ulfah Sutiyarti, M.Pd	<i>[Signature]</i>
2	17-02-2017	Revisi Bab I dan II, Pengajuan Bab III	Ulfah Sutiyarti, M.Pd	<i>[Signature]</i>
3	3-04-2017	Revisi Bab I, II, dan III	Ulfah Sutiyarti, M.Pd	<i>[Signature]</i>
4	2-05-2017	Persiapan Seminar Proposal	Ulfah Sutiyarti, M.Pd	<i>[Signature]</i>
5	12-05-2017	Seminar Proposal	Ulfah Sutiyarti, M.Pd	<i>[Signature]</i>
6	20-10-2017	Revisi Bab IV dan V	Ulfah Sutiyarti, M.Pd	<i>[Signature]</i>
7	21-11-2017	Persiapan Seminar Hasil	Ulfah Sutiyarti, M.Pd	<i>[Signature]</i>
8	28-11-2017	Seminar Hasil	Ulfah Sutiyarti, M.Pd	<i>[Signature]</i>
9	22-12-2017	Ujian Skripsi	Ulfah Sutiyarti, M.Pd Rike Febriyanti, M.A	<i>[Signature]</i>
10	28-12-2017	Revisi	Ulfah Sutiyarti, M.Pd Rike Febriyanti, M.A	<i>[Signature]</i>

