



Pengaruh Anime dan Manga terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Sastra Jepang di Universitas Nasional PASIM

**Chinta Ramadani^{1*}, Khairun Nisa Hermawati², Melani Nurfathia Ardian³,
Sri Mulyeni⁴**

¹⁻⁴Universitas Nasional PASIM, Indonesia

*Penulis Korespondensi: chintaramadani968@gmail.com

Abstract. This study aims to examine the impact of anime and manga on increasing the learning motivation of students in the Japanese Literature Study Program at Universitas Nasional PASIM. As elements of modern Japanese popular culture, anime and manga function not only as a form of entertainment media but also as sources that can foster students' interest in the Japanese language and culture. The rapid advancement of technology and the increasing ease of access to anime and manga through various digital platforms have making them an integral part of students' daily lives, making their impact on education an important topic of study. This study employed a quantitative research method using a survey approach. This study gathered data through questionnaires completed by 33 students enrolled in the Japanese Literature program. Due to the relatively small population size, a total sampling technique was applied, involving all members of the population in the study. The data obtained were analyzed through validity, reliability, and normality tests, as well as the coefficient of determination, to assess the appropriateness of the research instruments and to examine the influence of anime and manga on students' learning motivation. The analysis demonstrates that the indicators for anime and manga as well as learning motivation have fulfilled validity and reliability requirements, suggesting that the instruments are appropriate for application. A coefficient of determination of 55.1% indicates that anime and manga have a substantial contribution to students' learning motivation, while the remaining proportion is affected by other variables not addressed in this research. These results suggest that anime and manga function not only as forms of entertainment but also as supportive learning media capable of enhancing the learning motivation of Japanese Literature students.

Keywords: Anime; Influence; Japanese Literature; Learning Motivation; Manga.

Abstrak. Penelitian ini menyoroti bagaimana anime dan manga berperan dalam mendorong motivasi belajar mahasiswa Sastra Jepang di Universitas Nasional PASIM. Sebagai bagian dari budaya populer Jepang, Selain sebagai media hiburan, anime dan manga turut berkontribusi dalam menumbuhkan minat mahasiswa terhadap bahasa serta budaya Jepang. Pesatnya perkembangan teknologi disertai kemudahan akses digital membuat anime dan manga semakin mudah dijangkau oleh mahasiswa, sehingga menarik untuk diteliti dampaknya dalam konteks pendidikan. Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif berbasis survei dengan pengumpulan data melalui kuesioner yang diberikan kepada 33 mahasiswa Sastra Jepang. Mengingat jumlah populasi yang terbatas, penelitian ini menggunakan teknik sampel total, sehingga seluruh anggota populasi dilibatkan sebagai subjek penelitian. Data penelitian dianalisis menggunakan serangkaian pengujian, yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan koefisien determinasi untuk mengetahui kelayakan instrumen dan besarnya pengaruh variabel anime dan manga terhadap motivasi belajar. Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh indikator pada variabel anime dan manga serta motivasi belajar dinyatakan valid dan reliabel, sehingga instrumen penelitian layak digunakan. Nilai koefisien determinasi yang mencapai 55,1% menunjukkan adanya pengaruh yang cukup signifikan dari anime dan manga terhadap motivasi belajar mahasiswa, sementara pengaruh lainnya berasal dari faktor di luar ruang lingkup penelitian. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa anime dan manga dapat berfungsi sebagai sarana hiburan sekaligus sebagai media pendukung pembelajaran.

Kata Kunci: Anime; Influensi; Literasi Jepang; Motivasi Belajar; Manga.

