

**PENGARUH PENGGUNAAN *COMIC STRIP* TERHADAP KEMAMPUAN
MENULIS TEKS TRANSAKSIONAL BAHASA JEPANG PADA SISWA
KELAS XII SMA PGRI 3 PADANG TAHUN AJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan*



Prima Diana Khaled

1305558/2013

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019**

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Penggunaan *Comic Strip* Terhadap
Kemampuan Menulis Teks Transaksional Bahasa Jepang
Siswa Kelas XII SMA PGRI 3 Padang Tahun Ajaran
2018/2019
Nama : Prima Diana Khaled
NIM : 1305558/2013
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Februari 2019

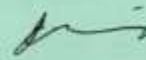
Disetujui oleh:

Pembimbing I,



Hendri Zalman, S.Hum., M.Pd.
NIP 19810408 200604 1 004

Pembimbing II,



Meira Anggia Putri, S.S., M.Pd.
NIP 19870513 201404 2 001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris
FBS-UNP



Dr. Refinaldi, S.Pd., M.Litt.
NIP 19680301 199403 1 003

PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang
dengan judul

Pengaruh Penggunaan *Comic Strip* terhadap Kemampuan Menulis Teks
Transaksional Bahasa Jepang Siswa Kelas XII SMA PGRI 3 Padang
Tahun Ajaran 2018/2019

Nama : Prima Diana Khaled
NIM : 1305558/2013
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Februari 2019

Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Ketua	: Nova Yulia, S.Hum., M.Pd.	: 
2. Sekretaris	: Damai Yani, M.Hum.	: 
3. Anggota	: Hendri Zalman, S.Hum., M.Pd.	: 
4. Anggota	: Meira Anggia Putri, S.S., M.Pd.	: 



UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS
Jl. Belibis, Air Tawar Barat, Kampus Selatan FBS UNP, Padang Telp/Fax: (0751) 447347

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Prima Diana Khaled
NIM/TM : 1305558/2013
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang

Dengan ini menyatakan, bahwa Tugas Akhir saya dengan judul "Pengaruh Penggunaan Comic Strip Terhadap Kemampuan Menulis Teks Transaksional Bahasa Jepang Siswa Kelas XII SMA PGRI 3 PADANG 2018/2019" adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi Universitas Negeri Padang maupun masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris

Dr. Refnaldi, S.Pd., M.Litt.
NIP. 19680301 199403 1 003

Saya yang menyatakan,

Prima Diana Khaled
1305558/2013

PENGARUH PENGGUNAAN *COMIC STRIP* TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS TEKS TRANSAKSIONAL BAHASA JEPANG PADA SISWA KELAS XII SMA PGRI 3 PADANG TAHUN AJARAN 2018/2019

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen kuantitatif dengan metode eksperimental. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *comic strip* terhadap kemampuan menulis teks transaksional bahasa Jepang siswa kelas XII SMA PGRI 3 tahun ajaran 2018-2019 dengan jumlah siswa kelompok kontrol 21 orang dan 22 orang kelompok eksperimen. Penelitian ini menggunakan teknik *total sampling* dengan jumlah total populasi 43 orang siswa. Hasil dari penelitian ini adalah kemampuan menulis teks transaksional bahasa Jepang siswa kelompok kontrol tanpa menggunakan media *comic strip* berada pada kualifikasi 'lebih dari cukup' dengan nilai rata-rata 73,07 sedangkan kemampuan menulis teks transaksional bahasa Jepang siswa kelompok eksperimen dengan menggunakan media *comic strip* berada pada kualifikasi 'baik sekali' dengan nilai rata-rata 91,32. Hasil uji-t disimpulkan hipotesis (H_1) diterima pada taraf signifikan 5% karena $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($34,43 > 2,02$). Dengan kata lain, penggunaan media *comic strip* berpengaruh sangat signifikan terhadap kemampuan menulis teks transaksional bahasa Jepang tentang letak benda pada siswa kelas XII SMA PGRI 3 Padang 2018/2019. Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis teks transaksional kelompok eksperimen dengan menggunakan media *comic strip* lebih baik dibanding kelompok kontrol. Dengan kata lain, penggunaan media *comic strip* berpengaruh pada kemampuan menulis teks transaksional bahasa Jepang siswa kelas XII SMA PGRI 3 Padang tahun ajaran 2018/2019.

Kata kunci: Teks transaksional, *comic strip*

KATAPENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Pengaruh Penggunaan *Comic Strip* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Transaksional Bahasa Jepang Siswa Kelas XII SMA PGRI 3 Padang Tahun Ajaran 2018/2019**”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi pendidikan bahasa Jepang, FBS UNP.

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti telah banyak diberi bantuan, dorongan, petunjuk, pelajaran, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Kedua Orangtua, kakak, adik, dan keluarga besar yang selalu memberikan dukungan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Hendri Zalman, S.Hum, M.Pd sebagai Dosen pembimbing I skripsi yang telah membimbing dan memotivasi peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Ibu Meira Anggia Putri, S.S, M.Pd sebagai Dosen pembimbing II skripsi yang telah membimbing dan memotivasi peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Ibu Nova Yulia, S.Hum, M.Pd sebagai Dosen penguji dan Ketua Prodi

Pendidikan bahasa Jepang FBS UNP.

5. Ibu Damai Yani, M.Hum, sebagai Dosen penguji.
6. Ibu Prisyanti Suciaty, S.Hum., M.Pd, sebagai Dosen dan Validator instrument tes yang digunakan oleh peneliti
7. Ibu Zulfirda Yeni, S.Pd selaku Kepala SMA PGRI 3 Padang yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian di sekolah.
8. Ibu Mibya Putri Abas SS selaku Pengajar bahasa Jepang di SMA PGRI 3 Padang yang telah memberi izin menggunakan alokasi waktu mata pelajaran Bahasa Jepang untuk digunakan oleh peneliti.
9. Siswa-siswi SMA PGRI 3 Padang yang telah bersedia menjadi partisipan dalam penelitian.
10. Teman-teman ‘Hikage’ mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2013 yang telah memberi motivasi dan arahan dalam melakukan penelitian.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam perencanaan, pelaksanaan, penyusunan dan penyelesaian skripsi ini.

Semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan menjadi amal bagi Bapak dan Ibu serta mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Semoga hasil penelitian dalam skripsi ini dapat bermanfaat dan menginspirasi bagi pembaca.

Padang, 18 Februari 2019

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

JUDUL	
PERSETUJUAN	
PENGESAHAN	
PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Defenisi Operasional.....	7
BAB II KAJIAN TEORITIS	
A. Pembelajaran Teks Transaksional	9
B. Tata Bahasa Jepang (<i>Bunpou</i>).....	9
C. Media Pembelajaran	12
D. Komik Strip (<i>Comic Strip</i>).....	15
E. Kerangka Konseptual	19
F. Penelitian yang Relevan.....	20
G. Hipotesis	23
BAB III METODELOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	24
B. Populasi dan Sampel.....	27
C. Variabel dan Data	28
D. Prosedur Penelitian	28
E. Instrumen Penelitian	29
F. Teknik Pengumpulan Data.....	33
G. Uji Persyaratan Analisis	36
H. Teknik Analisis Data	36

BAB VI HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	39
1. Kemampuan Menulis Teks Transaksional Bahasa Jepang pada kelas XII SMA PGRI 3 Padang Tahun Ajaran 2018/2019 Tanpa dan Dengan Menggunakan Media <i>Comic Strip</i>	41
2. Kemampuan Menulis Teks Transaksional Bahasa Jepang Kelompok Kontrol	40
3. Kemampuan Menulis Teks Transaksional Bahasa Jepang Kelompok Eksperimen.....	43
B. Analisis Data	47
1. Kemampuan Menulis Teks Transaksional Bahasa Jepang pada kelas XII SMA PGRI 3 Padang Tahun Ajaran 2018/2019 Tanpa dan Dengan Menggunakan Media <i>Comic Strip</i> per Indikator.....	47
2. Pengaruh Penggunaan <i>Comic Strip</i> terhadap Kemampuan Menulis Teks Transaksional Bahasa Jepang pada kelas XII SMA PGRI 3 Padang Tahun Ajaran 2018/2019.....	68
C. Pembahasan.....	72
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	75
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA.....	77
LAMPIRAN.....	79

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Rancangan Post <i>Test Only Group Design</i>	26
Tabel 2 Skor Pola Kalimat Menjawab	30
Tabel 3 Skor Pola Kalimat Bertanya.....	31
Tabel 4 Skor Pola Kalimat Bertanya dan Menjawab	31
Tabel 5 Pedoman Konversi Nilai	37
Tabel 6 Perbandingan Kemampuan Menulis Teks Transaksional Bahasa Jepang Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	40
Tabel 7 Kemampuan Menulis Teks Ttransaksional Bahasa Jepang Kelompok Kontrol.....	41
Tabel 8 Tabel Distribusi Frekuensi Kemampuan Menulis Teks Transaksional Bahasa Jepang Kelompok Kontrol	41
Tabel 9 Klasifikasi Nilai Kemampuan Menulis Teks Transaksional Bahasa Jepang Kelompok Kontrol	42
Tabel 10 Konversi Penilaian KKM Kemampuan Menulis Teks Transaksional Bahasa Jepang Kelompok Kontrol	43
Tabel 11 Kemampuan Menulis Teks Ttransaksional Bahasa Jepang Kelompok Eksperimen.....	44
Tabel 12 Tabel Distribusi Frekuensi Kemampuan Menulis Teks Transaksional Bahasa Jepang Kelompok Eksperimen	44
Tabel 13 Klasifikasi Nilai Kemampuan Menulis Teks Transaksional Bahasa Jepang Kelompok Eksperimen.....	45
Tabel 14 Konversi Nilai KKM Kemampuan Menulis Teks Transaksional Bahasa Jepang Kelompok Eksperimen.....	46
Tabel 15 Perbandingan Kemampuan Menulis Teks Transaksional Bahasa Jepang Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen Indikator 1	47

Tabel 16	Tabel Distribusi Frekuensi Kemampuan Menulis Teks Transaksional Bahasa Jepang Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen untuk Indikator 1	48
Tabel 17	Klasifikasi Nilai Kemampuan Menulis Teks Transaksional Bahasa Jepang Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen Indikator 1	49
Tabel 18	Konversi Nilai KKM Kemampuan Menulis Teks Transaksional Bahasa Jepang Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen untuk Indikator 1	52
Tabel 19	Perbandingan Kemampuan Menulis Teks Transaksional Bahasa Jepang Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen Indikator 2	55
Tabel 20	Tabel Distribusi Frekuensi Kemampuan Menulis Teks Transaksional Bahasa Jepang Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen untuk Indikator 2	56
Tabel 21	Klasifikasi Nilai Kemampuan Menulis Teks Transaksional Bahasa Jepang Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen Indikator 2	57
Tabel 22	Konversi Nilai KKM Kemampuan Menulis Teks Transaksional Bahasa Jepang Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen untuk Indikator 2	59
Tabel 23	Perbandingan Kemampuan Menulis Teks Transaksional Bahasa Jepang Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen Indikator 3	62
Tabel 24	Tabel Distribusi Frekuensi Kemampuan Menulis Teks Transaksional Bahasa Jepang Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen untuk Indikator 3	62

Tabel 25	Klasifikasi Nilai Kemampuan Menulis Teks Transaksional Bahasa Jepang Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen Indikator 3.....	64
Tabel 26	Konversi Nilai KKM Kemampuan Menulis Teks Transaksional Bahasa Jepang Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen untuk Indikator 3	65
Tabel 27	Perbandingan Kemampuan Menulis Teks Transaksional Bahasa Jepang pada Siswa Kelompok Kontrol dan eksperimen.....	69
Tabel 28	Tabel Perisapan untuk Menghitung t-Hitung	69

