Materi	～これを使ってください untuk meminta sesuatu dalam bentuk sopan ～できる, untuk menunjukkan kemampuan melakukan sesuatu ～も, untuk menyatakan “juga” atau “bahkan” yang memperkaya kalimat. ～て, untuk penggabungan kalimat atau permintaan.
Alur Pembelajaran	Peserta didik menonton anime untuk memahami konsep cerita, untuk awalnya tanpa *subtitle* agar siswa dapat mengidentifikasi dan menulis kosakata dan tata bahasa yang di gunakan dalam anime tersebut. Kemudian anime di putar ulang menggunakan subtitle agar siswa mengetahui semua arti degan benar.
Tujuan Pembelajaran	a. Memperkaya kosakata bahasa dan ungkapan sehari-hari dalam bahasa Jepang b. Melatih tata bahasa yang sudah di pelajari c. Memahami konteks bahasa dalam interaksi budaya Jepang
Bentuk Asesmen	Siswa diminta untuk mencatat kotoba dan tata bahasa yang ada di anime Doraemon. Kemudian pengajar akan

	menilai ketepatan kotoba dan tata bahasa yang digunakan.
Rubrik dan Indikator	Hasil asesmen menunjukkan sebagian besar siswa mampu memahami dan mengenali kosakata dan tata bahasa melalui Anime Doraemon “Permen Karet Imajinasi” dengan cukup baik, meskipun terdapat beberapa kesalahan.
Bukti Dokumentasi	

Dari asesmen yag telah dilakukan, terdapat 20 siswa yang memperoleh nilai di atas 75, sedangkan siswa lainnya memperoleh nilai 60. Hasil ini menunjukkan bahwa media belajar ini efektif karena dengan metode menghafal dari buku hanya 50% siswa yang memiliki nilai di atas 70. Adapun kendala dalam pelaksanaan pembelajaran adalah keterbatasan sarana proyektor dan tidak tersedianya speaker untuk tiap kelas, sehingga hanya mengandalkan laptop.

3.2.2 Media Anime Doraemon episode "Permen Karet Imajinasi" sebagai Media Pembelajaran choukai

Jumlah Siswa	Sebanyak 23 siswa mengikuti pembelajaran *choukai* melalui media anime Doraemon.
Waktu Pembelajaran	Waktu pembelajaran dilakukan jam 09.00-10.00 WIB.
Pemilihan Anime	Anime dipilih karena dialog yang digunakan sederhana, jelas, dan mudah dipahami. Dengan dukungan visual memudahkan siswa untuk memahami konteks percakapan meskipun tidak memahami semua kosakata.
Materi	Pemahaman Anime Doraemon " Permen Karet Imajinasi".
Alur Pembelajaran	Guru mempersiapkan siswa untuk menyimak. Kemudian siswa dipersiapkan menonton dan mendengar anime tanpa teks subtitle. Apabila sudah selesai guru membahas isi dialog bersama siswa.
Tujuan Pembelajaran	a. Meningkatkan kemampuan menyimak bahasa Jepang b. Mampu memahami maksud percakapan berdasarkan konteks visual dan audio

Bentuk Asesmen	Siswa diminta untuk mendengarkan audio dan mengartikannya secara bergiliran. Kemudian guru menilai apakah jawaban siswa.
Rubrik dan Indikator	Hasil menunjukkan siswa mampu mempertahankan fokus menyimak anime untuk berlatih pendengaran dalam bahasa Jepang. Walaupun tidak mengerti kosakata penuh dalam anime ini, para siswa memahami maksud dari masing-masing percakapan tokoh di dalam anime.
Bukti Dokumentasi	

Berdasarkan pembelajaran yang telah dilakukan, terbukti bahwa media anime Doraemon efektif untuk meningkatkan kemampuan pendengaran siswa. Karena dibandingkan dengan media *choukai* audio *Minna no Nihongo* banyak siswa yang kurang minat dan bosan. Namun saat diputarkan anime ini tanpa subtitle para siswa menjadi lebih termotivasi. Meskipun terkendala dalam proyektor dan speaker, secara keseluruhan pembelajaran melalui media anime memberikan hasil positif dan layak sebagai alternatif pembelajaran bahasa Jepang.

BAB IV
PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembelajaran bahasa Jepang melalui pemanfaatan media anime Doraemon dan lagu *Moshimo Mata Itsuka* untuk pembelajaaran bahasa Jepang dasar di LPK Ohayou Indonesia, dapat disimpulkan bahwa penggunaan audiovisual dan audio yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan pembelajar mampu memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kemampuan bahasa Jepang.

Penggunaan lagu *"Moshimo Mata Itsuka"* sebagai media pembelajaran aksen terbukti efektif dalam melatih kepekaan peserta didik terhadap pelafalan, intonasi, dan ritme bahasa Jepang. Melalui kegiaatan mendengarkan dan menirukan pengucapan dalam lagu, peserta didik dapat memahami perbedaan aksen dan tekanan bunyi secara alami. Pengulangan lirik lagu juga membantu peserta didik dalam membiasakan diri dengan pola pengucapan yang mendekati penutur asli, sehingga kemampuan berbicara dan menyimak menjadi lebih baik.