1. LATAR BELAKANG

Pada era digital ini, minat belajar terhadap bahasa asing melambung cukup tinggi, terkhusus pada Bahasa Jepang yang memiliki budaya *anime* dan *manga*. Pada era digital yang segalanya serba cepat dan praktis ini, memudahkan mereka mengakses internet; salah satunya adalah *anime* dan *manga*, meskipun *anime* sebagai sarana hiburan. *Anime* dan *manga* sebagai

sarana hiburan memiliki dampak yang cukup besar terhadap minat belajar orang asing terhadap bahasa dan budaya Jepang. Budaya populer Jepang telah menjadi salah satu fenomena dunia yang memiliki dampak besar terhadap komunitas di berbagai negara (Anissa, 2022). Salah satu bentuk budaya tersebut yang paling dikenal adalah *anime* dan *manga*. Keduanya tidak sekadar bertindak sebagai sarana hiburan, tetapi juga memainkan peranan krusial dalam mengenalkan bahasa, norma, dan tradisi Jepang kepada publik global, termasuk Indonesia. Banyak kalangan muda yang awalnya tertarik pada Jepang justru berawal dari kebiasaan menonton *anime* atau membaca *manga* (Anissa, 2022).

Anime merupakan bentuk animasi yang berkembang di Jepang dan dikenal dengan ciri visual serta ragam genre cerita yang khas. Secara etimologis, istilah *anime* diadaptasi dari kata *animation* dalam bahasa Inggris, yang dalam konteks masyarakat Jepang dipakai untuk merujuk pada seluruh jenis animasi, terlepas dari negara pembuatnya. Namun, di luar Jepang, *Anime* kerap dimaknai sebagai animasi buatan Jepang maupun animasi yang menonjolkan gaya dan identitas Jepang. Bahasa Jepang di Indonesia kini berkembang dengan cepat, terlihat dari banyaknya jurusan Bahasa Jepang di berbagai perguruan tinggi. Bahasa Jepang juga semakin penting dalam dunia kerja. Selain itu, minat masyarakat untuk belajar bahasa Jepang terus meningkat, karena kebutuhan dalam berkomunikasi dalam bisnis dan pengembangan usaha. Dengan perkembangan ini, kemampuan berbahasa Jepang yang spesialisasi juga sangat memengaruhi peluang kerja (Nurmana & Yuliani, 2024).

Manga merupakan istilah dalam bahasa Jepang yang merujuk pada komik atau cerita bergambar. Sebagai karya seni visual, manga menyampaikan alur cerita, emosi, serta pesan tertentu melalui perpaduan ilustrasi dan teks. Di Jepang, *manga* bukan hanya sekadar hiburan, tetapi sudah menjadi bagian dari budaya populer dan dianggap sebagai salah satu bentuk seni modern yang penting (Srimulyani, 2023). Hampir semua kalangan masyarakat di Jepang membaca *manga*, mulai dari anak-anak sampai orang dewasa, karena manga memiliki berbagai *genre* dan tema yang beragam. Selain di Jepang *anime* juga sudah berkembang pesat di dunia dengan akses yang lebih mudah melalui *platform streaming*, *anime* kini bisa dinikmati oleh penonton di berbagai negara (Mulyani, 2023). Negara-negara seperti Amerika Serikat, Brasil, Filipina, dan Indonesia memiliki basis penggemar *anime* yang sangat besar. Maka tak heran banyak mahasiswa di Indonesia yang mulai termotivasi untuk bisa bekerja dan berkarir di Jepang. Faktor ini turut menjadi alasan utama bagi pekerja migran Indonesia untuk mencari peluang kerja dengan penghasilan yang lebih besar di luar negeri.

2. KAJIAN TEORITIS

Istilah *anime* dapat dipahami melalui dua perspektif yang berbeda. Dalam konteks masyarakat Jepang, *anime* digunakan sebagai istilah umum untuk seluruh jenis animasi, baik produksi dalam negeri maupun luar negeri. Sebaliknya, bagi masyarakat di luar Jepang, *anime* biasanya merujuk secara khusus pada animasi yang berasal dari Jepang atau yang mengadopsi gaya visual khas Jepang. Namun, di luar negeri, kata *anime* seringkali disalahpahami sebagai bentuk animasi yang berasal dari Jepang. Dengan kata lain, terdapat dua pendapat mengenai arti *anime*: bagi masyarakat Jepang, *anime* mencakup seluruh animasi di dunia, sedangkan bagi masyarakat luar Jepang, *anime* hanya merujuk pada animasi yang diproduksi oleh orang Jepang (Nando, 2022).