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Contoh dari Comic Strip (<i>Yonkoma</i>) dalam Bahasa Jepang	16
Gambar 2 Contoh Comic Strip dengan Panel yang Dikosongkan	17
Gambar 3 Contoh Comic Strip dengan Percakapan asli.....	17
Gambar 4 Contoh Jawaban Kelompok Eksperimen Indikator 1	53
Gambar 5 Contoh Jawaban Kelompok Kontrol Indikator 1	54
Gambar 6 Contoh Jawaban Kelompok Eksperimen Indikator 2	60
Gambar 7 Contoh Jawaban Kelompok Kontrol Indikator 2	61
Gambar 8 Contoh Jawaban Kelompok Eksperimen Indikator 3	66
Gambar 9 Contoh Jawaban Kelompok Kontrol Indikator 3	67

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Kelas Eksperimen)	79
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Kelas Kontrol)	82
Lampiran 3 Kisi-Kisi Tes	85
Lampiran 4 Validasi Tes	86
Lampiran 5 Lembar Instrumen Test Bertanda Tangan Validator.....	87
Lampiran 6 Soal Test Penelitian Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	91
Lampiran 7 Dokumentasi Penelitian	93
Lampiran 8 Skor Kemampuan Menulis Teks Transaksional Bahasa Jepang tentang Letak Keberadaan Benda Kelompok Eksperimen	96
Lampiran 9 Skor Kemampuan Menulis Teks Transaksional Bahasa Jepang tentang Letak Keberadaan Benda Kelompok Kontrol	97
Lampiran 10 Lembar Soal Tes Kelompok Eksperimen	98
Lampiran 11 Lembar Soal Tes Kelompok Kontrol	102
Lampiran 12 Tabel Nilai T	106
Lampiran 13 Surat Keterangan dan Izin Penelitian	107

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di Indonesia, ada beberapa bahasa asing yang dipelajari di tingkat sekolah menengah, salah satunya adalah bahasa Jepang. Bahasa Jepang memiliki karakteristik tertentu seperti penggunaan huruf, kosakata, sistem pengucapan, tata bahasa atau gramatika, dan ragam bahasanya. Apabila dibandingkan dengan bahasa Indonesia, bahasa Jepang memiliki struktur pola kalimat yang berbeda.

Salah satu yang dipelajari dalam bahasa Jepang di tingkat SMA Indonesia adalah teks transaksional. Berdasarkan silabus Kurikulum 2013, *teks transaksional* adalah teks yang digunakan untuk berhubungan dengan orang lain dengan tujuan agar kita memperoleh apa yang kita kehendaki dari penggunaan teks tersebut. Dalam setiap bahasa, teks transaksional memiliki struktur bahasa.

Berdasarkan hasil angket yang dibagikan pada siswa di SMA PGRI 3 Padang, beberapa siswa menganggap pelajaran bahasa Jepang adalah pelajaran yang cukup sulit. Dari angket yang diisi oleh 20 orang siswa, 6 orang menyatakan dapat menyatakan pola kalimat bahasa Jepang tanpa melihat buku ajar dan catatan, sementara 14 orang lainnya menyatakan tidak bisa menyatakan pola kalimat bahasa Jepang tanpa melihat contoh dalam catatan atau buku ajar. Siswa menyebutkan penyebab mereka menganggap

pelajaran bahasa Jepang sulit adalah karena mereka tidak menguasai kosakata dan pola kalimat bahasa Jepang.

Dari hasil wawancara dengan pengajar bahasa Jepang dari SMA PGRI 3 Padang, Mibiya Putri Abas. S. S, diketahui bahwa kemampuan tata bahasa Jepang siswa SMA PGRI 3 Padang masih rendah. Berdasarkan data nilai siswa kelas XII SMA PGRI 3 Padang diketahui nilai rata-rata mereka berada pada angka 78,7 dari KKM yang telah ditetapkan yaitu 80. Untuk pembelajaran pola kalimat yang panjang, siswa sering lupa dengan susunan pola kalimatnya sehingga siswa memiliki ketergantungan untuk melihat catatan dan buku ajar bahasa Jepang. Di samping itu, guru mengalami keterbatasan dalam penggunaan media atau metode yang dapat menarik minat siswa untuk pembelajaran pola kalimat. Yusnani (2012) menyimpulkan dalam penelitiannya, agar pembelajaran bahasa menjadi menyenangkan dan sederhana, maka salah satu media yang dapat digunakan adalah *Comic Strip*. *Comic Strip* adalah salah satu jenis komik yang memiliki gambar atau rangkaian gambar yang berisi cerita singkat. Sutedi (2009: 9) mengatakan bahwa dengan diberikan gambar berseri, siswa dituntut untuk mengekspresikan setiap gambar ke dalam beberapa kalimat dari gambar pertama sampai gambar terakhir akan membentuk suatu cerita yang lebih berurutan. Komik dapat memberikan dorongan untuk membaca dan membangun perbendaharaan kosakata. Dalam komik terkandung percakapan yang dapat merangsang kemampuan tata bahasa siswa. Dimana dengan bantuan gambar, siswa akan mudah dalam menghafal kosakata dan

tata bahasa. Penelitian tentang komik dalam pembelajaran bahasa Jepang pernah dilakukan oleh Siroh, Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia (2015) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Komik pada Pembelajaran 敬語 (*Keigo*)” (Penelitian Campuran pada Mahasiswa Tingkat II tahun ajaran 2013/2014 Departemen Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra UPI). Hasil dari penelitiannya adalah kemampuan Mahasiswa dalam penguasaan materi teks transaksional dengan menggunakan 敬語 (*Keigo*) sebelum dan setelah diberikan Pengajaran dengan menggunakan media komik berdasarkan hasil *pre-test* yang dilakukan sebelum *treatment*, diketahui bahwa nilai rata-rata (*mean*) mahasiswa adalah 51,2 yang berarti “kurang sekali”. Sementara itu, berdasarkan uji hipotesis didapat nilai sebesar 15,60. Angka ini jauh lebih besar dari 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*. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal mahasiswa terhadap materi 敬語 (*keigo*) tergolong rendah. Setelah diberikan *treatment* berupa pengajaran dengan media komik, didapat hasil *post-test* dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 85,4 yang berarti “baik”. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan mahasiswa dalam penguasaan materi 敬語 (*keigo*) setelah mendapatkan perlakuan pengajaran dengan media komik mengalami peningkatan yang signifikan.

