



Dampak Menonton Anime terhadap Tingkat Motivasi Siswa SMP

*Muhamad Rizqi Seputro¹, Desy Safitri², Sujarwo³

^{1,2,3}Universitas Negeri Jakarta

E-mail: doublezeta88@gmail.com¹; desysafitri@unj.ac.id²; sujarwo-fis@unj.ac.id³

Abstract

The phenomenon of escalating anime consumption as a form of entertainment among junior high school students (Sekolah Menengah Pertama, SMP) generates an imperative to comprehend its psychological and educational ramifications, particularly concerning learning motivation. This study employs a systematic literature review methodology to analyze the correlation between anime exposure and the learning motivation levels of SMP students, with a particular focus on both intrinsic and extrinsic motivational dimensions. The synthesized literature reveals that anime, through its narrative complexity, visual quality, and motivational character portrayal, functions as a stimulus capable of enhancing intrinsic motivation by instilling ethical values and achievement-oriented zeal, as well as facilitating extrinsic motivation via social recognition incentives and identity aspirations. This augmentation in motivation contributes positively to increased concentration, active participation, and learning perseverance. Nonetheless, findings also indicate potential risks of diminished learning efficacy attributable to disproportionate time allocation towards excessive anime viewing, which may adversely impact academic performance. The contribution of this research lies in the integration of motivational theory (intrinsic and extrinsic) with media effects theory within the context of anime genres—particularly the action genre—to explicate the dynamics of media influence on cognitive, affective, and behavioral learning facets. Overall, the study concludes that the influence of anime consumption on junior high school students' learning motivation is dualistic in nature; anime can serve as a facilitative medium for learning motivation when consumed in a controlled manner. Therefore, time management and content comprehension emerge as critical factors in optimizing the educational benefits of anime consumption without eliciting detrimental consequences on academic achievement.

Keywords: *Impact; Anime Viewing; Learning Motivation.*

Abstrak

Fenomena meningkatnya konsumsi anime sebagai media hiburan di kalangan siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) menimbulkan kebutuhan untuk memahami implikasi psikologis dan edukatifnya, khususnya terkait motivasi belajar. Studi ini mengadopsi pendekatan kajian literatur sistematis guna menganalisis korelasi antara paparan anime dan tingkat motivasi belajar siswa SMP, dengan mempertimbangkan aspek motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Hasil sintesis literatur menunjukkan bahwa anime, melalui kompleksitas naratif, kualitas visual, dan karakterisasi yang memotivasi, berperan sebagai stimulus yang mampu meningkatkan motivasi intrinsik dengan menanamkan nilai-nilai etis dan semangat berprestasi, serta

memfasilitasi motivasi ekstrinsik melalui dorongan pengakuan sosial dan aspirasi identitas. Peningkatan motivasi ini berkontribusi terhadap peningkatan konsentrasi, partisipasi aktif, dan daya tahan belajar. Namun demikian, temuan juga mengindikasikan adanya risiko penurunan efektivitas belajar akibat penggunaan waktu yang tidak proporsional untuk menonton anime secara berlebihan, yang berpotensi menurunkan performa akademik. Kontribusi penelitian ini terletak pada integrasi teori motivasi (intrinsik dan ekstrinsik) dengan teori efek media dalam konteks genre anime, khususnya genre aksi, untuk menjelaskan dinamika pengaruh media terhadap aspek kognitif, afektif, dan perilaku belajar siswa. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa pengaruh konsumsi anime terhadap motivasi belajar siswa SMP bersifat dualistik; anime dapat menjadi media yang memfasilitasi motivasi belajar jika dikonsumsi secara terkontrol, sehingga pengelolaan waktu dan pemahaman konten menjadi faktor kunci dalam memaksimalkan manfaat edukatif tanpa menimbulkan konsekuensi negatif terhadap prestasi akademik.

Kata-kata Kunci: Dampak; Menonton Anime; Motivasi Belajar.

PENDAHULUAN

Media hiburan merupakan salah satu sarana yang sangat penting bagi individu, terutama dikalangan remaja, untuk memenuhi kebutuhan hiburan dan relaksasi mereka. Dalam kehidupan sehari-hari, terutama dikalangan peserta didik SMP, terdapat berbagai jenis media hiburan yang populer dan menjadi bagian dari rutinitas mereka. Beberapa jenis hiburan tersebut antara lain adalah video games, musik, dan film.¹ Media hiburan digunakan oleh siswa SMP tidak hanya untuk melepaskan stres setelah menjalani kegiatan belajar di sekolah, tetapi juga sebagai sarana untuk mencari inspirasi, motivasi, dan bahkan menjadi hobi yang membentuk identitas mereka.

Salah satu media hiburan yang semakin populer dikalangan siswa SMP adalah anime. Anime, yang berasal dari Jepang, adalah bentuk animasi yang memiliki ciri khas visual dan narasi yang berbeda dari kartun atau animasi barat.² Anime sering kali menawarkan cerita yang lebih kompleks, mendalam, dan emosional, yang membuatnya lebih menarik bagi banyak kalangan, termasuk siswa SMP. Keunikan ini menjadikan anime tidak hanya sebagai tontonan hiburan semata, tetapi juga sebagai sebuah pengalaman emosional yang dapat mempengaruhi cara pandang dan motivasi hidup penontonnya.

Tidak hanya itu, anime juga dikenal memiliki kualitas animasi yang sangat tinggi, dengan desain karakter dan latar belakang yang memukau, sehingga dapat menarik perhatian

¹ Makmur Jaya dan Rita Zahara, "Demo Slot Mahjong # Hiburan Media Teori Universal sebagai Interaksi," *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Komunikasi* 2, no. 1 (2022): 71–87, <https://journal.sinov.id/index.php/juitik/article/view/237>.

