

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. MINAT

1. Pengertian Minat

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat (Slameto, 2003:180).

Adapun menurut Syah (2006) minat yaitu kecenderungan dan kegairahan yang besar terhadap sesuatu yang ingin dicapai.

Sedangkan menurut Djamarah (2008) minat merupakan suatu penerimaan akan suatu hubungan akan diri sendiri dengan sesuatu yang diluar diri. Seseorang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tertentu.

Dari sumber di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa minat adalah suatu hal yang disukai tanpa paksaan dari pihak manapun.

2. Faktor-faktor yang berhubungan dengan minat

Faktor- faktor yang berhubungan dengan minat yaitu :

a. Faktor lingkungan

Menurut Djamarah (2008), lingkungan merupakan bagian dari kehidupan anak didik. Di dalam lingkunganlah seorang anak didik berinteraksi antara lingkungan biotik dan abiotik. Selama hidup, anak didik tidak bisa menghindarkan diri dari dua aspek yang mempunyai pengaruh signifikan terhadap belajar anak didik di instansi, yaitu :

1) Lingkungan alami

Lingkungan alami merupakan lingkungan tempat tinggal anak didik, hidup dan berusaha didalamnya.

2) Lingkungan sosial budaya

Lingkungan sosial merupakan suatu hidup dalam kebersamaan dan saling membutuhkan antara satu dengan lainnya.

b. Faktor instrumental

1) Kurikulum

Kurikulum merupakan *a plan for learning* yang merupakan unsur substansial dalam pendidikan. Hal tersebut karena kurikulum dapat digambarkan sebagai sebuah dokumen pengajar yang berisi tujuan pembelajaran, bahan ajar, jadwal, kegiatan belajar mengajar dan evaluasi.

2) Program

Program pendidikan disusun untuk kemajuan pendidikan. Program pendidikan disusun berdasarkan potensi sekolah yang tersedia, baik tenaga, finansial, dan sarana prasarana.

3) Sarana dan fasilitas

Sarana dan fasilitas yang memadai akan mendukung kemajuan pembelajaran. Sehingga sarana dan prasarana adalah hal penting dalam kegiatan belajar mengajar.

4) Dosen

Dosen merupakan unsur manusiawi dalam pendidikan. Kehadiran guru mutlak diperlukan didalam pendidikan. Ada beberapa macam cara yang dapat dilakukan oleh dosen untuk membangkitkan minat belajar mahasiswa, yaitu :

- a) Membandingkan adanya suatu kebutuhan pada diri mahasiswa, sehingga ia rela belajar tanpa paksaan.
- b) Menghubungkan bahan ajar yang diberikan dengan persoalan pengalaman yang dimiliki mahasiswa, sehingga mahasiswa mudah menerima bahan pelajaran.
- c) Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mendapatkan hasil belajar yang baik dengan cara menyediakan lingkungan belajar yang aman dan nyaman.
- d) Menggunakan berbagai macam bentuk dan teknik mengajar dalam konteks perbedaan individual mahasiswa.

c. Kondisi fisiologis

Kondisi fisiologis pada umumnya berkaitan dengan jasmani dan tonus otot (tagangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya yang dapat memengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran (Slameto, 2003).

Menurut Crow and Crow dalam Purwanto (1992) faktor yang mempengaruhi timbulnya minat adalah :

- 1) Dorongan dari dalam diri individu, misalnya dorongan untuk makan, ingin tahu seks, dorongan untuk bekerja atau mendapat penghasilan, minat terhadap produksi makanan dan lain-lain.
- 2) Motif sosial, dapat menjadi faktor yang dapat membangkitkan minat untuk melakukan suatu aktivitas tertentu misal minat terhadap pakaian timbul karena ingin mendapatkan persetujuan atau penerimaan dan perhatian oranglain.
- 3) Faktor emosional, minat mempunyai hubungan yang erat dengan emosi. Bila seseorang mendapatkan kesuksesan pada

aktivitas akan menimbulkan perasaan senang, dan hal tersebut akan memperkuat minat terhadap aktivitas tersebut, sebaliknya suatu kegagalan akan menghilangkan minat terhadap hal tersebut.