Manga adalah komik asal Jepang yang umumnya dibaca dari arah kanan ke kiri dan memiliki variasi genre yang ditujukan untuk berbagai kelompok usia. Selain merujuk pada komik Jepang, istilah *manga* juga kerap digunakan untuk menggambarkan komik non-Jepang yang mengadopsi gaya visual serupa. Dialog dalam *manga* biasanya ditampilkan melalui balon kata, sementara efek suara sering dituliskan dalam bentuk onomatopoeia untuk memperkuat ekspresi cerita. Istilah ini juga kerap dipakai untuk menyebut komik lain yang digambarkan dengan gaya visual yang sejenis, seperti yang ditemukan dalam komik Barat, kata-kata di dalam komik sering dimasukkan ke dalam "balon" dialog, dan efek suara terkadang digambarkan menggunakan onomatopoeia, kata-kata yang meniru suara, yang juga umum digunakan dalam *manga* (van der Sluis, 2021).

Setiap tiga tahun, Japan Foundation menyelenggarakan survei untuk memetakan jumlah pembelajar bahasa Jepang di berbagai negara di luar Jepang (Wahidati & Kharismawati, 2018). Survei tahun 2012 memperlihatkan adanya peningkatan 9,1% jumlah pembelajar bahasa Jepang secara global dibandingkan tahun 2009. Di Indonesia, jumlah pembelajar bahasa Jepang mencapai 872.406 orang, sehingga menempatkan Indonesia pada posisi kedua di dunia. Peringkat pertama diraih oleh China. Di China, banyak orang yang belajar bahasa Jepang karena tertarik pada budaya populer Jepang (Wahidati & Kharismawati, 2018). Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa budaya populer Jepang memiliki keterkaitan yang kuat dengan meningkatnya ketertarikan masyarakat dalam mempelajari bahasa Jepang. Paparan terhadap anime dan manga tidak hanya mendorong minat belajar, tetapi juga secara tidak langsung memengaruhi kemampuan berbahasa melalui kebiasaan mengonsumsi konten berbahasa Jepang. Selain mendorong minat belajar, kemampuan bahasa Jepang para pembelajar juga terpengaruh oleh konsumsi budaya populer Jepang, baik secara sadar maupun tidak (Wahidati & Kharismawati, 2018). Setelah menggunakan *anime* sebagai

alat belajar, ada peningkatan kemampuan mendengarkan bahasa Jepang. *Anime* adalah media yang ringan dan mudah diakses untuk meningkatkan keterampilan berbahasa (Wisniawati, 2022).

Pembelajaran bahasa Jepang tidak dapat dipisahkan dari pemahaman budaya, karena bahasa berfungsi sebagai simbol realitas budaya dan mencerminkan cara pandang masyarakat penuturnya (Pristianti, 2024). Dalam konteks ini, *folklore* menjadi salah satu unsur budaya penting yang perlu dipahami oleh pembelajar bahasa Jepang. *Folklore* mencakup nilai, kepercayaan, dan identitas masyarakat yang diwariskan secara turun temurun. Namun, pembelajaran *folklore* sering dianggap sulit jika hanya bergantung pada teks. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang sesuai agar peserta didik dapat memahami budaya Jepang secara lebih nyata dan sesuai dengan konteksnya (Daulay, 2023). Sejalan dengan perkembangan teknologi, media audiovisual menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif karena mampu menarik perhatian, meningkatkan motivasi, dan memberikan pemahaman yang lebih jelas dibandingkan media teks semata (Pratiwi, 2023). *Anime* sebagai media audiovisual modern menawarkan pendekatan baru dalam pembelajaran budaya Jepang. Selain sebagai hiburan populer, *anime* juga merepresentasikan nilai-nilai budaya, *folklore*, dan tradisi Jepang dalam bentuk visual yang kaya dan mudah diakses (Hamidah, 2018).