Fajar dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Media *Manga* (komik jepang) dalam Pembelajaran Menulis Karangan Narasi (Penelitian Eksperimen Semu pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 11 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013). Penggunaan media manga dalam pembelajaran menulis narasi terbukti efektif. Hal itu dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata kemampuan menulis pada sampel penelitian. Nilai rata-rata pretest siswa sebesar 53,27 dan posttest sebesar 63,27 Selanjutnya dilakukan uji hipotesis dapat diketahui bahwa thitung sebesar 6,67 dan ttabel dengan taraf signifikan 5% atau tingkat kepercayaan 95% sebesar 1,76. Hal tersebut berarti bahwa $(6,67 > 1,76)$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$, dengan begitu perbedaan antara nilai pretest dan posttest terbukti signifikan.

Berdasarkan keterangan di atas, dapat diasumsikan bahwa media *Comic Strip* berpengaruh terhadap kemampuan menulis teks transaksional siswa. Sehubungan dengan itu, untuk membuktikan asumsi tersebut perlu diadakan penelitian dengan judul, **“Pengaruh Penggunaan *Comic Strip* terhadap Kemampuan Menulis Teks Transaksional Bahasa Jepang Siswa Kelas XII SMA PGRI 3 Padang Tahun Ajaran 2018/ 2019”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diidentifikasi beberapa masalah yang berkaitan dengan penelitian ini sebagai berikut:

1. Siswa memiliki ketergantungan dengan buku catatan dan buku ajar karena siswa sulit menghafal kosakata dan pola kalimat bahasa Jepang,

sehingga kesulitan ketika diminta memberi contoh pola kalimat untuk menulis teks transaksional.

2. Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran kosakata dan pola kalimat bahasa Jepang.
3. Dibutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan saat pembelajaran kosakata dan pola kalimat, khususnya dalam menulis teks transaksional bahasa Jepang.

C. Batasan Masalah

Penelitian tentang pengaruh penggunaan *Comic Strip* terhadap kemampuan menulis teks transaksional bahasa Jepang menyatakan letak benda siswa kelas XII SMA PGRI 3 yang materi pelajarannya bersumber pada buku Sakura 1 tentang keterangan letak dan keberadaan sebuah benda seperti: ushiro (うしろ), ue (うえ), naka (なか), mae (まえ), dan arimasu (あります).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, dapat dirumuskan masalah penelitian:

1. Bagaimana kemampuan menulis teks transaksional bahasa Jepang siswa siswa kelas XII SMA PGRI 3 Padang tanpa menggunakan media *Comic Strip*?

2. Bagaimana kemampuan menulis teks transaksional bahasa Jepang siswa kelas XII SMA PGRI 3 Padang dengan menggunakan *media Comic Strip*?
3. Apakah penggunaan *Comic Strip* berpengaruh kepada kemampuan menulis teks transaksional bahasa Jepang siswa kelas XII PGRI 3 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan menulis teks transaksional bahasa Jepang siswa kelas XII SMA PGRI 3 Padang tanpa menggunakan *media Comic Strip*
2. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan menulis teks transaksional bahasa Jepang siswa kelas XII SMA PGRI 3 Padang dengan menggunakan *media Comic Strip*
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Comic Strip* terhadap kemampuan menulis teks transaksional bahasa Jepang siswa kelas XII SMA PGRI 3 Padang.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pengajar untuk meningkatkan proses pembelajaran teks transaksional bahasa Jepang, khususnya dalam penggunaan media *Comic Strip*. Serta bisa menjadi referensi bacaan untuk berbagai kalangan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pengajar bahasa Jepang dapat menjadi masukan untuk penggunaan media komik kepada siswa dalam pembelajaran di kelas.
- b. Bagi siswa, penelitian ini memberikan metode pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan media *Comic Strip* yang dapat digunakan siswa ketika belajar Bahasa Jepang nantinya.
- c. Bagi peneliti lain, dapat menambah masukan terkait penerapan media *Comic Strip* dalam pembelajaran bahasa Jepang, dan dapat sebagai bahan acuan pengembangan penelitian lebih lanjut dengan menggunakan media *Comic Strip* tidak hanya pada pembelajaran teks transaksional bahasa Jepang saja, namun dapat digunakan dalam penelitian bahasa Jepang lainnya.

G. Definisi Operasional

- a. **Media Pembelajaran:** Media pembelajaran adalah semua komponen yang dapat memberikan rangsangan kepada siswa dalam pembelajaran.
- b. ***Comic Strip*:** Adalah rangkaian gambar yang memiliki cerita yang memiliki struktur yang tertatur.

- c. **Teks Transaksional:** Teks yang digunakan untuk berhubungan dengan orang lain dengan tujuan agar kita memperoleh apa yang kita kehendaki dari penggunaan teks tersebut.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Teks Transaksional

1. Teks Transaksional

Teks transaksional adalah teks yang digunakan untuk berhubungan dengan orang lain dengan tujuan agar kita memperoleh apa yang kita kehendaki dari penggunaan teks tersebut.