Dari penjelasan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa terdapat banyak faktor yang dapat memunculkan minat pembelajar dalam hal ketertarikan dalam sebuah pelajaran. Baik faktor dari dalam diri pembelajar maupun faktor dari luar. Semua faktor saling terkait dan sangat penting dalam mewujudkan minat pembelajar akan sebuah pembelajaran. Pada penelitian ini, penulis meneliti mengenai faktor dari diri pembelajar serta respon pembelajar mengenai faktor instrumental yang dalam penelitian ini menjelaskan seputar sarana dan prasarana pembelajaran.

3. Fungsi minat dalam belajar

Dijelaskan oleh Sardiman (2001 : 84) yang menjelaskan fungsi minat dalam kaitannya dengan pelaksanaan studi adalah :

- a. Minat melahirkan perhatian yang serta merta.
- b. Minat memudahkan tercapainya konsentrasi.
- c. Minat mencegah gangguan perhatian dari luar.
- d. Minat memperkuat pelekatnya bahan pengajaran dalam ingatan.
- e. Minat memperkecil kebosanan studi dalam diri sendiri.

Dari penjelasan tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa minat mempunyai peranan yang penting. Terutama bagi pembelajar itu sendiri. Minat adalah dasar dari munculnya motivasi belajar dan ketekunan pembelajar dalam mempelajari sesuatu. Dengan adanya minat yang besar, maka keingintahuan pembelajarpun akan semakin besar.

B. BUDAYA

1. Pengertian budaya

Budaya adalah suatu pola hidup menyeluruh. Budaya bersifat kompleks, abstrak dan luas. Banyak aspek budaya turut menentukan aspek komunikatif. Unsur-unsur sosio-budaya ini tersebar dan meliputi banyak kegiatan sosial manusia (Mulyana, 2006).

Kesimpulan yang dapat diambil oleh penulis dari penjelasan di atas yaitu, budaya merupakan hal terdekat pada kehidupan manusia budaya yang dapat dilihat dan dirasakan di setiap kegiatan manusia sehari-hari.

2. Hubungan bahasa dan budaya

Koentjaraningrat dalam Chaer (2004) menyebutkan bahwa bahasa bagian daripada kebudayaan. Hubungan antara bahasa dan budaya adalah hubungan subordinatif, dimana bahasa berada dibawah lingkup kebudayaan.

Kesimpulan dari penjelasan di atas yaitu bahasa merupakan bentuk hasil dari budaya. Budaya keseharian pada masyarakat membentuk bahasa pada masyarakat itu sendiri contohnya yaitu bahasa daerah.

3. Jenis budaya

a) Budaya material

Budaya material merupakan segala bentuk objek material yang dibuat, dihasilkan dan dipakai oleh manusia, mulai dari material atau benda-benda yang sederhana (seperti, alat-alat rumah tangga, pakaian dan makanan) hingga desain arsitektur, teknologi komputer dan kapal terbang (Liliweri, 2002). Berikut adalah beberapa contoh budaya material yang ada di Indonesia :

1) Tenun

Seni tenun merupakan salah satu hasil kebudayaan nenek moyang. Salah satu jenis seni tenun yang terkenal yaitu tenun ikat dari Sumba Timur, Nusa Tenggara Timur. Seni tenun ini bahkan dinyatakan sebagai seni tenun paling kaya dan canggih yang pernah ada didunia (Turangan:42).

2) Candi borobudur

Candi borobudur merupakan stupa raksasa yang didalamnya terdapat stupa stupa kecil. Bangunan yang dibangun oleh Raja Mataram ini dibangun di atas bukit menggunakan konsep fraktal atau bentuk geometris yang memiliki elemen-elemen yang mirip dengan bentuk secara keseluruhan (Turangan:3).