² Sapto Irawan, Heny Antono, dan Yustinus Windrawanto, "Dampak Positif Otaku Anime terhadap Perilaku Mahasiswa," *Jurnal Konseling Gusjigang* 8, no. 1 (2022): 12–23, <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/view/7826>.

siswa SMP yang pada umumnya memiliki ketertarikan terhadap visual dan teknologi. Hal ini menjadi salah satu faktor yang menjadikan anime lebih digemari dibandingkan dengan kartun barat. Narasi dalam anime umumnya menampilkan konflik kompleks serta tokoh-tokoh dengan kemampuan luar biasa. Namun, di balik kekuatan tersebut, karakter-karakter ini juga digambarkan menghadapi pergulatan batin dan tantangan personal yang mendalam. Perpaduan antara elemen fantastis dan aspek emosional ini berkontribusi pada keterlibatan emosional penonton, sekaligus membangkitkan rasa empati dan inspirasi.³

Salah satu genre anime yang sangat digemari oleh siswa SMP adalah genre *action*. Genre ini dikenal dengan adegan laga yang seru dan penuh dengan ketegangan, di mana karakter utama sering kali harus menghadapi berbagai rintangan berat untuk mencapai tujuan mereka. Dalam anime bergenre *action*, tokoh protagonis sering kali menghadapi perjuangan yang panjang dan penuh kesulitan, yang dapat menumbuhkan rasa semangat dan motivasi untuk terus berjuang meskipun menghadapi kegagalan atau kesulitan.⁴ Motivasi yang ditunjukkan oleh karakter-karakter tersebut sering kali bersifat positif dan menjadi inspirasi bagi penonton, khususnya bagi para siswa SMP yang sedang mencari arah dan tujuan dalam hidup mereka.

Contoh dari anime yang dapat memberikan pengaruh motivasi adalah karakter “Kamado Tanjiro” dalam serial anime *Demon Slayer*. Tanjiro adalah seorang remaja yang mengalami tragedi besar ketika keluarganya dibunuh oleh iblis, dan satu-satunya anggota keluarga yang selamat adalah adiknya, Nezuko, yang berubah menjadi iblis. Kisah Tanjiro yang penuh dengan perjuangan untuk membalaskan dendam kepada iblis yang membunuh keluarganya, serta usahanya untuk menyembuhkan adiknya, sangat menginspirasi banyak penonton. Meskipun Tanjiro menghadapi tantangan yang sangat berat, dia tidak pernah menyerah, terus berusaha dengan penuh semangat untuk mencapai tujuannya. Selain itu masih banyak karakter dalam anime yang dianggap inspiratif, seperti Saitama (*One Punch Man*), Luffy (*One Piece*), Naruto (*Naruto Shippuden*), Tsubatsa (*Captain Tsubatsa*), dan Son Goku (*Dragon ball*). Mereka digambarkan sebagai tokoh yang memiliki pandangan hidup positif, seperti membantu sesama, memiliki harapan yang kuat, pantang menyerah, berani, setia kawan, serta cerdas dalam menghadapi berbagai tantangan. Hal ini tentunya dapat memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap siswa SMP, yang mungkin tengah

³ Shaheen Fadhiya Hannanah, “Rekomendasi Anime dengan Animasi Terbaik yang Memanjakan Mata (part 2),” *KapanLagi.com*, last modified 2025, <https://www.kapanlagi.com/jepang/rekomendasi-anime-dengan-animasi-terbaik-yang-memanjakan-mata-part-2-8a1405a61b.html>.

⁴ Eroh Khumaeroh et al., “Weeb Student Self-Concept Due to Action Anime: Case Study in Syekh-Yusuf Islamic University, Tangerang,” *Kalijaga: Journal of Communication* 5, no. 2 (2023): 101–114.

mencari motivasi untuk mengatasi berbagai tantangan dalam kehidupan sehari-hari mereka, termasuk tantangan dalam belajar.

Motivasi yang timbul dari menonton anime seperti ini bisa berperan besar dalam kehidupan siswa SMP. Motivasi yang diterima dari karakter-karakter yang mereka kagumi dalam anime dapat mempengaruhi cara pandang mereka terhadap kehidupan nyata, termasuk terhadap kegiatan belajar. Motivasi yang diperoleh dari menonton anime dapat dikategorikan ke dalam dua jenis, yakni motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Kedua jenis motivasi ini dapat berperan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa, karena siswa yang termotivasi dengan baik akan lebih fokus, bersemangat, dan terlibat dalam kegiatan belajar.⁵

Motivasi yang tinggi adalah salah satu faktor penentu utama dalam meraih hasil belajar yang baik.⁶ Dengan motivasi yang kuat, siswa tidak hanya akan lebih semangat dalam belajar, tetapi juga akan lebih terstruktur, berusaha lebih keras, dan mampu mengatasi hambatan yang ada. Sebaliknya, jika motivasi siswa rendah, mereka mungkin merasa tidak tertarik atau tidak bersemangat untuk belajar, yang dapat menghambat proses belajar mereka dan menyebabkan hasil yang kurang maksimal.

Namun, meskipun anime dapat memberikan pengaruh positif terhadap motivasi, ada juga dampak negatif yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah jika menonton anime berlebihan mengurangi waktu belajar siswa. Banyak siswa yang terlalu tenggelam dalam menonton anime, sehingga mengabaikan tugas-tugas sekolah atau waktu belajar mereka.⁷ Dampak negatif ini berpotensi mengurangi efektivitas proses belajar dan mempengaruhi hasil belajar mereka. Meskipun anime dapat menjadi sumber inspirasi, jika tidak dikelola dengan bijak, bisa menjadi penghalang bagi pencapaian akademik siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh menonton anime terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini ingin melihat apakah menonton anime dapat meningkatkan atau justru menurunkan nilai siswa. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai dampak positif dan negatif dari kebiasaan menonton anime terhadap proses belajar.

⁵ Valarmathie Gopalan et al., "A Review of the Motivation Theories in Learning," *AIP Conference Proceedings* 1891, no. 1 (2017): 20–43, <https://pubs.aip.org/aip/acp/article/1891/1/020043/887560/A-review-of-the-motivation-theories-in-learning>.

⁶ Anindita Trinura Novitasari, "Motivasi Belajar sebagai Faktor Intrinsik Peserta Didik dalam Pencapaian Hasil Belajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 5110–5118, <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/1248>.

⁷ Irawan, Heny Antono, dan Yustinus Windrawanto, "Dampak Positif Otaku Anime terhadap Perilaku Mahasiswa."