2. Pembelajaran Teks Transaksional Bahasa Jepang di tingkat SMA

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh JF (The Japan Foundation) tahun 2012, jumlah pembelajaran bahasa Jepang di Indonesia menduduki peringkat ke II setelah China. Pembelajaran bahasa Jepang di SMA/MA diarahkan untuk mendorong peserta didik mencari tahu dari berbagai sumber sehingga mampu merumuskan masalah dan menyelesaikan masalah. Berdasarkan kurikulum tingkat SMA, pembelajaran teks Transaksional Bahasa Jepang mempelajari tentang bahan yang berupa tindak tutur dalam bentuk lisan dan tulis, teks khusus, teks deskriptif terkait memperkenalkan diri, benda, orang dan binatang di lingkungan sekolah, rumah dan tempat tinggal, dan kegiatan sehari-hari.

B. Tata Bahasa Jepang (*Bunpou*)

Dalam bahasa Jepang tata bahasa disebut dengan *Bunpou*. (Iwabuchi, 1990) mendefinisikan tata bahasa atau gramatika sebagai aturan-aturan

mengenai bagaimana menggunakan dan menyusun kata-kata menjadi sebuah kalimat. Berdasarkan pendapat tersebut tata bahasa dapat di artikan sebagai aturan-aturan dalam membuat sebuah kalimat. Dengan kata lain, kalimat memiliki sebuah aturan penyusunannya.

1. Kosakata

Dalam pelajaran bahasa Jepang tentang letak dan keberadaan suatu benda, kosakata posisi benda yang digunakan adalah sebagai berikut (Sakura Jilid :2010)

1. Atas dan bawah
 - 1.1. うえ (*Ue*) : atas
 - 1.2. した (*Shita*) : bawah
2. Depan dan belakang
 - 1.1. まえ (*mae*) : depan
 - 1.2. うしろ (*ushiro*) : belakang
2. Dalam dan luar
 - 3.1. なか (*naka*) : dalam
 - 3.2. そと (*soto*) : luar
4. Kanan dan Kiri
 - 4.1. みぎ (*migi*) : kanan
 - 4.2. ひだり (*hidari*) : kiri
5. Antara
 - 5.1. あいだ (*aida*) : antara
6. Dekat, sebelah
 - 6.1. となり (*tonari*) : samping
 - 6.2. ちかく (*chikaku*): dekat

2. Pola kalimat

Pola kalimat yang dipelajari pada bahasa Jepang tentang letak dan keberadaan suatu benda, kosakata yang digunakan adalah sebagai berikut.

KB 1 は(wa) KB 2 の(no) posisi benda に(ni) arimasu/imasu

Contoh: みず は つくえ の となり に あります
Mizu wa tsukue no tonari ni arimasu
(air ada di samping meja)

(Sakura Jilid 1:2010)

Metode dan teknik yang digunakan untuk pengajaran bahasa Jepang harus disesuaikan dengan tingkatan siswa dalam belajar bahasa tersebut. Dalam bahasa Jepang terdapat istilah *Shokyu* (tingkat pemula), *Chukyu* (tingkat menengah), dan *Jokyu* (tingkat atas) dan yang lebih tinggi dari *Jokyu* adalah *Chokyu*. Kobayashi Mina (1998) selanjutnya mengungkapkan bahwa pada level awal, dalam hal menulis, dibahas mengenai tema yang sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Siswa diharapkan pula mampu membuat percakapan transaksional mengerti isi teks transaksional yang sedang dibahas.

Berdasarkan teori di atas, maka indikator tes menulis teks transaksional bahasa Jepang dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- A. Siswa mampu bertanya dengan menggunakan pola kalimat letak suatu benda.
- B. Siswa mampu menjawab dengan menggunakan pola kalimat letak suatu benda.
- C. Siswa mampu membuat percakapan dengan pola kalimat letak suatu media.

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin, yaitu *medius*. Arti kata *medius* adalah tengah, perantara, atau pengantar. Dalam proses pembelajaran, media seringkali diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau alat elektronik yang berfungsi untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pembelajara adalah segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi (Daryanto, 2012:4).

Media juga diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampaian pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar pada siswa. Media berfungsi dan berperan mengatur hubungan efektif guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang memotivasi siswa untuk belajar. Sumber belajar terdiri atas sumber-sumber yang mendukung proses pembelajaran siswa termasuk sistem penunjang, materi, dan lingkungan pembelajaran.

2. Media Visual

Media visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Media visual dapat menampilkan keterkaitan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan. Ada beberapa media visual yang digunakan dalam pembelajaran, di antaranya adalah buku, jurnal, peta, gambar, dan sebagainya.

Media visual yang ditampilkan harus memperhatikan elemen yang mendasarinya. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa dalam menangkap dan memahami materi yang disajikan dalam media visual tersebut. Sebaiknya materi yang panjang dan memiliki tingkat kerumitan harus dibagi dalam beberapa bahan visual yang mudah dipahami. Selain itu, penyajian media visual menggunakan ukuran, keterkaitan, perspektif, dan warna.

Media pembelajaran berbasis visual merupakan sarana untuk memperlancar interaksi antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan bahan visual seperti gambar, sketsa, diagram, bagan, dan sebagainya.

Salah satu media pembelajaran berbasis visual adalah gambar. Gambar merupakan penyampaian informasi dalam bentuk visual. Gambar menurut Agnew dan Kellerman (1996) adalah gambar dalam bentuk garis (*line drawing*), bulatan, kotak, bayangan, warna dan sebagainya yang dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak agar multimedia dapat disampaikan dengan lebih efektif dan menarik. Elemen gambar

digunakan dalam pembelajaran atau penyajian multimedia karena lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks.

Gambar merupakan salah satu media pembelajaran yang dikenal di dalam beberapa kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan kesederhanaannya tanpa memerlukan perlengkapan. Gambar pada dasarnya membantu peserta didik dan membangkitkan minatnya pada pelajaran. Gambar dipilih dan dipergunakan sesuai dengan tujuan khusus materi pelajaran, artinya tidak bisa gambar itu hanya dipertunjukkan secara tersendiri, melainkan harus dipadukan dengan materi pelajaran tertentu. namun demikian, terlalu banyak mempergunakan gambar pada saat yang sama akan merugikan proses belajar mengajar. Oleh karena itu pilihlah gambar yang dapat mengembangkan pemahaman bagi peserta didik.