3) Becak

Becak merupakan alat transportasi tradisional di Indonesia diyakini muncul pada masa awal Perang Dunia II, model awalnya dibuat oleh seorang berkebangsaan Jepang di Makassar yang kemudian di bawa ke Batavia (Jakarta) dan Semarang. Becak berasal dari bahasa *Hokkien*, yaitu *Be Chia*, yang berarti kereta kuda. Becak banyak digunakan sebagai moda transportasi angkutan penumpang ataupun sebagai alat angkutan jenazah, dikarenakan ambulans masih merupakan barang yang sangat langka pada saat itu. (<http://becakjogja.com/sejarah-becak-jogja/>).

b) Budaya non-material

Budaya non-material adalah budaya dalam bentuk abstrak yang diturunkan dari generasi ke generasi.

1) Cerita rakyat

Cerita rakyat merupakan cerita dari zaman dahulu yang hidup di kalangan rakyat dan diwariskan secara lisan (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/nul>).

2) Tari daerah

Tari daerah merupakan tari yang berasal dari daerah yang biasanya dipengaruhi oleh unsur budaya setempat (Fitri:2015).

3) Upacara adat

Upacara adat biasanya berupa ritual adat atau suatu kepercayaan masyarakat yang diturunkan dari generasi ke generasi.

C. BUDAYA JEPANG

Kebudayaan adalah istilah umum untuk bidang-bidang seperti pengetahuan, agama dan seni yang kemudian dapat pula dipecah lagi dalam kesusastraan, seni rupa, musik dan lain-lain. Kebudayaan nasional Jepang yang mengalami kejayaan untuk pertama kalinya yaitu bidang kesusastraan yaitu terciptanya tulisan *kana*. Hal tersebut membuat orang Jepang lebih mudah untuk mengungkapkan perasaan dan pemikiran daripada menggunakan *kanji*. *Waka* yang merupakan media untuk mengungkapkan kepekaan dalam dunia sastra di kalangan bangsawan. (Tazawa:1987).

Jepang adalah negara kepulauan yang berdasarkan sejarah hanya sedikit mengalami interaksi dengan negara luar. Oleh karena itu, Jepang memiliki budaya yang khas. Salah satu budaya Jepang yang mendapat penilaian tinggi di luar negeri melebihi di Jepang adalah *ukiyo-e*. *Ukiyo-e*

merupakan kesenian yang berkembang di zaman Edo. *Ukiyo-e* merupakan gambar hasil cetakan blok kayu yang dibawa setiap hari oleh rakyat biasa pada zaman tersebut, sehingga banyak diproduksi dan diedarkan di kota. *Manga* dan *anime* merupakan salah satu bentuk *ukiyo-e* yang dinilai tinggi di luar negeri (Shindo:2015).

Menduniannya budaya Jepang membuat budaya dan tradisi Jepang menarik perhatian masyarakat dunia karena keunikannya. Contohnya seperti upacara minum teh, seni *ikebana* atau menghias bunga, festival-festival disetiap musim yang mampu menarik pengunjung luar Jepang untuk datang. Tidak hanya itu, budaya pop Jepang seperti komik, film, animasi, *cosplay*, musik, game, *fashion* dan lainnya sangat digemari. Berikut contoh budaya Jepang yang dijabarkan menurut jenisnya.

