

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan utama, yaitu bagaimana proses belajar tokoh Okko menjadi *wakaokami* dalam anime *Wakaokami wa Shougakusei* karya Hiroko Reijou. Kemudian, fokus utamanya adalah mengidentifikasi proses tersebut melalui pendekatan teori konstruktivisme sosial Vygotsky, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar individu. Proses belajar tokoh Okko berlangsung melalui beberapa tahapan perkembangan yang dipengaruhi oleh interaksi sosial dengan orang-orang di sekitarnya, terutama mereka yang memiliki pengetahuan lebih, sesuai dengan konsep *More Knowledgeable Other* (MKO) dalam teori Vygotsky.

Proses belajar tersebut tampak dalam berbagai situasi keseharian Okko di *ryokan*, terutama melalui kegiatan melayani tamu, menangani masalah operasional, hingga memahami nilai-nilai moral dan sosial yang melekat pada peran sebagai *wakaokami*. Dalam interaksi dengan neneknya Mineko-san, tamu-tamu penginapan, serta karakter lain seperti Etsuko-san dan Matsuki-san, Okko memperoleh *scaffolding* atau dukungan bertahap yang memungkinkan dirinya berkembang dari yang awalnya belum cakap menjadi pribadi yang mampu menjalankan peran penting tersebut secara mandiri.

Temuan ini menunjukkan bahwa proses belajar tokoh Okko bekerja dalam kerangka *Zone of Proximal Development* (ZPD), di mana ia mampu melakukan

tugas-tugas yang awalnya tidak dapat ia lakukan sendiri, namun kemudian berhasil dicapai berkat bimbingan dan pengalaman langsung.

Secara keseluruhan, proses belajar yang dilalui oleh Okko sejalan dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perkembangan Okko sebagai seorang *wakaokami* merupakan hasil dari proses belajar yang terjadi dalam konteks interaksi dengan lingkungan sosialnya. Okko tidak belajar secara mandiri, tetapi memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai melalui bimbingan dari orang-orang di sekitarnya.

5.2 Saran

Penulis menyadari bahwa kajian ini hanya berfokus pada proses belajar pada tokoh Okko dalam anime *Wakaokami wa Shougakusei* saja. Selain pada fenomena proses belajarnya, penulis berharap untuk penelitian selanjutnya agar dapat melakukan kajian terhadap fenomena lain yang ada pada animenya maupun tokoh lainnya selain Okko. Misalnya penelitian mengenai sifat *ganbaru* pada tokoh Okko atau penelitian tentang kebudayaan Jepangnya seperti *ryokan* atau *Onsen* yang ada pada *ryokan*.