Sebagai media pembelajaran *folklore*, *anime* memiliki kemampuan menyampaikan pesan budaya melalui narasi, visual, dan karakter. Misalnya, *Kaguya Hime no Monogatari* mengadaptasi *folklore* klasik *Taketori Monogatari*, yang memungkinkan peserta didik memahami nilai kesederhanaan, penghormatan terhadap alam, serta pengaruh ajaran Buddha dalam kehidupan masyarakat Jepang. Contoh lainnya adalah *Chihayafuru*, yang memperlihatkan permainan rakyat Jepang *Karuta* dan memberikan gambaran tentang kedisiplinan, estetika puisi klasik, serta dinamika kompetisi budaya. Untuk *folklore* non-lisan, *anime Deaimon* menampilkan tradisi *Wagashi* sebagai representasi estetika, filosofi hidup, dan hubungan masyarakat Jepang dengan alam. Melalui representasi ini, *anime* tidak hanya menghadirkan informasi budaya, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif (Nesa & Rahayu, 2024).

Menggabungkan unsur visual, cerita, dan konteks budaya, *anime* membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, variatif, dan tidak kaku. Media ini mampu memberikan pengalaman langsung mengenai budaya Jepang tanpa batasan ruang dan waktu. Karena itu, *anime* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam pendidikan bahasa Jepang, terutama dalam mengenalkan *folklore*, tradisi, dan nilai budaya (McMullan, 2020). Dengan demikian, *anime* memiliki kontribusi penting dalam memperkaya proses pembelajaran

dan membantu peserta didik memahami budaya Jepang secara mendalam dan bermakna (Mamat, 2018).

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, dengan fokus pada pengolahan data numerik untuk menguji hipotesis penelitian. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menilai hubungan yang terjadi antar variabel dalam penelitian serta menjelaskan fenomena penelitian secara objektif dengan bantuan analisis statistik (Sugiyono, 2018). Populasi penelitian ini mencakup seluruh mahasiswa aktif Program Studi Sastra Jepang yang berjumlah 33 orang. Mengingat jumlah populasi yang terbatas, penelitian ini menerapkan teknik sampel jenuh, yaitu metode pengambilan sampel dengan melibatkan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian. Data penelitian dikumpulkan melalui kuesioner yang dirancang berdasarkan indikator dari masing-masing variabel penelitian. Kuesioner tersebut dibagikan secara langsung kepada responden guna memperoleh data yang relevan sesuai dengan tujuan penelitian.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian validitas bertujuan untuk menilai ketepatan indikator-indikator variabel Anime dan Manga dalam mengukur konstruk penelitian. Melalui uji ini dapat diketahui apakah setiap butir pernyataan telah sesuai dengan konsep yang diteliti. Indikator dinyatakan valid jika nilai r hitung melebihi r tabel sebesar 0,344, sehingga indikator tersebut layak digunakan dalam proses pengumpulan data.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Anime & Manga.

Indikator	rHitung	rTabel	Keterangan
X1	0,862	0,344	Valid
X2	0,777	0,344	Valid
X3	0,398	0,344	Valid
X4	0,717	0,344	Valid
X5	0,806	0,344	Valid
X6	0,564	0,344	Valid
X7	0,688	0,344	Valid
X8	0,939	0,344	Valid

Olah Data Penelitian 2025

Berdasarkan hasil uji keabsahan yang terdapat pada Tabel 1, setiap indikator dari variabel Anime dan Manga (X1–X8) menunjukkan nilai r hitung yang lebih besar dibandingkan dengan r tabel. Dengan demikian, semua indikator ini dinilai sah dan layak

dipakai sebagai instrumen pengukuran dalam kajian ini. Uji keabsahan selanjutnya dilakukan terhadap indikator variabel Dorongan Belajar mahasiswa untuk memastikan bahwa setiap pernyataan yang terdapat dalam kuesioner dapat mengukur aspek dorongan belajar dengan akurat.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Motivasi Belajar.

Indikator	rHitung	rTabel	Keterangan
Y1	0,847	0,344	Valid
Y2	0,926	0,344	Valid
Y3	0,903	0,344	Valid
Y4	0,739	0,344	Valid
Y5	0,729	0,344	Valid
Y6	0,662	0,344	Valid
Y7	0,896	0,344	Valid