1. Budaya tradisional

Budaya tradisional merupakan budaya khas dari suatu daerah yang melambangkan kegiatan adat dari suku tertentu yang berbeda dari suku yang lainnya. Budaya tradisional juga merupakan budaya yang sudah ada dari zaman dahulu yang kemudian dilestarikan oleh penerus dari suku atau masyarakat tersebut. Berikut adalah contoh budaya tradisional Jepang :

a) *Noh*

Noh adalah adalah bentuk teater topeng yang telah digelar sejak Abad Pertengahan. Seni ini berkembang pada periode Heian dan menjadi populer di kalangan bangsawan. Panggung *noh* memiliki latar belakang lukisan pohon pinus dan digelar dengan memakai topeng *noh*.

b) *Bunraku*

Bunraku, juga disebut *Ningyo-joruri* (boneka *zoruri*), adalah bentuk teater boneka yang mewakili Jepang. Fitur yang membedakannya dari bentuk-bentuk teater boneka lainnya adalah bahwa setiap boneka dimainkan oleh tiga orang. Ada

kepala dalang yang memainkan kepala dan tangan kanan, dalang kiri untuk tangan kiri, dan dalang kaki yang memainkan kedua kaki.

c) *Shodo*

Shodo adalah seni tradisional yang memaksakan aspek artistik karakter untuk menguasai keindahan tulisan tangan. Semuanya ditulis dengan perhatian besar pada setiap detail kecil dari masing-masing karakter, termasuk urutan stroke, bentuk dan ketebalan setiap baris, dengan konsentrasi penuh mengekspresikan emosi dan kepribadian secara bersamaan. Dinamis, namun halus, sehingga karakter yang diwakili menjadi sebuah karya seni.

d) *Sado*

Sado adalah sebuah ritual persiapan dan penyajian teh. Berawal dari waktu dimana budaya minum teh pertama kali dibawa dari China, kemudian budaya ini berkembang dengan unik kedalam bentuknya sekarang di Jepang.

2. Budaya kontemporer

Budaya kontemporer merupakan budaya yang terpengaruh oleh modernisasi. Berikut merupakan contoh dari budaya Jepang kontemporer :

a) *Maid Cafe*

Maidcafe adalah sebuah tempat di mana pelanggan dilayani oleh seorang pembantu rumah tangga. Mereka biasanya perempuan muda dengan kostum yang mengingatkan pada gaun pelayan hitam-putih Perancis dari abad ke-19 yang lebih modern.

b) *Kyaraben*

Kyaraben merupakan *bento* atau kotak makan siang yang tidak hanya ditujukan untuk anak-anak sekolah Jepang tetapi juga kaum pekerja dewasa yang dibuat sedemikian rupa sehingga memiliki tampilan yang cantik.

c) *Cat Cafe*

Ditempat ini pengunjung dapat menikmati makanan sambil bercengkrama dengan kucing yang dibiarkan berkeliaran dengan bebas didalam *cafe*.

3. Budaya modern

Budaya modern adalah jenis budaya yang lahir dikarenakan perkembangan zaman, contohnya yaitu kecanggihan teknologi. Berikut adalah budaya Jepang modern :

a) *Cosplay*

Cosplay adalah kata-kata bahasa Jepang yang dibuat dari menggabungkan dua kata dari bahasa Inggris (wasei-eigo) “*costume*” dan “*play*”. *Cosplay* merupakan sebuah pertunjukan seni di mana para pesertanya menggunakan kostum dan aksesoris yang menunjukkan secara spesifik suatu karakter atau ide. Pada umumnya *cosplay* mengacu pada *manga* dan *anime*, komik, *manhwa*, *video games*, penyanyi dan musisi, serta film.

b) *Manga*

Manga atau yang lebih dikenal dengan komik dalam bahasa Indonesia merupakan suatu media yang di dalamnya terdapat sekumpulan gambar yang mengandung cerita yang bermacam-macam variasinya.

c) *Anime*

Anime adalah produksi animasi Jepang yang menampilkan hasil gambar animasi melalui tangan maupun komputer. Istilah anime merupakan bahasa serapan dari bahasa Inggris "*animation*". Dalam bahasa Inggris, istilah ini didefinisikan sebagai penyebarluasan gaya animasi Jepang yang pada umumnya dicirikan dengan grafis yang warna-warni, karakter yang bersemangat dan tema yang terkadang tidak masuk akal.