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kajian pustaka sistematis (*Systematic Literature Review* atau SLR), yaitu suatu metode penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis secara sistematis seluruh karya ilmiah yang relevan dengan permasalahan penelitian.⁸ Metode ini dirancang untuk memberikan pemetaan pengetahuan berbasis bukti yang komprehensif, sekaligus mengidentifikasi tren, celah penelitian (*research gaps*), serta kontribusi teoretis dan praktis dari studi-studi sebelumnya.⁹ Berbeda dengan kajian literatur konvensional, SLR menuntut prosedur yang eksplisit, transparan, dan replikatif, sehingga mengurangi potensi bias seleksi maupun interpretasi.¹⁰

Proses penelusuran literatur dilaksanakan melalui basis data ilmiah terakreditasi dan bereputasi internasional, antara lain Scopus, Web of Science (WoS), ScienceDirect, dan Google Scholar. Formulasi strategi pencarian dilakukan secara sistematis menggunakan kombinasi kata kunci yang telah ditentukan berdasarkan fokus penelitian, dikombinasikan dengan operator logika Boolean (*AND*, *OR*, *NOT*) guna mengoptimalkan sensitivitas dan spesifitas hasil pencarian. Adapun kriteria inklusi mencakup: (1) publikasi dalam rentang 10 tahun terakhir; (2) artikel ilmiah yang telah melalui proses *peer-review*; (3) relevansi substantif terhadap topik kajian; dan (4) tersedianya informasi metodologis yang memadai. Sementara itu, sumber-sumber yang tidak memenuhi standar ilmiah atau tidak dapat diverifikasi dikeluarkan berdasarkan kriteria eksklusi.¹¹

Setiap artikel yang diperoleh kemudian dievaluasi menggunakan pendekatan appraisal kritis terhadap validitas metodologis, keandalan data, relevansi isi, serta kontribusi ilmiah terhadap pengembangan kerangka teoretis. Evaluasi ini mengacu pada pedoman yang dikembangkan oleh *Centre for Evidence-Based Management* (CEBMa) dan *Critical Appraisal Skills Programme* (CASP).

Data yang telah diseleksi dianalisis melalui pendekatan sintesis naratif tematik (*thematic narrative synthesis*), yakni suatu teknik analisis kualitatif yang bertujuan untuk mengelompokkan temuan-temuan utama berdasarkan tema, konsep, atau variabel yang berulang. Proses ini mencakup identifikasi elemen kunci, integrasi teori, pemetaan hubungan

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2019).

⁹ Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013).

¹⁰ Nyoman Kutha Ratna, *Teori, Metode dan Teknik Penelitian Sastra* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013).

¹¹ Miza Nina Adlini et al., "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka," *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 6, no. 1 (2022): 974–980, <https://ummaspul.e-journal.id/maspuljr/article/view/3394>.

antar-temuan, serta formulasi narasi akademik yang argumentatif dan berbasis bukti. Seluruh proses analisis diarahkan untuk menjawab rumusan masalah penelitian secara sistematis, logis, dan mendalam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menonton Anime

Menonton merupakan proses penyajian konten kepada audiens yang bersifat heterogen dalam suatu program siaran. Aktivitas menonton diharapkan dapat menghasilkan umpan balik dari audiens setelah menyaksikan program tersebut, sehingga umpan balik ini dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan program siaran ke depannya.¹² menonton merupakan suatu proses yang terjadi secara sadar maupun tidak sadar, di mana aktivitas ini berlangsung dalam kondisi yang samar dengan paparan cahaya sebagai tumpuan. Proses ini berkontribusi dalam menciptakan ilusi di atas layar, yang pada gilirannya dapat memengaruhi emosi, pola pikir, dan perhatian manusia berdasarkan tayangan yang mereka saksikan. menonton pada dasarnya merupakan salah satu cara belajar tentang lingkungan dan dunia luar. Aktivitas ini diharapkan dapat memberikan pengalaman yang berharga bagi kehidupan manusia.¹³

Animasi memiliki makna khusus sebagai representasi gerakan, yang dalam bahasa Indonesia juga disebut “animasi.” Secara umum, animasi bertujuan untuk menghidupkan atau meremajakan suatu pertunjukan yang awalnya bersifat statis. Gerakan dalam animasi tercipta melalui perubahan visual yang konstan.¹⁴

Anime sendiri merupakan bentuk animasi yang berasal dari Jepang, yang dapat dibuat melalui gambar tangan maupun teknologi komputer. Istilah “anime” sendiri berasal dari kata “animation” dalam bahasa Inggris, yang pada dasarnya merujuk pada berbagai jenis animasi.¹⁵ Istilah “anime” sendiri sebenarnya tidak memiliki arti khusus, melainkan merupakan cara orang Jepang dalam mengartikulasikan kata “animation.” Mereka menyebut

¹² Edy Yusuf Agunggunanto et al., “Pengembangan Desa Mandiri melalui Pengelolaan Badan Usaha Milik Desa (BUMDes),” *Jurnal Dinamika Ekonomi dan Bisnis* 13, no. 1 (2016): 67–81, <https://ejournal.unisnu.ac.id/JDEB/article/view/395>.

¹³ Andika Prabowo et al., “Implementasi Metode Demonstrasi Media Video Anime dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Permainan Bola Voli,” *Journal of SPORT: Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training* 8, no. 2 (2024): 593–605, <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/sport/article/view/11553>.

¹⁴ Jasmine Inaya Adzania dan Anisa Arianingsih, “Dampak Menonton Vtuber terhadap Penggemar Budaya Populer Jepang di Bandung,” *Mahadaya: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya* 2, no. 2 (2022): 267–278, <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/mahadaya/article/view/8265>.