Melalui *anime* Doraemon, peserta didik mampu memahami penggunaan bahasa Jepang dalam kehidupan sehari-hari, termasuk pola kalimat sederhana, ungkapan percakapan, serta intonasi dan pelafalan yang alami. Visualisasi cerita dan karakter yang familiar membantu peserta didik menangkap makna ujaran dengan lebih mudah, sehingga proses pembelajaran *choukai* menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, dialog dalam anime memberikan contoh nyata penggunaan tata bahasa dasar secara kontekstual, yang memudahkan peserta didik dalam memahami dan mengingat pola kalimat yang dipelajari.

Lagu Doraemon *"Yume Wo Kanaete"* (夢　を　叶えて) digunakan sebagai media pembelajaran membaca dan kosakata. Melalui pembacaan lirik lagu, peserta didik dapat melatih kelancaran membaca huruf *hiragana* serta memahami kosakata dasar dalam konteks kalimat sederhana. Lagu ini membantu memperkaya kosakata peserta didik karena kata-kata yang mudah dipahami dan sering muncul dalam pembelajaran bahasa Jepang dasar. Suasana belajar yang menyenangkan melalui lagu membuat peserta didik lebih termotivasi dan aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Sementara itu, anime Doraemon episode "Permen Karet Imajinasi" dimanfaatkan sebagai media pembelajaran kosakata, tata bahasa, dan keterampilan menyimak *(choukai).* Dialog dan percakapan yang disajikan memberikan contoh penggunaan bahasa Jepang dalam keseharian, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami makna kosakata dan pola tata bahasa. Visualisasi cerita yang menarik membantu peserta didik menangkap makna ujaran dengan lebih mudah, melatih konsentrasi dalam menyimak, memahami intonasi serta pelafalan bahasa Jepang yang alami, dan mendorong keterlibatan aktif selama proses pembelajaran langsung.

Secara keseluruhan, media penggunaan lagu *Moshimo Mata Itsuka,* lagu *Yume wo Kanaete,* dan anime Doraemon "Permen Karet Imajinasi" efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dari segi aksen, kosakata, tata bahasa, dll. Keefektifan media ini disebabkan oleh penyajian bahasa yang kontekstual, pengulangan melalui lagu dan dialog, serta dukungan visual dan audio yang membantu pemahaman dan daya ingat peserta didik. Oleh karena itu, lagu dan anime Jepang layak digunakan sebagai media alternatif dalam pengajaran bahasa Jepang dasar.

4.2 Saran

Pembaca diharapkan dapat memahami pentingnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dam konstektual dalam pembelajaraan bahasa Jepang dasar. Penggunaan lagu dan anime Jepang, seperti *"Moshimo Mata Itsuka", "Yume Wo Kanaete"* serta anime Doraemon *"*Permen Karet Imajinasi*",* terbukti mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengajar bahasa Jepang disarankan untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan media audio dan audiovisual sebagai sarana pendukung pembelajaran, khususnya melatih aksen, kosakata, tata bahasa, kemampuan membaca, keterampilan mendengarkan *(choukai).*

Selain itu, lembaga pendidikan dan pelatihan bahasa Jepang diharapkan dapat mendukung penggunaan media lagu dan anime secara terstruktur dan berkelanjutan dalam kurikulum pembelajaran. Pemilihan lagu dan anime perlu disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Media pembelajaran dalam hal ini yaitu lagu dan anime*,* memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna. Dengan pengelolaan yang tepat, media ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana efektif untuk meningkatkan kompetensi bahasa Jepang peserta didik.

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam mengembangkan metode dan media pembelajaran bahasa Jepang yang lebih variatif dan inovatif sesuai dengan kebutuhan pembelajar.

DAFTAR PUSTAKA

Anonim. 2012. *Manga dan Anime.* Diakses pada tanggal 15 Desember 2025 dari www.japan-guide.com

Novianti, N. (2024). *Dampak Drama, Anime, dan Musik Jepang terhadap Minat Belajar Bahasa Jepang*.

Nurul, D. *The Effectiveness of Japanese Learning Through Anime*. *Rigeo Journal*. Jaohari, A. L. (2021).

Pramesti, P. D. M. *Song as Media in Japanese Language Learning for Beginners*. *KIRYOKU: Journal of Japanese Studies*. Launingtia, I. A. N. (2026).

Purnamawatie, R. (2012). *Efektivitas Penggunaan Media Lagu Berbahasa Jepang Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Jepang*.

Soselisa, Rebecca. (2012). *Penggunaan anime sebagai media pembelajaran koasakata bahasa jepang.* Jakarta: Fakultas Ilmu Budaya Universitas Indonesia.

Sugihartono, S. *The Effect of Using Japanese Music in Improving Motivation to Learn Japanese*. *INTERACTION: Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(1), 1–13. Nurhaliza, Z., Aneros, N. (2024).

Sulaiman, I. (2023). *Ketertarikan terhadap Pembelajaran Bahasa Jepang melalui Lirik Lagu JPOP*.

Wati, N. S. (2017). *Penerapan Media Lagu pada Pembelajaran Chuujoukyuu Choukai*.

Wong, N. L. *The Use of Anime in Teaching Japanese as a Foreign Language*. *Malaysian Online Journal of Educational Technology. Chan, Y. H.* (2017)