Dari jenis budaya Jepang yang sudah disebutkan di atas, peneliti menggunakan budaya modern Jepang sebagai acuan dalam penelitian ini. Dimana budaya modern Jepang sangat mudah diakses kapan saja dan dimana saja melalui internet karena kecanggihan teknologi saat ini.

D. HASIL BELAJAR

1. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2006).

Menurut penulis, hasil belajar merupakan sebuah gambaran dalam bentuk tertulis, sebagai bukti atas proses pembelajaran yang sudah dilalui oleh pembelajar selama dalam kurun waktu yang telah ditentukan. Sebagai data acuan pembelajar untuk menilai kemampuan diri sendiri.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa

Bakat juga diartikan sebagai kemampuan dasar individu untuk melakukan tugas tertentu tanpa tergantung upaya pendidikan dan latihan. Individu yang telah mempunyai bakat tertentu akan lebih mudah menyerap informasi yang berhubungan dengan bakat yang dipelajari bahasa-bahasa yang lain selain bahasanya sendiri, karena belajar juga dipengaruhi oleh potensi yang dimiliki setiap individu, maka para pendidik, orangtua, dan guru perlu memperhatikan dan memahami bakat yang dimiliki oleh anaknya atau peserta didiknya, antara lain dengan mendukung, ikut mengembangkan, dan tidak memaksa anak untuk memilih jurusan yang tidak sesuai dengan bakatnya

Hasil belajar yang diperoleh oleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dari lingkungan dan faktor yang datang dari diri siswa. Faktor yang datang dari diri siswa seperti kemampuan belajar (intelegensi), motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, faktor fisik dan psikis (Shabri:2005).

Clark (dalam Shabri:2005) mengemukakan bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Artinya, selain faktor dari diri siswa sendiri, masih ada faktor-faktor diluar dirinya yang dapat menentukan atau memengaruhi hasil belajar yang dicapai. Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan memengaruhi hasil belajar di sekolah ialah kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran juga dipengaruhi oleh karakteristik kelas. Variabel karakteristik kelas antara lain:

a. Ukuran kelas

Banyak sedikitnya jumlah siswa yang belajar. Ukuran yang biasa digunakan adalah 1:40. Artinya, seorang guru melayani 40 orang siswa. Diduga semakin banyak jumlah siswa yang harus dilayani guru dalam satu kelas maka makin rendah kualitas pengajaran, demikian pula sebaliknya.

b. Suasana belajar

Suasana belajar yang demokratis akan memberi peluang hasil belajar yang optimal, dibandingkan dengan suasana yang kaku, disiplin yang ketat yang ada pada guru. Dalam suasana belajar yang demokratis ada kebebasan siswa belajar, mengajukan pendapat, berdialog dengan teman sekelas dan lain-lain.

c. Fasilitas dan sumber belajar yang tersedia

Kelas harus dilakukan sebagai laboratorium belajar bagi siswa. Artinya, kelas harus menyediakan sumber-sumber belajar seperti buku pelajaran, alat peraga dan lain-lain.

Dari penjelasan tersebut, penulis menyimpulkan bahwa minat bukan hanya satu-satunya penunjang hasil belajar yang baik. Motivasi bahkan keadaan lingkungan pembelajaran juga ikut andil dalam menunjang bagaimana siswa dapat nyaman saat pembelajaran sehingga siswa dapat fokus saat belajar dan memperoleh hasil belajar yang baik.

E. PEMBELAJARAN HURUF DAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

1. Penjelasan Mata Kuliah

Mata kuliah *Chukyu Moji Goi* merupakan kegiatan pembelajaran yang diikuti oleh mahasiswa semester 3 yang menekankan pada kemampuan membaca serta menulis huruf dan kosakata. Mata kuliah ini disajikan sebagai pendukung dan bahan aplikasi bagi keterampilan mendengar, berbicara, membaca, menulis dalam mata kuliah *Chukyu Chokai*, *Chukyu Hyogen Bunkei* dan *Chukyu Dokkai* yang diberikan pada semester yang sama.