Ada beberapa kriteria dalam memilih gambar yang memenuhi persyaratan bagi tujuan pembelajaran. Hendaknya menetapkan kegunaan gambar yang secara relatif memadai, dan memilihnya yang terbaik untuk tujuan khusus pembelajaran. Dari sudut pandang ini ada 2 macam pertimbangan, pertama dari sudut pendidikan dan kedua seni. Dalam memilih gambar ada 5 kriteria untuk tujuan pembelajaran, yaitu harus memadai untuk tujuan pembelajaran, kualitas artistik, kejelasan, dan ukuran yang cukup, validitas serta menarik.

D. Komik Strip (*Comic Strip*)

1. Pengertian Komik strip

Komik adalah gambar yang bercerita, komik juga merupakan suatu perpaduan antara karya seni rupa dan seni sastra yang dirangkum menjadi satu paket bacaan yang menarik. Perpaduan kedua seni tersebut dapat dilihat pada unsur gambar dan tulisannya. Gambar dan kalimat saling mendukung untuk membantu pembaca memahami materi cerita yang ditampilkan. Wright (1988) mengemukakan perpaduan gambar dengan teks memiliki daya informatif yang besar sehingga memenuhi kebutuhan paedagogik. Menurut McCloud (2001), “Komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjuktaposisi dalam tuturan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembaca.”

Komik dihadirkan kepada para pembaca sesuai dengan tingkat kemampuan pembaca itu sendiri. Keberadaan komik dapat memberikan tambahan pengalaman kepada para pembacanya sehingga dapat dijadikan sebagai suatu media pendidikan. Teks yang dipergunakan dalam komik tersusun dari hubungan antara bentukan bahasa gambar dan bahasa tulisan yang saling mendukung untuk memudahkan pembaca memahami ceritanya. Teks komik banyak menggunakan kalimat langsung yang menggambarkan dialog tokoh-tokoh pada setiap adegan yang ditampilkan. Hal ini merupakan salah satu yang dapat menarik perhatian pembaca. Sehingga pembaca jarang menemukan kejenuhan. Apalagi setiap adegan gambar diiringi oleh narasi yang mempermudah pembaca untuk mengerti jalan ceritanya.

2. Komik dalam Pembelajaran Bahasa Jepang

Manga (sebutan komik Jepang) secara literal berarti gambar yang aneh, lucu atau menyenangkan. Menurut Sugimoto, *manga* adalah istilah generik yang mencakup kartun, komik, dan karikatur (Sugimoto, 2010:254). *Manga* seperti halnya komik barat ada yang berbentuk serial panjang (Naruto, Bleach, dll.) juga ada yang berupa komik strip atau disebut *yonkoma manga*, yakni *manga* yang hanya terdiri dari empat frame dan biasanya bergenre humor. Saat ini genre *manga* sudah berkembang sangat banyak, di antaranya adalah *shounen* (untuk anak laki-laki), *seinen* (untuk pria dewasa), *shoujo* (anak perempuan), *josei* (wanita dewasa), *kodomo* (anak-anak), *meccha* (tentang robot dan mekanik), *jidaigeki* (sejarah), *hentai* (hanya untuk dewasa), dan lain-lain.

Komik yang dikaji pada penelitian ini adalah komik berbentuk atau komik strip. Membaca komik adalah kegiatan yang menyenangkan. Hal ini berlaku bagi pengajar maupun pemelajar bahasa Jepang.



Gambar 1. Contoh dari Comic Strip (*Yonkoma*) dalam bahasa Jepang.

Mempelajari penggunaan pola kalimat dan juga ungkapan-ungkapan dengan melihat konteks yang terdapat di panel. Metode yang bisa dilakukan adalah dengan menjelaskan penggunaan pola tersebut, menggantinya dengan kosa kata yang lain. Cara yang lain adalah dengan menghapus kata yang dikenai pola dan mahasiswa diminta untuk mengisi dengan melihat konteks.



Gambar 2. Contoh comic strip dengan beberapa panel yang dikosongkan



Gambar 3. Contoh comic strip dengan percakapan aslinya

3. Kelebihan Menggunakan Media *Comic Strip*

Comic Strip adalah media yang bagus dalam pembelajaran percakapan teks transaksional. Menurut Csabay (2006), ada beberapa kelebihan dalam menggunakan *Comic Strip*.

- a. Komik bisa digunakan untuk semua umur karena orang-orang suka membaca atau melihat komik.
- b. Komik menghibur dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan karena seperti belajar sambil bermain.
- c. *Comic Strip* memiliki struktur yang logis dan jalan cerita pada gambar, kriteria inilah yang membuat siswa dapat mengikuti ceritanya.
- d. Visual pada gambar dalam *Comic Strip* indah dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, terlebih lagi jika gambar tersebut diwarnai.
- e. *Comic Strip* membantu siswa mempelajari bahasa formal dan informal yang digunakan sehari-hari.
- f. *Comic Strip* juga menunjukkan gestur dan bahasa tubuh tokoh yang berada di dalamnya dan membantu mengembangkan kemampuan berkomunikasi termasuk komunikasi non-verbal.

4. Langkah-Langkah Penggunaan Comic Strip pada Pembelajaran Menulis Teks Transaksional Bahasa Jepang

Agar dapat menggunakan *Comic Strip* dalam pembelajaran bunpou, guru dapat mengikuti langkah-langkah: Berdasarkan Csbay (2006). Beberapa langkah menggunakan *Comic Strip* di kelas:

Kegiatan 1:

1. Siswa diberi *comic Strip* yang sudah ada teks di dalamnya.
2. Guru menerangkan pola kalimat dan kosakata yang ada dalam *comic strip* kepada siswa.