Olah Data Penelitian 2025

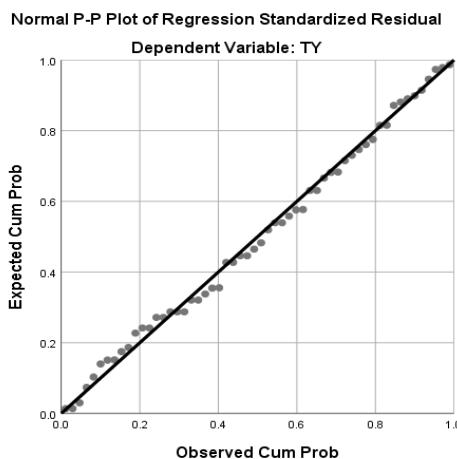
Hasil dari pengujian validitas yang tertera pada Tabel 2 menunjukkan bahwa setiap indikator Motivasi Belajar (Y1–Y7) memiliki nilai r hitung yang melebihi r tabel (0,344). Ini menandakan bahwa semua item pertanyaan tersebut valid dan layak digunakan untuk analisis berikutnya. Tabel 3 menyajikan hasil pengujian reliabilitas dari alat penelitian. Sebelum itu, uji reliabilitas dilaksanakan untuk memastikan konsistensi dari variabel yang diteliti, yaitu Anime dan Manga serta Motivasi Belajar mahasiswa.

Tabel 3. Hasil Uji Reabilitas.

Variabel	Cronbach's alpha	Keterangan
Anime & Manga	0.842	Reliabel
Motivasi Belajar	0.887	Reliabel

Olah Data Penelitian 2025

Berdasarkan Tabel 3, angka Cronbach's Alpha untuk variabel Anime dan Manga mencapai 0,842, sementara untuk variabel Motivasi Belajar adalah 0,887. Kedua angka ini melampaui ambang batas minimal 0,70, yang berarti instrumen penelitian dapat dianggap memiliki reliabilitas dan konsistensi yang baik.

**Gambar 1.** Diagram P. Plot.

Uji normalitas dilaksanakan untuk memastikan bahwa residu dari penelitian ini terdistribusi normal, yang merupakan syarat untuk analisis regresi. Melihat Gambar 6, terlihat bahwa titik-titik data terdistribusi di sekitar garis diagonal dan mengikuti pola dari garis itu. Ini menunjukkan bahwa residu terdistribusi normal, sehingga asumsi normalitas untuk model regresi terpenuhi. Uji koefisien determinasi dilakukan untuk mengukur seberapa besar dampak variabel Anime dan Manga terhadap Motivasi Belajar mahasiswa Sastra Jepang.

Tabel 4. Hasil Uji Koefisien Determinasi.

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std . Error of the Estimate
1	.614 ^a	.551	.332	2.89001

Olah Data Penelitian 2025

Nilai R Square yang tercatat sebesar 0,551 mengindikasikan bahwa pengaruh variabel Anime dan Manga terhadap Motivasi Belajar mahasiswa adalah sebesar 55,1%. Di sisi lain, persentase 44,9% dari kontribusi tersebut berasal dari elemen-elemen lain yang tidak dicakup dalam variabel penelitian ini. Analisis ANOVA diterapkan untuk mengevaluasi apakah model regresi yang diterapkan dalam studi ini menunjukkan signifikansi statistik yang signifikan atau tidak.

Tabel 5. Tabel Anova.

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	.652	1	.452	.12.581	.000 ^b
Residual	258.918	31	8.352		
Total	258.970	32			

Olah Data Penelitian 2025

Temuan dari analisis ANOVA menunjukkan angka signifikansi sebesar 0,000 yang berada di bawah 0,05, sehingga dapat diartikan bahwa variabel Anime dan Manga berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa Sastra Jepang di Universitas Nasional PASIM.