¹⁵ Khumaeroh et al., “Weeb Student Self-Concept Due to Action Anime: Case Study in Syekh-Yusuf Islamic University, Tangerang.”

semua bentuk animasi sebagai anime, baik yang diproduksi di Jepang maupun di luar negeri. Anime hadir dalam berbagai genre, termasuk fantasi, aksi, sindiran, *slice of life*, dan inspirasi. Sebuah anime biasanya menggabungkan dua hingga tiga kategori sekaligus, menjadikannya lebih menarik dalam hal penceritaan.¹⁶

Menonton anime merupakan sebuah proses kognitif dan afektif yang melibatkan konsumsi media audiovisual berformat animasi khas Jepang, yang melalui stimulasi sensorik visual dan naratif kompleks berkontribusi pada modulasi dinamika emosional, konstruksi kognisi, serta regulasi perhatian pada individu. Aktivitas ini dapat dikaji dalam perspektif komunikasi massa dan psikologi media sebagai suatu medium representasi budaya dan instrumen edukatif yang memungkinkan internalisasi nilai, pengetahuan, serta pengalaman subjektif. Dengan demikian, menonton anime tidak sekadar sebagai rekreasi pasif, melainkan sebagai praktik interaktif yang berpotensi memengaruhi struktur kognitif dan afeksi penonton secara signifikan dalam konteks pembelajaran dan akulturasi budaya.

Dampak Menonton Anime

Menonton film dapat memberikan dampak positif yang besar jika dilakukan dengan pemilihan yang bijak dan dalam batas yang wajar. Namun, penting untuk menyadari bahwa pengalaman menonton juga dipengaruhi oleh sikap awal penonton, konteks sosial, serta cara individu memproses pesan yang disajikan dalam film. Oleh karena itu, refleksi dan diskusi setelah menonton dapat membantu dalam memahami serta mengoptimalkan manfaat dari pengalaman tersebut.¹⁷

Menonton anime memberikan berbagai dampak positif yang dapat dikaji dari perspektif linguistik, budaya, pedagogis, dan psikologis. Secara linguistik, anime berperan sebagai media pembelajaran tidak langsung yang efektif dalam meningkatkan kompetensi bahasa Jepang, terutama dalam aspek kosakata dan kemampuan menyimak, melalui paparan kontekstual terhadap bahasa asli. Dari sudut pandang budaya, anime menjadi sarana transkultural yang memungkinkan penonton memahami nilai-nilai, norma, dan praktik budaya Jepang secara implisit dan menarik. Dalam konteks pendidikan, anime dapat dikategorikan sebagai bentuk *video-based learning* yang mengintegrasikan elemen audio-visual untuk memperkuat pemahaman konsep dan retensi informasi. Sementara itu, secara psikologis, anime terbukti memberikan efek positif berupa peningkatan suasana hati,

¹⁶ Irawan, Heny Antono, dan Yustinus Windrawanto, "Dampak Positif Otaku Anime terhadap Perilaku Mahasiswa."

¹⁷ Tina Kubrak, "Impact of Films: Changes in Young People's Attitudes after Watching a Movie," *Behavioral Sciences* 10, no. 5 (2020): 1–13, <https://www.mdpi.com/2076-328X/10/5/86>.

pengurangan stres, dan motivasi diri, sejalan dengan teori hiburan media yang menekankan fungsi relaksasi dan pemenuhan emosional. Lebih jauh, anime juga memfasilitasi pembentukan karakter dan pengembangan pribadi melalui narasi yang mengandung pesan moral, nilai-nilai positif, serta representasi tokoh-tokoh inspiratif, khususnya dalam genre seperti *slice of life*. Dengan demikian, anime tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat edukatif dan psikososial yang berkontribusi terhadap perkembangan individu secara holistik.^{18,19}

Meskipun anime memiliki nilai edukatif, konsumsi yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif yang signifikan, terutama dalam aspek kesehatan, perilaku, dan sosial. Gangguan pola tidur merupakan salah satu efek yang paling dominan, disebabkan oleh kebiasaan menonton hingga larut malam, yang sejalan dengan temuan bahwa paparan layar sebelum tidur menurunkan kualitas tidur. Selain itu, penggunaan internet yang tidak terkontrol dalam mengakses anime berpotensi memicu *Internet Addiction Disorder*. Dari aspek sosial, penggemar anime, terutama yang dikategorikan sebagai otaku, sering distigmatisasi sebagai individu yang tertutup dan kurang bersosialisasi, didukung oleh penelitian yang mengaitkan konsumsi anime kompulsif dengan isolasi sosial. Gaya hidup pasif, disorientasi waktu, dan penurunan partisipasi sosial juga menjadi konsekuensi yang sering muncul. Di samping itu, meskipun belum terbukti secara kausal, terdapat kekhawatiran terhadap peniruan perilaku kekerasan dari konten anime. Oleh karena itu, diperlukan kontrol diri dan pendampingan yang memadai untuk meminimalkan dampak negatif tersebut, khususnya pada kelompok usia rentan.²⁰

Teori Media Effect

Teori efek media didefinisikan sebagai teori yang berupaya menjelaskan bagaimana penggunaan dan dampak media memengaruhi individu, kelompok, atau masyarakat secara keseluruhan. setidaknya teori tersebut harus mampu mengkonseptualisasikan penggunaan media baik dalam bentuk paparan terhadap pesan atau narasi yang dimediasi serta perubahan yang mungkin terjadi sebagai akibat dari penggunaan media tersebut, baik pada individu, kelompok, maupun masyarakat.²¹

¹⁸ Adzania dan Anisa Arianingsih, "Dampak Menonton Vtuber terhadap Penggemar Budaya Populer Jepang di Bandung."

¹⁹ Irawan, Heny Antono, dan Yustinus Windrawanto, "Dampak Positif Otaku Anime terhadap Perilaku Mahasiswa."

²⁰ Adzania dan Anisa Arianingsih, "Dampak Menonton Vtuber terhadap Penggemar Budaya Populer Jepang di Bandung."

²¹ Porismita Borah, "Media Effects Theory," *Wiley: Online Library*, last modified 2016, <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1002/9781118541555.wbiepc156>.

