

**EFEKTIVITAS MEDIA ANIME TERHADAP PENINGKATAN
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG**

(PADA JAPANESE CLUB SMAN 4 TAMBUN SELATAN)

(第4国立高校の日本クラブに日本語の語彙の技能の上達に対するアニメの手法
の
効果)

ABSTRAKSI

Elysa Nur Khanifah

(43131.52015.0047)

Hal yang dapat menarik minat belajar dalam pembelajaran adalah pemakaian media pembelajaran yang tepat. Selain dapat menarik minat belajar, pemakaian media pembelajaran juga dapat menghilangkan kebosanan pada pembelajar, memperjelas pemahaman materi dan kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada pendidik pun dapat disederhanakan dengan bantuan media. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan sebuah media film yaitu media *anime* yang berjudul *Yuru Camp*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media *anime* terhadap peningkatan kosakata pada responden yaitu anggota *Japanese Club* SMAN 4 Tambun Selatan. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quota sampling*, maka sampel dipilih sebanyak 30 orang. Penelitian ini bernama penelitian Pre-Experimental dengan desain *One Group Pretest dan Posttest*. Setelah melakukan *pretest* dan *posttest*, peneliti menghitung hasil yang telah didapat menggunakan rumus *t-test*. Setelah dihitung menggunakan *software* SPSS, hasil nilai rata-rata sebelum diberi perlakuan adalah 70, sedangkan setelah diberi perlakuan hasil nilai rata-ratanya adalah 80,3, kemudian apabila dihitung dengan rumus *t-test* maka adalah *t hitung* adalah 7,898 dan *t tabel* sebesar 1,699. Dengan kata lain hasil dari *t hitung* lebih besar dibandingkan dengan hasil *t tabel*. Oleh karena itu media *anime* efektif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang (pada *Japanese Club* SMAN 4 Tambun Selatan).

(Kata Kunci : Efektivitas, Anime, Kosakata)