Temuan dari penelitian mengindikasikan bahwa anime dan manga memberikan dampak yang besar terhadap semangat belajar mahasiswa di Program Studi Sastra Jepang Universitas Nasional PASIM. Kelayakan instrumen penelitian tercermin dari validitas dan reliabilitas variabel *anime* dan *manga* serta motivasi belajar. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen risetnya mampu mengukur konsep secara tepat dan berulang, jadi data yang didapat berguna untuk mengkaji hubungan antar faktor. Temuan studi ini sejalan dengan pendapat Wahidati dan Kharismawati yang menyampaikan bahwa tontonan *anime* dan bacaan *manga* punya korelasi erat dengan bertambahnya hasrat dan dorongan untuk mempelajari bahasa sekaligus tradisi Jepang. Selain *Anime* dan *manga* menyajikan bahasa Jepang secara alami melalui dialog, ekspresi, dan latar budaya, sehingga membantu pembelajaran memahami penggunaan bahasa dalam konteks nyata dan tidak hanya berdasarkan teori (Wahidati & Kharismawati, 2018). *Anime* dan *manga* juga menjadi media pembelajaran yang menarik karena mampu menyatukan unsur visual, cerita, dan budaya dalam satu kesatuan. Hal ini mendorong mahasiswa lebih aktif dalam pembelajaran, khususnya dalam memahami kosakata, ungkapan, serta kebiasaan masyarakat Jepang. Temuan ini mendukung penelitian Wisniawati dan rekan-rekan yang menyatakan bahwa *anime* merupakan media yang ringan dan mudah diakses, efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan berbahasa Jepang (Wisniawati, 2022).

Selain itu, tontonan *anime* yang berupa media audio visual itu dipercaya sanggup menyajikan pengalaman belajar yang terasa lebih hidup dan pekat ketimbang bacaan saja. Visualisasi tokoh, alur cerita, ditambah dengan norma kesopanan Jepang yang tersaji di *anime* dan *manga* membantu para mahasiswa menjadi lebih memahami budaya Jepang secara menyeluruh. Ini sejalan dengan pendapat Pratiwi dan timnya yang menyatakan bahwa media audiovisual dapat meningkatkan perhatian, pemahaman, dan motivasi siswa selama proses belajar (Pratiwi., 2023). Penelitian ini juga menguatkan pandangan bahwa pembelajaran bahasa tidak dapat dipisahkan dari pemahaman budaya. *Anime* dan *manga* sebagai bagian dari budaya populer Jepang berperan penting dalam memperkenalkan nilai, tradisi, serta cara pandang masyarakat Jepang. Dengan demikian, *anime* dan *manga* dapat berfungsi sebagai media pendukung pembelajaran budaya dan folklor Jepang yang efektif dan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini (Nesa & Rahayu, 2024). Berdasarkan penjelasan itu, bisa disimpulkan bahwa anime dan manga tidak hanya berfungsi sebagai sumber hiburan,

melainkan juga memiliki peluang yang signifikan sebagai media yang mendukung proses belajar yang dapat mendorong semangat belajar di kalangan mahasiswa Sastra Jepang. Penggunaan anime dan manga dengan arah yang jelas dalam kegiatan belajar dapat dijadikan sebagai pendekatan yang berbeda untuk menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menarik, relevan, dan berarti bagi mahasiswa (McMullan, 2020).

5. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa *anime* dan *manga* memainkan peran yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa Program Studi Sastra Jepang Universitas Nasional PASIM. Minat mahasiswa pada *anime* dan *manga* bukan sekadar urusan tontonan semata, namun turut memicu keinginan mendalami bahasa serta kebudayaan Jepang. Melalui paparan narasi, percakapan, dan nilai-nilai budaya Jepang, *anime* dan *manga* berfungsi sebagai media yang dapat memperkaya proses belajar mahasiswa. Pemeriksaan data memperlihatkan bahwa alat ukur penelitian yang dipakai sudah lolos standar kelayakan, sehingga sanggup memvisualisasikan kaitan antara faktor *anime* dan *manga* dengan dorongan belajar mahasiswa secara tepat. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa media budaya populer Jepang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran bahasa dan budaya Jepang. *Anime* dan *manga* dapat menghadirkan lingkungan belajar yang lebih dinamis, tidak membosankan, dan mendorong mahasiswa untuk terlibat dan bersemangat dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, *anime* dan *manga* dapat dipertimbangkan sebagai media alternatif yang potensial dalam mendukung pembelajaran di lingkungan akademik, khususnya pada Program Studi Sastra Jepang. Pemanfaatan *anime* dan *manga* secara terarah dan terpadu dengan materi pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa serta memperkaya pemahaman mereka terhadap bahasa dan budaya Jepang. Penelitian ini juga memberikan kesempatan bagi studi berikutnya untuk menyelidiki elemen-elemen lain yang dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, sehingga pengembangan metode pembelajaran bisa dilakukan dengan lebih menyeluruh.