Efek media mencakup berbagai teori yang menjelaskan bagaimana media massa memengaruhi sikap dan persepsi khalayak. Studi mengenai efek media merupakan salah satu aspek fundamental dalam penelitian komunikasi, karena berfokus pada cara media membentuk pandangan individu dan masyarakat secara keseluruhan.²²

Media secara strategis memanfaatkan kapasitasnya dalam membangun ketergantungan audiens untuk mencapai tujuan komunikatif dan persuasif. Proses ketergantungan ini terjadi melalui empat tahapan yang saling terkait. Pertama, individu menunjukkan ketertarikan terhadap media yang menyediakan konten yang memenuhi kebutuhan kognitif (informasi dan pemahaman) serta afektif (hiburan dan pemuasan emosional). Kedua, intensitas ketergantungan berkembang secara variatif, di mana rangsangan kognitif berperan dalam peningkatan dan pemeliharaan perhatian, sedangkan rangsangan afektif memperkuat tingkat kepuasan emosional audiens. Ketiga, interaksi antara rangsangan kognitif dan afektif memfasilitasi keterlibatan yang lebih dalam, yang berimplikasi pada peningkatan pemrosesan dan retensi informasi. Keempat, keterlibatan berkelanjutan menghasilkan efek jangka panjang yang signifikan terhadap aspek kognitif, afektif, dan perilaku individu. Dengan demikian, media berperan tidak hanya sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai agen yang membentuk dinamika psikologis dan perilaku audiens melalui mekanisme ketergantungan yang sistematis dan terstruktur.²³

Dampak media massa dapat dikaji melalui tiga dimensi utama, yakni kognitif, afektif, dan perilaku. Dimensi kognitif meliputi proses konstruksi dan rekonstruksi sikap, mekanisme agenda-setting, klarifikasi nilai-nilai sosial, serta perluasan sistem kepercayaan kolektif, yang berfungsi sebagai instrumen transmisi informasi dan pengetahuan kepada individu. Dimensi afektif menyoroti peran media dalam memicu respons emosional yang kompleks dan intens, seperti empati, kegembiraan, kemarahan, maupun ketakutan, yang melampaui sekadar penyampaian informasi rasional. Sedangkan dimensi perilaku berkaitan dengan modulasi tindakan sosial, meliputi aktivasi, inhibisi, atau modifikasi perilaku individu maupun kelompok, pembentukan dan penyelesaian isu-isu sosial, serta penyediaan kerangka strategis untuk implementasi tindakan yang konkret. Pendekatan multidimensional

²² Ibid.

²³ Musfialdy dan Ine Anggraini, "Kajian Sejarah dan Perkembangan Teori Efek Media," *Jurnal Komunikasi dan Bisnis* 8, no. 1 (2020): 30–42, <https://jurnal.kwikkiangie.ac.id/index.php/JKB/article/view/639>.

ini memungkinkan pemahaman holistik terhadap bagaimana media massa memengaruhi kognisi, afeksi, dan perilaku masyarakat dalam konteks sosial yang dinamis.²⁴

Hasil Belajar

Hasil belajar berfungsi sebagai tolok ukur utama untuk menilai dan melaporkan pencapaian akademik siswa. Lebih dari itu, hasil belajar sangat penting dalam merancang pembelajaran selanjutnya yang lebih efektif, dengan memastikan keselarasan antara materi pelajaran dan metode penilaian. Dengan demikian, hasil belajar merupakan cerminan dari pengetahuan dan keterampilan yang telah dikuasai dan dikembangkan siswa.²⁵

Hasil belajar merupakan pernyataan tertulis yang menjelaskan apa yang seharusnya dipahami dan mampu dilakukan oleh peserta didik setelah menyelesaikan suatu unit pembelajaran, baik dalam bentuk satu kesatuan yang utuh, modul mata kuliah, kursus secara keseluruhan, maupun program akademik secara penuh.²⁶

Hasil belajar adalah perubahan sikap atau tingkah laku individu yang melampaui sekadar pengetahuan. Ini mencakup perolehan kecakapan, kemampuan, sikap, kebiasaan, dan pemahaman yang disadari, bertujuan positif, serta bersifat berkelanjutan dan permanen. Inti dari tujuan belajar di sekolah adalah agar siswa menguasai apa yang sebelumnya tidak mereka bisa atau ketahui. Transformasi ini pada gilirannya memengaruhi sikap, pikiran, dan tingkah laku mereka.²⁷

Hasil belajar adalah perubahan yang bersifat relatif permanen pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik individu, yang terjadi sebagai akibat dari interaksi sistematis dalam proses pembelajaran. Perubahan tersebut mencakup akumulasi pengetahuan, modifikasi sikap, dan pengembangan keterampilan secara sadar, terarah, dan berkelanjutan. Sebagai manifestasi penguasaan kompetensi multidimensional, hasil belajar diukur melalui instrumen evaluasi yang valid dan reliabel, sehingga berfungsi sebagai indikator utama dalam menilai efektivitas dan mutu proses pembelajaran.

²⁴ Fifit Fitriansyah, "Efek Komunikasi Massa pada Khalayak (Studi Deskriptif Pengguna Media Sosial dalam Membentuk Perilaku Remaja)," *Cakrawala* 18, no. 2 (2018): 171–178, <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/cakrawala/article/view/4228>.

²⁵ Taghreed Abu-Hamdan dan Fakhri Khader, "Alignment of Intended Learning Outcomes with Quellmalz Taxonomy and Assessment Practices in Early Childhood Education Courses," *Journal of Education and Practice* 5, no. 29 (2014): 43–51, <https://www.iiste.org/Journals/index.php/JEP/article/view/16188>.

²⁶ Rajendra Raj et al., "Professional Competencies in Computing Education: Pedagogies and Assessment," in *Proceedings of the 2021 Working Group Reports on Innovation and Technology in Computer Science Education*, vol. 21 (New York: ACM Digital Library, 2021), 133–161, <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3502870.3506570>.

²⁷ Jing-Wen Lin et al., "Examining the Factors That Influence Students' Science Learning Processes and Their Learning Outcomes: 30 Years of Conceptual Change Research," *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education* 12, no. 9 (2016): 2617–2646, <https://www.ejmste.com/article/examining-the-factors-that-influence-students-science-learning-processes-and-their-learning-outcomes-4622>.

