

## ABSTRAK

### PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK PADA PEMBELAJARAN 敬語 (KEIGO) (Penelitian Campuran pada Mahasiswa Tingkat II tahun ajaran 2013/2014 Departemen Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pembelajaran *keigo* dengan menggunakan media komik, perbedaan hasil belajar mahasiswa sebelum dan setelah diberikan *treatment*, pengaruh penggunaan media komik terhadap pembelajaran *keigo*, serta untuk mengetahui respon mahasiswa mengenai media komik pada pembelajaran *keigo*. Penelitian ini menggunakan metode kombinasi (*mixed methods*) dengan model campuran tidak berimbang (*concurrent embedded*), di mana metode eksperimen digunakan bersamaan dengan metode deskriptif dalam satu rangkaian pembelajaran. Subyek dalam penelitian ini adalah pengajar dan mahasiswa yang melakukan kegiatan pembelajaran *keigo* dengan menggunakan media komik. Sementara sampel penelitian ini adalah mahasiswa tingkat II tahun ajaran 2013/2014 Departemen Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI berjumlah 25 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa pedoman observasi, tes, dan angket. Hasil observasi menunjukkan bahwa media komik berpengaruh positif terhadap pembelajaran *keigo*. Pengajar dapat mengurangi verbalisme sehingga dapat menarik minat dan perhatian mahasiswa. Mahasiswa ikut terlibat aktif selama pembelajaran dan merasa termotivasi dalam mempelajari *keigo*. Berdasarkan hasil tes diketahui bahwa nilai rata-rata mahasiswa sebelum *treatment* adalah 51,20. Setelah dilakukan *treatment*, nilai rata-rata mahasiswa mengalami peningkatan menjadi 85,40. Sementara itu, berdasarkan uji hipotesis didapat nilai  $t_{hitung}$  sebesar 15,60. Angka ini jauh lebih besar dari  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% yakni 2,064 dan taraf signifikansi 1% yakni 2,492 ( $2,064 < 15,60 > 2,492$ ). Ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media komik terhadap kemampuan mahasiswa dalam penguasaan materi *keigo*. Berdasarkan hasil angket diketahui bahwa sampel merasa pembelajaran *keigo* menggunakan media komik sangat menarik dan menghibur, serta membantu mereka dalam memahami dan membedakan jenis-jenis serta pola pembentukan *keigo*.

Kata Kunci: media komik, pembelajaran *keigo*

## ABSTRACT

### **THE EFFECT OF USING COMIC MEDIA IN *KEIGO* LEARNING (Mixed Research on 2<sup>nd</sup> Grade of Japanese Language Education Department FPBS UPI Student Academic Year 2013/2014)**

This study aimed to identification *keigo* learning which is used comic media, the differences of students aptitude before and after treatment, the effect of comic media which is used on learning *keigo*, and to know the students response about comic media in *keigo* learning. This study uses a mixed methods with concurrent embedded design, which is experimental method used in conjunction with a descriptive method in a series of learning. Subjects in this study were a teacher and students who conduct learning activities of *keigo* by using comic media. Samples were a second grade of Japanese Language Education Department FPBS UPI student academic year 2013/2014, totaling 25 students. Instruments in this study are observation sheet, tests and questionnaires. The results of the observation shows that the comic media has a positive effect on learning *keigo*. Teacher can reduce verbalism so as to attract the interest and attention of students during a learning. In addition, students actively involved in learning process and becoming more motivated to learn *keigo*. Based on the results of tests it is known that the mean value of students before treatment was 51.20. After treatment, the mean value of students increased to 85.40. Meanwhile, the results of hypothesis test obtained  $t_{count}$  value at 15.60. This value is greater than  $t_{table}$  value at the significance level of 5% (2.064) and the significance level of 1% (2.492). It could be concluded that using comic media in *keigo* learning has a significant effect to improve student aptitude in mastering *keigo*. Besides, from the results of questionnaires, it shows that students feel that learning *keigo* by using comic media is very interesting and entertaining. It is also can help them to understand and to differentiate the types and patterns of *keigo*.

Keywords: comic media, *keigo* learning