DAFTAR REFERENSI

- Anissa, V., Perdama Faizal, R., & Aristia Nasution, Y. (2022). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran daring bahasa Jepang bagi siswa kelas XII SMKN 7 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 8(2). <https://doi.org/10.23887/jpbj.v8i2.44497>
- Daulay, I. R., Nur Afifah, & Aritonang, D. R. (2023). Pengaruh bahan ajar bermuatan folklor (cerita rakyat) Angkola terhadap menulis cerita rakyat siswa kelas X SMK Negeri 1 Batang Angkola. *Islamic Education*, 2(2). <https://doi.org/10.57251/ie.v2i2.814>

- Hamidah, I., Kadafi, M., & Zulyanti, D. (2018). Knowledge on Japanese people's beliefs in the anime *Natsume Yuujinchou*. *Japanese Research on Linguistics, Literature, and Culture*, 1(1), 92–108. <https://doi.org/10.33633/jr.v1i1.2106>
- Mamat, R., Abdul Halim, H., Mansor, S., & Abdul Rashid, R. (2018). Penggunaan manga dan anime sebagai media pembelajaran dalam kalangan pelajar bahasa Jepun di universiti awam Malaysia. *Jurnal Komunikasi, Malaysian Journal of Communication*, 34(3), 298–313. <https://doi.org/10.17576/JKMJC-2018-3403-18>
- McMullan, J. (2020). A new understanding of 'new media': Online platforms as digital mediums. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 26(2), 287–301. <https://doi.org/10.1177/1354856517738159>
- Nando, A. P., MS, D., & Wulandari, S. (2022). Analisis identitas budaya populer Jepang terhadap komunitas anime Palembang. *Jurnal Komunikasi Dan Budaya*, 3(1), 12–19. <https://doi.org/10.54895/jkb.v3i1.870>
- Nesa, F., & Rahayu, R. (2024). Anime sebagai media pembelajaran folklor Jepang. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 8(1), 230–237. <https://doi.org/10.30743/mkd.v8i1.9094>
- Nurmania, A., & Florencia Irene Yuliani. (2024). Pengaruh anime (kartun Jepang) terhadap perilaku kekerasan pada remaja. *Pixel: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 17(2), 67–76. <https://doi.org/10.51903/pixel.v17i2.2107>
- Pratiwi, D. P., Saniro, R. K. K., & Hawa, A. M. (2023). The functions of films for children as learning media in children's education. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 7(1), 12–17. <https://doi.org/10.30743/mkd.v7i1.6528>
- Pristianti, K. (2024). Pengaruh menonton animasi Jepang di internet terhadap gaya hidup wibu di Yogyakarta. *Commsphere: Jurnal Mahasiswa Ilmu Komunikasi*, 2(I), 93–121. <https://doi.org/10.37631/commsphere.v2iI.1353>
- Sri Mulyani, N. E., Elsy, P., Muhamma, H. I., & Banjarnahor, C. Y. T. (2023). Motivation of nursing students to work in Japan: A case study of STIKES NHM Bangkalan Madura. *Jurnal Layanan Masyarakat (Journal of Public Services)*, 7(4), 543–556. <https://doi.org/10.20473/jlm.v7i4.2023.543-556>
- Sugiyono, S. (2018). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kualitatif, kuantitatif dan R & D. Alfabeta*.
- van der Sluis, H. (2021). Manga, graphic novels, and comics in higher education? *New Vistas*, 7(1). <https://doi.org/10.36828/newvistas.93>
- Wahidati, L., & Kharismawati, M. (2018). Pengaruh konsumsi anime dan manga terhadap pembelajaran budaya dan bahasa Jepang. *IZUMI*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.14710/izumi.7.1.1-10>
- Wisniawati, W., Rasiban, L. M., & Dewanty, V. L. (2022). Using anime to enhance learning motivation and Japanese listening skills. *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)*, 5(2), 155. <https://doi.org/10.31764/ijeca.v5i2.9836>