Faktor yang Mempengaruhi Hasil belajar

Terdapat beberapa faktor seperti kehadiran pendidik dalam lingkungan, interaksi antara pelajar, guru, serta materi pembelajaran, serta kesinambungan antara aktivitas dalam dan luar pembelajaran, serta hubungan antara kegiatan akademik di sekolah dan praktik di lapangan.²⁸

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar diantaranya ialah: Intervensi Instruksional, Karakteristik Pribadi, kondisi Kelas, Gender, Pengetahuan Sebelumnya, Penalaran, Motivasi/Sikap, Konteks Sosial, dan Guru.²⁹

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat dikategorikan ke dalam dua kelompok utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri siswa dan berkaitan dengan karakteristik pribadi yang memengaruhi kemampuan mereka dalam memahami dan menyerap materi pembelajaran. Selain faktor internal, terdapat juga faktor eksternal yang berasal dari lingkungan sekitar siswa dan memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar mereka.³⁰

Faktor internal berasal dari dalam diri siswa dan sangat memengaruhi hasil belajar. belajar.³¹ Aspek fisiologis ini mencakup motivasi, minat, dan kebiasaan belajar. Siswa dengan motivasi dan minat yang kuat cenderung menyelesaikan tugas dari guru, bahkan yang paling sulit sekalipun. Sementara itu, kebiasaan belajar yang baik juga berdampak positif pada pencapaian akademik. Di sisi lain, faktor eksternal berasal dari luar diri siswa dan turut memengaruhi hasil belajar. Ini termasuk pengaruh dari keluarga, seperti latar belakang pendidikan dan bimbingan orang tua.³²

Motivasi merupakan variabel psikologis krusial yang memediasi keterlibatan dan intensitas usaha dalam pembelajaran. Paparan terhadap konten anime yang mengandung pesan inspiratif dapat meningkatkan motivasi siswa, sehingga mengoptimalkan pengelolaan waktu dan efektivitas belajar. Hal ini konsisten dengan teori motivasi intrinsik dan ekstrinsik

²⁸ Jufrida et al., "Analisis Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA dan Literasi Sains di SMP Negeri 1 Muaro Jambi," *EduFisika: Jurnal Pendidikan Fisika* 4, no. 2 (2019): 31–38, <https://online-journal.unja.ac.id/EDP/article/view/6188>.

²⁹ Lin et al., "Examining the Factors That Influence Students' Science Learning Processes and Their Learning Outcomes: 30 Years of Conceptual Change Research."

³⁰ Din Bandhu et al., "Theories of Motivation: A Comprehensive Analysis of Human Behavior Drivers," *Acta Psychologica* 244, no. 4 (2024): 104–177, <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0001691824000544?via%3Dihub>.

³¹ Janet Potu, Viktor P.K. Lengkong, dan Irvan Trang, "Pengaruh Motivasi Intrinsik dan Motivasi Ekstrinsik terhadap Kinerja Karyawan pada PT. Air Manado," *Jurnal EMBA* 9, no. 2 (2021): 387–394, <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/emba/article/view/33474>.

³² Jufrida et al., "Analisis Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA dan Literasi Sains di SMP Negeri 1 Muaro Jambi."

yang menekankan peran sinergis dorongan internal dan eksternal dalam pencapaian hasil belajar.

Pengaruh Menonton Anime Dikaji dengan Teori Motivasi

Kaitannya menonton anime dengan teori motivasi tersebut ialah, menonton anime dapat memberikan motivasi intrinsik bagi siswa SMP dengan cara yang lebih personal dan emosional. Karakter-karakter dalam anime sering kali memiliki cerita yang menginspirasi dan penuh perjuangan, yang menunjukkan pentingnya kerja keras, ketekunan, dan semangat untuk mencapai tujuan meskipun menghadapi kesulitan. Misalnya, dalam anime seperti *Demon Slayer*, karakter Tanjiro yang berjuang keras untuk menyelamatkan adiknya, meskipun menghadapi banyak tantangan, dapat memberikan inspirasi bagi siswa untuk tidak mudah menyerah dalam menghadapi tugas atau ujian. Motivasi intrinsik yang berasal dari menonton anime dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, membuat mereka lebih aktif dan bersemangat dalam mempelajari materi, serta bertahan dalam menghadapi kesulitan.³³

Anime dapat berperan sebagai stimulus motivasi ekstrinsik melalui mekanisme insentif yang mengaitkan menonton sebagai reward pasca pencapaian akademik. Tema perjuangan dan keberhasilan dalam anime membentuk konstruksi makna pendidikan, menjadikan belajar sebagai upaya instrumental untuk mencapai tujuan signifikan. Motivasi siswa dimediasi oleh ekspektasi penghargaan dan pengakuan dari otoritas pendidikan serta lingkungan sosial, yang memperkuat dinamika motivasi ekstrinsik dalam konteks pembelajaran formal. Kombinasi antara motivasi intrinsik dan ekstrinsik berpotensi menghasilkan hasil belajar yang optimal, di mana siswa tidak hanya terdorong oleh pencapaian hasil dan pengakuan eksternal, tetapi juga oleh kepuasan intrinsik terhadap proses pembelajaran itu sendiri.

Secara keseluruhan, menonton anime dapat menjadi sumber motivasi bagi siswa SMP, baik dalam bentuk motivasi intrinsik maupun ekstrinsik, yang pada akhirnya berpengaruh besar terhadap hasil belajar mereka.³⁴ Motivasi intrinsik yang timbul dari inspirasi cerita dalam anime dapat meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar, sementara motivasi ekstrinsik dapat

³³ Lufi Wahidati dan Mery Kharismawati, "Pengaruh Konsumsi Anime dan Manga terhadap Pembelajaran Budaya dan Bahasa Jepang," *Izumi: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya Jepang* 7, no. 1 (2018): 1–10, <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/izumi/article/view/17979>.

³⁴ Dewi Asmariah Lumban Gaol, "Pengaruh Perkembangan Anime terhadap Minat Belajar Mahasiswa dan Solusinya dalam Islam," *Jebesh: Journal of Economics Business Ethic and Science Histories* 2, no. 3 (2024): 1–10, <https://jurnalhamfara.ac.id/index.php/jb/article/view/505>.

mendorong mereka untuk mencapai tujuan eksternal, seperti memperoleh nilai tinggi dan pengakuan dari orang lain. Kombinasi keduanya dapat menghasilkan efek yang lebih kuat dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMP secara keseluruhan.

Pengaruh Menonton Anime Dikaji dengan Teori Media Effect

Teori Media Effects, menyoroti kemampuan media dalam membangun hubungan ketergantungan dengan audiensnya dan memanfaatkan kekuatan ini untuk mencapai tujuan tertentu. Hubungan ketergantungan ini berkembang melalui beberapa tahapan yang pada akhirnya dapat memengaruhi individu dalam aspek kognitif, afektif, dan perilaku, yang relevan dengan proses belajar dan hasil belajar.³⁵

Teori efek media mengkaji tiga dimensi utama yang berkontribusi terhadap proses pembelajaran melalui paparan media, khususnya anime. Pertama, efek kognitif mencakup pengaruh intensitas konsumsi media terhadap proses kognisi, meliputi pemrosesan informasi, pengurangan atau peningkatan ambiguitas, serta modifikasi sistem nilai dan keyakinan yang dapat mempengaruhi pemahaman konsep-konsep sosial, sejarah, dan budaya dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Kedua, efek afektif berkaitan dengan respons emosional yang ditimbulkan oleh media, seperti motivasi dan perubahan afeksi, yang secara signifikan memengaruhi sikap dan komitmen belajar siswa. Ketiga, efek perilaku menyoroti dampak konsumsi media terhadap pengaturan waktu dan perilaku belajar, di mana intensitas menonton yang berlebihan berpotensi mengganggu waktu belajar, namun di sisi lain dapat memicu perilaku positif melalui peningkatan motivasi yang bersumber dari konten media. Pemahaman yang mendalam terhadap ketiga dimensi ini esensial dalam mengoptimalkan pemanfaatan media sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif.³⁶

Dengan demikian, Teori Media Effects memberikan kerangka kerja untuk memahami bagaimana intensitas menonton anime dapat memiliki pengaruh yang kompleks terhadap kognisi, afeksi, dan perilaku siswa, yang pada akhirnya dapat memengaruhi proses belajar dan hasil belajar mereka. Intensitas ketergantungan pada anime dapat memicu rangsangan kognitif dan afektif yang memengaruhi keterlibatan, dan dalam jangka panjang, memunculkan efek pada pemahaman, emosi, dan tindakan siswa terkait dengan pembelajaran.

³⁵ Musfialdy dan Ine Anggraini, "Kajian Sejarah dan Perkembangan Teori Efek Media."

³⁶ Efinda Sari, Sumarno, dan Anggun Dwi Setya Putri, "Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi terhadap Kemampuan Berpikir Analisis Siswa Pembelajaran Tematik," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 2 (2019): 150–157, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/17761>.

KESIMPULAN

Penelitian ini secara metodologis bertujuan untuk mengonstruksi pemahaman komprehensif mengenai korelasi antara konsumsi anime dan capaian akademik siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP), melalui kerangka teoretis yang mengintegrasikan pendekatan psikologi perkembangan, literasi media, dan pedagogi kontemporer. Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa anime, sebagai representasi dari produk budaya populer transnasional, tidak sekadar berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga mengandung muatan semiotik, simbolik, dan afektif yang signifikan bagi remaja. Karakteristik naratif yang kompleks, desain visual yang ekspresif, serta karakter yang menyuarakan nilai-nilai ketekunan, keberanian, dan pembelajaran dari kegagalan, berkontribusi terhadap proses internalisasi nilai dan pembentukan identitas akademik. Proses identifikasi psikologis terhadap tokoh-tokoh tersebut berpotensi mengaktifkan motivasi intrinsik serta meningkatkan engagement kognitif dan afektif dalam konteks pembelajaran. Dengan demikian, dalam konteks tertentu, anime dapat berfungsi sebagai media edukatif implisit yang mendukung pencapaian akademik melalui aktivasi struktur motivasional dan afektif siswa.

Namun, dinamika ini bersifat dualistik dan tidak bebas dari ambivalensi. Temuan juga mengindikasikan bahwa konsumsi anime yang tidak terregulasi dapat menimbulkan efek substitusi terhadap alokasi waktu belajar, sesuai dengan teori *displacement* dan *cognitive load*. Ketika anime dikonsumsi dalam frekuensi tinggi tanpa mekanisme kontrol diri yang memadai, terjadi gangguan dalam ritme belajar, penurunan kapasitas konsentrasi, serta desinkronisasi antara waktu hiburan dan tanggung jawab akademik. Dalam konteks ini, pengaruh anime terhadap performa akademik bersifat mediatif, dipengaruhi oleh variabel intermedial seperti durasi konsumsi, literasi digital, *self-regulated learning*, dan dukungan ekososial dari lingkungan. Oleh karena itu, intervensi strategis diperlukan dalam bentuk penguatan literasi media kritis, integrasi media populer dalam pedagogi reflektif, serta penciptaan ekosistem belajar yang adaptif terhadap realitas kultural siswa. Kesimpulan ini menegaskan pentingnya pembacaan dialektis terhadap media hiburan, yang tidak lagi diposisikan sebagai entitas eksklusif dari kegiatan akademik, melainkan sebagai potensi pedagogis yang harus dimediasi secara kritis, kontekstual, dan transformatif.

REFERENSI

Abu-Hamdan, Taghreed, dan Fakhri Khader. "Alignment of Intended Learning Outcomes with Quellmalz Taxonomy and Assessment Practices in Early Childhood Education