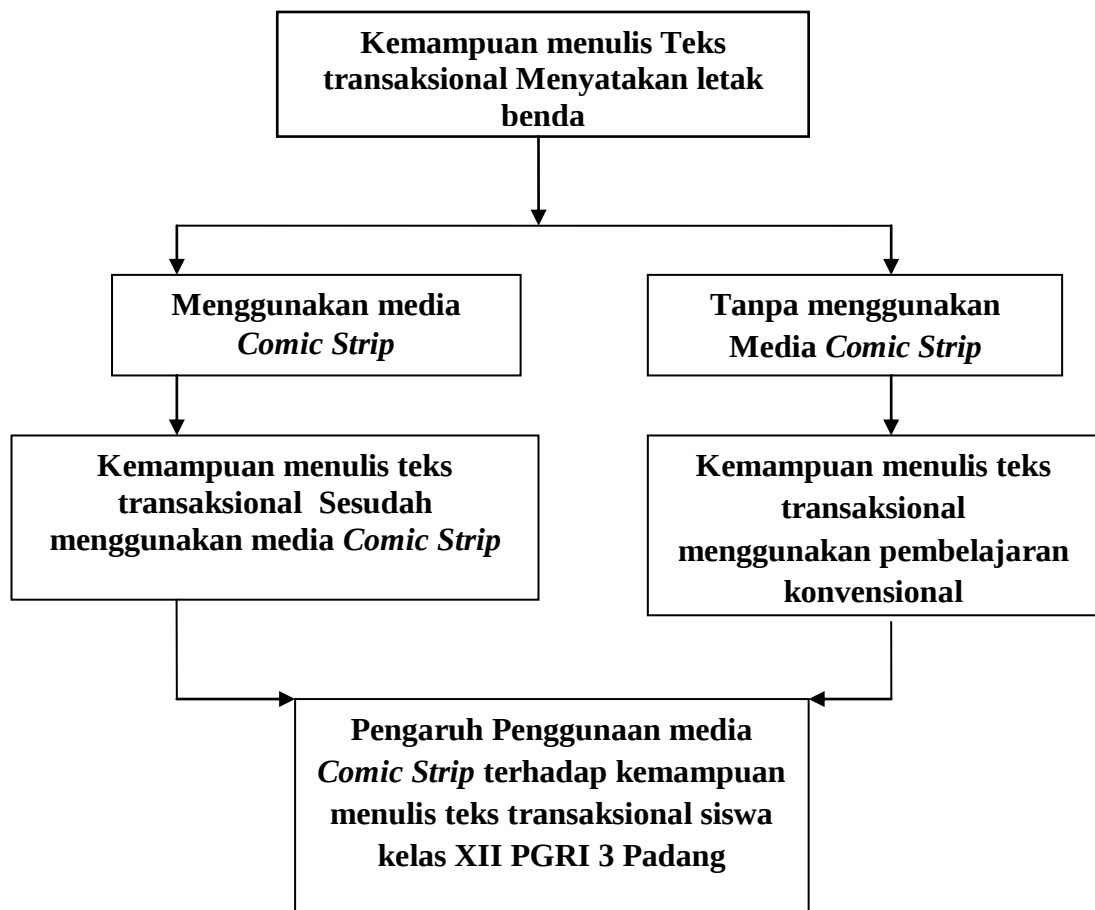
Kegiatan 2:

1. Guru menghapus beberapa teks jawaban atau pertanyaan pada *Comic Strip*, dan kemudian *Comic Strip* yang dialognya telah dikosongkan diberikan kepada siswa.
2. guru menugaskan siswa mengisi percakapan yang dikosongkan, sesuai dengan percakapan yang benar.

E. Kerangka Konseptual

Di Indonesia, ada beberapa bahasa asing yang dipelajari di tingkat sekolah menengah, salah satunya adalah bahasa Jepang. Dalam kurikulum SMA, salah satu pelajaran bahasa Jepang yang dipelajari adalah teks transaksional. *Teks transaksional* adalah teks yang digunakan untuk berhubungan dengan orang lain dengan tujuan agar kita memperoleh apa yang kita kehendaki dari penggunaan teks tersebut. Ada beberapa media

yang dapat digunakan dalam pembelajaran teks transaksional, salah satunya adalah media *comic strip*. *Comic strip*. Menurut McCloud (2001:20) pada komik terdapat gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjuktaposisi dalam tuturan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembaca”. Berdasarkan hal itu dan sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan, dapat dijabarkan kerangka konseptual penelitian ini sebagai berikut :



F. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah dilakukan, penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut. Pertama adalah

Penelitian tentang komik dalam pembelajaran bahasa Jepang pernah dilakukan oleh Siroh, Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia (2015) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Komik pada Pembelajaran 敬語 (*Keigo*)” (Penelitian Campuran pada Mahasiswa Tingkat II tahun ajaran 2013/2014 Departemen Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra UPI). Hasil dari penelitiannya adalah kemampuan Mahasiswa dalam penguasaan materi 敬語 (*Keigo*) sebelum dan setelah diberikan Pengajaran dengan menggunakan media komik berdasarkan hasil *pre-test* yang dilakukan sebelum *treatment*, diketahui bahwa nilai rata-rata (*mean*) mahasiswa adalah 51,2 yang berarti “kurang sekali”. Sementara itu, berdasarkan uji hipotesis didapat nilai sebesar 15,60. Angka ini jauh lebih besar dari 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*. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal mahasiswa terhadap materi 敬語 (*keigo*) tergolong rendah. Setelah diberikan *treatment* berupa pengajaran dengan media komik, didapat hasil *post-test* dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 85,4 yang berarti “baik”. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan mahasiswa dalam penguasaan materi 敬語 (*keigo*) setelah mendapatkan perlakuan pengajaran dengan media komik mengalami peningkatan yang signifikan.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu dari Siroh adalah kajian yang diteliti adalah bahasa Jepang dan komik sebagai media