2. Materi

Bahan pembelajaran *Chukyu Moji Goi* berdasarkan buku *Minna no Nihongo* Bab 1 - 9.

3. Kegiatan perkuliahan

Dengan total pertemuan 16 kali. Berikut adalah kegiatan perkuliahan *chukyu moji goi* :

Tabel 2.1.1 Perkuliahan *chukyu moji goi*

Pertemuan ke-	Materi	PIC
1	Orientasi penjelasan makul kontrak dan schedulle, standar penilaian dan tugas akhir	Dosen
2	Penjelasan. hapyo pembagian kelompok dan tugas. (contoh presentasi dari dosen pengampu	Dosen
3	Presentasi Bab 1	Kelompok 1
4	Presentasi Bab 2	Kelompok 2
5	Presentasi Bab 3	Kelompok 3
6	Tes Kompetensi Bab 1-3	Dosen
7	Presentasi Bab 4	Kelompok 4
8	Presentasi Bab 5	Kelompok 5
9	Presentasi Bab 6	Kelompok 6
10	Tes Kompetensi Bab 4-6	Dosen
11	Presentasi Bab 7	Kelompok 7
12	Presentasi Bab 8	Kelompok 8
13	Presentasi Bab 9	Kelompok 9
14	Tes Kompetensi bab 7-9	Dosen
15	<i>Review</i> dan evaluasi perkuliahan dari semua bab Penyerahan Laporan akhir	Dosen
16	Uji kompetensi akhir	Pengawas Ujian

Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengajar menggunakan metode pengajaran berupa *student centre learning* dengan metode tersebut mahasiswa diharuskan menjadi aktif dan kreatif dalam setiap pembelajaran karena mahasiswa merupakan peran utama dalam metode ini, sementara dosen hanya sebatas fasilitator bagi mahasiswa. Selain itu, model pembelajaran yang digunakan yaitu *Cooperative Learning* dengan metode tersebut mahasiswa dibentuk menjadi kelompok, kemudian mendiskusikan sebuah tema yang telah ditentukan, mempresentasikan materi yang didapat, serta membuat laporan akhir presentasi. Model pembelajaran ini bertujuan agar mahasiswa kelak dapat hidup bermasyarakat dengan baik, bisa saling berbagi pengetahuan antar anggota kelompok, mampu bertanggung jawab atas pekerjaan yang dibebankan, dan memahami kekurangan serta kelebihan setiap anggota kelompok.

4. Tujuan, target dan manfaat perkuliahan

Tujuan, target dan manfaat yang ingin dicapai dalam perkuliahan ini adalah sebagai berikut.

a. Tujuan khusus

- 1) Mahasiswa mempunyai kompetensi 70% N3 dan bisa lulus N3 JLPT.
- 2) Mendidik mahasiswa untuk menguasai *softskill* yang terkandung dalam mata kuliah ini antara lain. Manajemen tepat waktu, jujur, kreatif, kerjasama dalam tim, berpikir kritis, logis, disiplin dan mampu mengeluarkan ide-ide dan pendapat sendiri dan orisinal.

b. Target Perkuliahan

- 1) tercapainya pertemuan 100% kehadiran dosen dan 90% kehadiran mahasiswa dalam perkuliahan tatap muka dikelas.
- 2) mahasiswa menguasai *kanji* N3 sebanyak 300 buah dan *goi* sebanyak. 900 kosakata yang ada dalam buku *minna no nihongo chukyu*.
- 3) tercapainya transparansi penilaian. Mata kuliah dari dosen terhadap mahasiswanya sesuai KPT.

c. Manfaat

- 1) Agar mahasiswa lebih bersemangat untuk memahami pentingnya kosakata dan *kanji* dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang melalui mata kuliah *Chukyu Moji Goi*
- 2) Tertanamnya nilai AIK (Al Islam Kemuhammadiyah) dalam diri mahasiswa melalui program tadarus al-quran sebelum kuliah dimulai.
- 3) Mahasiswa mempunyai kemampuan *softskill* yang terkandung dalam makul ini yang mana terkandung 70% *hardskill* dan 30% *sofsklill*.