- Courses.” *Journal of Education and Practice* 5, no. 29 (2014): 43–51. <https://www.iiste.org/Journals/index.php/JEP/article/view/16188>.
- Adlini, Miza Nina, Anisya Hanifa Dinda, Sarah Yulinda, Octavia Chotimah, dan Sauda Julia Merliyana. “Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka.” *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 6, no. 1 (2022): 974–980. <https://ummaspul.ejournal.id/maspuljr/article/view/3394>.
- Adzania, Jasmine Inaya, dan Anisa Arianingsih. “Dampak Menonton Vtuber terhadap Penggemar Budaya Populer Jepang di Bandung.” *Mahadaya: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya* 2, no. 2 (2022): 267–278. <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/mahadaya/article/view/8265>.
- Agunggunanto, Edy Yusuf, Fitri Arianti, Edi Wibowo Kushartono, dan Darwanto. “Pengembangan Desa Mandiri melalui Pengelolaan Badan Usaha Milik Desa (BUMDes).” *Jurnal Dinamika Ekonomi dan Bisnis* 13, no. 1 (2016): 67–81. <https://ejournal.unisnu.ac.id/JDEB/article/view/395>.
- Bandhu, Din, M. Murali Mohan, Noel Anurag Prashanth Nittala, Pravin Jadhav, Alok Bhadauria, dan Kuldeep K. Saxena. “Theories of Motivation: A Comprehensive Analysis of Human Behavior Drivers.” *Acta Psychologica* 244, no. 4 (2024): 104–177. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0001691824000544?via%3Dihub>.
- Borah, Porismita. “Media Effects Theory.” *Wiley: Online Library*. Last modified 2016. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1002/9781118541555.wbiepc156>.
- Fitriansyah, Fifit. “Efek Komunikasi Massa pada Khalayak (Studi Deskriptif Pengguna Media Sosial dalam Membentuk Perilaku Remaja.” *Cakrawala* 18, no. 2 (2018): 171–178. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/cakrawala/article/view/4228>.
- Gaol, Dewi Asmariah Lumban. “Pengaruh Perkembangan Anime terhadap Minat Belajar Mahasiswa dan Solusinya dalam Islam.” *Jebesh: Journal of Economics Business Ethic and Science Histories* 2, no. 3 (2024): 1–10. <https://jurnalhamfara.ac.id/index.php/jb/article/view/505>.
- Gopalan, Valarmathie, Juliana Aida Abu Bakar, Abdul Nasir Zulkifli, Asmidah Alwi, dan Ruzinoor Che Mat. “A Review of the Motivation Theories in Learning.” *AIP Conference Proceedings* 1891, no. 1 (2017): 20–43. <https://pubs.aip.org/aip/acp/article/1891/1/020043/887560/A-review-of-the-motivation-theories-in-learning>.
- Hannanah, Shaheen Fadhiya. “Rekomendasi Anime dengan Animasi Terbaik yang Memanjakan Mata (part 2).” *KapanLagi.com*. Last modified 2025. <https://www.kapanlagi.com/jepang/rekomendasi-anime-dengan-animasi-terbaik-yang-memanjakan-mata-part-2-8a1405a61b.html>.
- Irawan, Sapto, Heny Antono, dan Yustinus Windrawanto. “Dampak Positif Otaku Anime terhadap Perilaku Mahasiswa.” *Jurnal Konseling Gusjigang* 8, no. 1 (2022): 12–23. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/view/7826>.
- Jaya, Makmur, dan Rita Zahara. “Demo Slot Mahjong # Hiburan Media Teori Universal sebagai Interaksi.” *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Komunikasi* 2, no. 1 (2022): 71–87. <https://journal.sinov.id/index.php/juitik/article/view/237>.

- Jufrida, Fibrika Rahmat Basuki, Miko Danu Pangestu, dan Nugroho Asmara Djati Prasetya. "Analisis Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA dan Literasi Sains di SMP Negeri 1 Muaro Jambi." *EduFisika: Jurnal Pendidikan Fisika* 4, no. 2 (2019): 31–38. <https://online-journal.unja.ac.id/EDP/article/view/6188>.
- Khumaeroh, Eroh, Helena Mufti Sartika, Ilham Herda Fauzi, dan Wisnu Maulana Malik Ibrahim. "Weeb Student Self-Concept Due to Action Anime: Case Study in Syekh-Yusuf Islamic University, Tangerang." *Kalijaga: Journal of Communication* 5, no. 2 (2023): 101–114.
- Kubrak, Tina. "Impact of Films: Changes in Young People's Attitudes after Watching a Movie." *Behavioral Sciences* 10, no. 5 (2020): 1–13. <https://www.mdpi.com/2076-328X/10/5/86>.
- Lin, Jing-Wen, Miao-Hsuan Yen, Jiachi Liang, Mei-Hung Chiu, dan Chorng-Jee Guo. "Examining the Factors That Influence Students' Science Learning Processes and Their Learning Outcomes: 30 Years of Conceptual Change Research." *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education* 12, no. 9 (2016): 2617–2646. <https://www.ejmste.com/article/examining-the-factors-that-influence-students-science-learning-processes-and-their-learning-outcomes-4622>.
- Musfialdy, dan Ine Anggraini. "Kajian Sejarah dan Perkembangan Teori Efek Media." *Jurnal Komunikasi dan Bisnis* 8, no. 1 (2020): 30–42. <https://jurnal.kwikkiangie.ac.id/index.php/JKB/article/view/639>.
- Narbuko, Cholid, dan Abu Achmadi. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Novitasari, Anindita Trinura. "Motivasi Belajar sebagai Faktor Intrinsik Peserta Didik dalam Pencapaian Hasil Belajar." *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 5110–5118. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/1248>.
- Nyoman Kutha Ratna. *Teori, Metode dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.
- Potu, Janet, Vicktor P.K. Lengkong, dan Irvan Trang. "Pengaruh Motivasi Intrinsik dan Motivasi Ekstrinsik terhadap Kinerja Karyawan pada PT. Air Manado." *Jurnal EMBA* 9, no. 2 (2021): 387–394. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/emba/article/view/33474>.
- Prabowo, Andika, Septian Raibowo, Oddie Barnanda Riszky, Andes Permadi, dan Muhammad Taufik. "Implementasi Metode Demonstrasi Media Video Anime dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Permainan Bola Voli." *Journal of SPORT: Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training* 8, no. 2 (2024): 593–605. <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/sport/article/view/11553>.
- Raj, Rajendra, Mihaela Sabin, John Impagliazzo, David Bowers, Mats Daniels, Felienne Hermans, Natalie Kiesler, et al. "Professional Competencies in Computing Education: Pedagogies and Assessment." In *Proceedings of the 2021 Working Group Reports on Innovation and Technology in Computer Science Education*, 21:133–161. New York: ACM Digital Library, 2021. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3502870.3506570>.
- Sari, Efinda, Sumarno, dan Anggun Dwi Setya Putri. "Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi terhadap Kemampuan Berpikir Analisis Siswa Pembelajaran Tematik." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 2 (2019): 150–157.

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/17761>.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2019.

Wahidati, Lufi, dan Mery Kharismawati. “Pengaruh Konsumsi Anime dan Manga terhadap Pembelajaran Budaya dan Bahasa Jepang.” *Izumi: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya Jepang* 7, no. 1 (2018): 1–10.
<https://ejournal.undip.ac.id/index.php/izumi/article/view/17979>.