pembelajarannya. Namun, dalam penelitian Siroh yang menjadi populasi dari penelitiannya adalah tingkat mahasiswa, sementara dalam penelitian ini yang menjadi populasinya adalah tingkat siswa SMA. Kemudian materi pembelajaran dalam penelitian Siroh adalah ragam bahasa hormat *Keigo*, sementara dalam penelitian ini yang diujikan adalah pola kalimat tentang letak benda. Kontribusi pada penelitian ini adalah membantu peneliti dalam menyusun langkah-langkah menggunakan komik dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Penelitian yang relevan selanjutnya adalah Penelitian dari Fajar yang berjudul “Penggunaan Media *Manga* (komik jepang) dalam Pembelajaran Menulis Karangan Narasi (Penelitian Eksperimen Semu pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 11 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013). Penggunaan media manga dalam pembelajaran menulis narasi terbukti efektif. Hal itu dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata kemampuan menulis pada sampel penelitian. Nilai rata-rata pretest siswa sebesar 53,27 dan posttest sebesar 63,27 Selanjutnya dilakukan uji hipotesis dapat diketahui bahwa thitung sebesar 6,67 dan ttabel dengan taraf signifikan 5% atau tingkat kepercayaan 95% sebesar 1,76. Hal tersebut berarti bahwa $(6,67 > 1,76)$ atau thitung > ttabel, dengan begitu perbedaan antara nilai pretest dan posttest terbukti signifikan.

Persamaan Penelitian ini dengan penelitian dari Fajar adalah media yang digunakan berjenis komik dan yang diteliti adalah kemampuan menulis bahasa Jepang siswa. perbedaan penelitian ini dengan penelitian

yang dilakukan Fajar adalah jenis penelitiannya yang menggunakan *Pretest-Posttest design*, sementara peneliti menggunakan *Posttest only design*. Kontribusi pada penelitian ini adalah membantu peneliti untuk mendukung anggapan bahwa komik dapat meningkatkan kemampuan menulis Bahasa Jepang pada siswa tingkat SMA. Penelitian dari Fajar juga dapat dijadikan referensi untuk mengkaji tentang Teori tentang komik pada pembelajaran bahasa Jepang lebih lanjut.

G. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka konseptual di atas, maka rumusan hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

- H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan *Comic Strip* pada kemampuan menulis teks transaksional bahasa Jepang menyatakan letak benda siswa kelas XII SMA PGRI 3 Padang tahun ajaran 2018/2019. H_0 diterima jika $t_{hit} < t_{tab}$ pada taraf signifikan 0,05. H_0 ditolak jika $t_{hit} > t_{tab}$ pada taraf signifikan 0,05.
- H_1 : Terdapat pengaruh penggunaan *Comic Strip* pada kemampuan menulis teks transaksional bahasa Jepang menyatakan letak benda siswa kelas XII SMA PGRI 3 Padang tahun ajaran 2018/2019. H_1 diterima jika $t_{hit} > t_{tab}$ pada taraf signifikan 0,05. H_1 ditolak jika $t_{hit} < t_{tab}$ pada taraf signifikan 0,05.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan tiga hal berikut. *Pertama*, Kemampuan menulis teks transaksional pada siswa kelas XII SMA PGRI 3 Padang tahun ajaran 2018/2019 kelompok kontrol tanpa menggunakan media *Comic Strip* nilai rata-rata 73,07 yang berarti nilai rata-rata kelompok kontrol belum memenuhi standar KKM. Kemampuan menulis teks transaksional pada siswa kelas XII SMA PGRI 3 Padang tahun ajaran 2018/2019 kelompok eksperimen dengan menggunakan media *Comic Strip* dengan rata-rata 91,32 sudah memenuhi standar KKM yang ditetapkan yaitu 80. Hal itu berarti, secara rata-rata kelompok eksperimen yang menggunakan media *Comic Strip* berhasil memenuhi standar KKM dari tujuan pembelajaran sedangkan pada Kelompok kontrol tidak tercapai. Berdasarkan persentase, nilai siswa pada Kelompok Eksperimen juga terbukti lebih banyak yang memenuhi standar KKM, dengan perbandingan yang memenuhi standar KKM yaitu Kelompok Eksperimen mencapai standar KKM sebanyak 100% sedangkan pada Kelompok kontrol sebanyak 23,8%. *Kedua*, Berdasarkan hasil uji-t disimpulkan hipotesis (H_1) diterima pada taraf signifikan 5% karena $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($34,43 > 2,02$) yang berarti penggunaan media *comic strip* berpengaruh secara ‘sangat signifikan’ terhadap kemampuan menulis teks transaksional bahasa Jepang tentang letak benda pada siswa

kelas XII SMA PGRI 3 Padang 2018/2019. Hal tersebut juga terlihat dari rata-rata kemampuan menulis teks transaksional bahasa Jepang tentang letak benda pada siswa dengan menggunakan media *comic strip* lebih tinggi dibandingkan dengan tanpa menerapkan menggunakan media *comic strip* ($91,32 > 73,07$). Dengan kata lain penggunaan *comic strip* memiliki pengaruh pada kemampuan menulis teks transaksional bahasa Jepang pada siswa kelas XII SMA PGRI 3 Padang.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian, dikemukakan dua saran sebagai berikut. *Pertama*, bagi pengajar bahasa Jepang disarankan untuk mencoba media komik dalam pembelajaran bahasa Jepang. *Kedua*, bagi peneliti yang melakukan penelitian pembelajaran bahasa, terutama bahasa Jepang, disarankan melakukan penelitian terkait mengenai media komik dalam pembelajaran bahasa Jepang lainnya seperti *goi* (kosa kata), *sakubun* (menulis), *bunpou* (tata bahasa) dan sebagainya, agar menjadi acuan lain mengenai pengaruh komik dalam pembelajaran bahasa Jepang.

DAFTAR PUSTAKA