5. Evaluasi

a. Tes bulanan

Tes ini dilakukan satu kali dalam satu bulan. Bertujuan untuk mengevaluasi pembelajaran yang sudah dilaksanakan selama satu bulan. Apakah ada peningkatan atau penurunan pada pemahaman mahasiswa terhadap materi yang telah diajarkan.

b. Uji kompetensi

Uji kompetensi diadakan diakhir semester sebagai ujian akhir setiap mata kuliah.

F. PENELITIAN TERDAHULU

Penulis memaparkan penelitian terdahulu yang relevan dengan dengan permasalahan yang akan diteliti mengenai korelasi antara minat pada budaya Jepang dengan hasil belajar huruf dan kosakata bahasa Jepang pada mahasiswa tingkat II Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2016/2017.

1. Penelitian dari Istiqomah (2009)

Dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh minat dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri se-Kabupaten Jepara Tahun Ajaran 2008/2009”. Memaparkan pengaruh minat (x^1) dan motivasi belajar siswa (x^2) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri se-Kabupaten Jepara Tahun ajaran 2008/2009. Analisis data dilakukan dengan cara Analisis Regresi Linear Ganda, setelah itu dilakukan uji F untuk mengetahui apakah regresi linear ganda tersebut linear atau tidak. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan angket dan dokumen. Angket berupa kuisisioner dilakukan untuk mendapatkan data minat dan motivasi siswa. Sementara dokumen berupa hasil belajar siswa digunakan untuk mengetahui jumlah peserta didik dan nilai siswa. Dari analisis data diperoleh hasil regresi linear ganda diterima. Sementara hasil dari koefisien korelasi positif sebesar 0,292 menunjukkan adanya hubungan antara minat siswa terhadap hasil belajar matematika.

2. Penelitian dari Ratiana (2013)

Penelitian dengan judul “Hubungan antara minat dan motivasi belajar dengan hasil belajar biologi” ini dilaksanakan pada bulan September 2013 di SMA Negeri 1 Way Tuba. Dengan subjek penelitian siswa kelas X yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Yaitu dimana subjek yang dipilih tidak acak melainkan dipilih langsung oleh peneliti. Data minat dan motivasi diambil dengan menggunakan angket, sementara hasil belajar diperoleh dari hasil ujian blok siswa. Data yang telah didapat selanjutnya dianalisis dengan menggunakan uji korelasi sederhana (*bivariate pearson*) dan korelasi ganda. Korelasi sederhana digunakan untuk menganalisis angket minat dan angket motivasi, setelah itu ketiga variabel (minat, motivasi dan hasil belajar) akan dianalisis dengan uji korelasi ganda. Hasil penelitian tersebut, ditemukan bahwa terdapat hubungan positif antara minat belajar dengan hasil belajar dengan angka korelasi 0.628 yang artinya terdapat korelasi yang kuat.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dijabarkan, jika dikaitkan dengan penelitian ini yaitu terdapat persamaan dan perbedaan dalam beberapa hal. Persamaan dengan penelitian ini yaitu, mencari hubungan antara minat dengan hasil belajar. Sementara perbedaannya yaitu jika di penelitian terdahulu menjadikan hasil belajar biologi dan matematika sebagai fokus penelitiannya, pada penelitian ini peneliti menggunakan hasil belajar *chukyu moji goi* sebagai fokus penelitian. Dilihat dari hasil dari penelitian terdahulu, yaitu terdapat hubungan positif antara minat dan hasil belajar siswa, maka hal tersebut menjadi acuan peneliti pada penelitian ini.