

## ABSTRAK

### EFEKTIVITAS MEDIA INTERAKTIF FLASH MANGA TERHADAP PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG UNTUK SISWA SMA (Penelitian Eksperimen Semu Terhadap Siswa Kelas X SMA Laboratorium UPI Bandung)

Yurri Heralegina  
060237

Media merupakan salah satu sumber daya pembentukan dan pengembangan lembaga pendidikan. Teknologi atau media pembelajaran yang efektif dalam suatu proses pengajaran merupakan salah satu unsur terpenting untuk kemajuan dalam dunia pendidikan yang harus kita dukung perkembangannya. Kosakata bahasa Jepang merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Jepang baik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang menggunakan media interaktif flash manga dan tanggapan siswa terhadap penerapan media interaktif flash manga dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen dengan menggunakan desain penelitian berbentuk “*One Group Pre test-Post test Design*”, dikenal juga dengan eksperimen semu. Adanya *pretest* sebelum diberi perlakuan dan diberikan *posttest* setelah diberi perlakuan. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group before after* atau *pretest and posttest group design*.

Pada taraf signifikansi 1%,  $t\text{-tabel} = 1,327728 = 1,33$ . Pada taraf signifikansi 5%,  $t\text{-tabel} = 1,729133 = 1,73$ . Dengan demikian,  $t\text{ hitung} = 34,305 > t\text{ tabel } 1,73$  untuk 5% dan  $t\text{ hitung } 34,305 > t\text{ tabel } 1,33$  untuk 1%.  $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$  yang berarti  $H_0$  diterima. Hal ini membuktikan bahwa ada perbedaan yang signifikan terhadap perbendaharaan kosakata setelah menggunakan media interaktif flash manga. Kemudian berdasarkan data angket dapat disimpulkan bahwa lebih dari setengah responden merasa antusias dalam mengikuti pembelajaran kosakata melalui komik dengan menggunakan media interaktif flash. Dan setengah dari responden menyatakan penggunaan media interaktif memiliki pengaruh pada pemahaman terhadap pembelajaran kosakata.

Kata kunci: flash manga

Yurri Heralegina2013

Efektivitas Media Interaktif Flash Manga Terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Untuk Siswa Sma (Penelitian Eksperimen Semu Terhadap Siswa Kelas X SMA Laboratorium UPI Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

## ABSTRACT

### FLASH MANGA INTERACTIVE MEDIA EFFECTIVENESS OF JAPANESE VOCABULARY LEARNING FOR HIGH SCHOOL STUDENTS (A quasi experimental research for Laboratorium UPI Bandung high school 1<sup>st</sup> grade students)

Yurri Heralegina  
060237

Media is one of resources of establishment and development of educational institutions. An effective technology or learning media on a learning process is one of the most important elements for educational institutions that we should have to support their developments. Japanese vocabulary is one of the aspects of language that need to be considered and controlled to increase fluency in communicating with good Japanese language.

This research intends to know the student's ability in Japanese vocabulary by using flash manga interactive media on Japanese vocabulary learning and also to know the student's opinion of flash manga interactive media application on Japanese vocabulary learning.

The research uses a quasi-experimental method with the "One Group Pre test-Post test Design" model. There is a *pretest* before treatment and *posttest* after treatment. The research design used in this experiment is *one group before after* or *pretest and posttest group design*.

On a significance level of 1%,  $t\text{-table} = 1,327728 = 1,33$ . On a significance level of 5%,  $t\text{-table} = 1,729133 = 1,73$ . Thus, the mean  $t\text{-count}$  is  $34,305 > t\text{-table } 1,73$  for 5% and  $t\text{-count } 34,305 > t\text{-table } 1,33$  for 1%.  $t\text{-count} > t\text{-table}$  that means  $H_0$  is accepted. This proves that there is a significant difference between before and after application of flash manga interactive media on Japanese vocabulary learning. Then based on questionnaire data it can be concluded that more than half of respondents felt enthusiastic in participating in learning vocabulary by interactive comic using flash media. And half of the respondents say the use of interactive media has an influence on an understanding towards learning vocabulary.

Key word: flash manga

Yurri Heralegina2013

Efektivitas Media Interaktif Flash Manga Terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Untuk Siswa SMA  
(Penelitian Eksperimen Semu Terhadap Siswa Kelas X SMA Laboratorium UPI Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu