

## ABSTRACT

**Farissi, Fatchurachman Al. 2023.** The Effect of Digital Comics as Learning Media on Students' Vocabulary Mastery (Quasi-Experiment Research on the Eighth Grade Class E and F Students at SMP Negeri 2 Patikraja in the Academic Year of 2022/2023). Thesis. Ministry of Education, Culture, Research, and Technology, Jenderal Soedirman University, Faculty of Humanities, Department of Language Education, English Education Study Program, Purwokerto.

The general concern of this research is the implementation of learning media for vocabulary mastery. Meanwhile, the main concern of this research is digital comics used as learning media are used for students' vocabulary mastery. The purposes of this research are: (1) to figure out the implementation of digital comics used as learning media for students' vocabulary mastery; (2) to find out the significant effect of digital comics used as learning media on students' vocabulary mastery and (3) to investigate the students' perception on the digital comics as learning media for students' vocabulary mastery.

In this research, the data were collected by using tests, questionnaires, and observation check-list. Researcher achieved the numerical data from tests: pre-test, post-test, and questionnaires, and descriptive data from observation. The data were analyzed using an Independent t-test. The kind of this research is a quantitative method with a quasi-experiment design. The participants involved in this study were Grade VIII students at SMP Negeri 2 Patikraja. The samples were taken from two classes from VIII E as an experimental group and VIII F as a control group. The samples were selected by using criteria from purposive sampling.

The result showed that in the implementation of digital comics used as learning media for students' vocabulary mastery were carried out successfully. It supported with the steps of the students' learning activities such as reading the digital comics, understanding the story, finding the vocabularies, translating the words, and presenting their works. Based on tests result, there was significant effect of digital comics used as learning media on students' vocabulary mastery. It was supported by the result of statistical calculation; it can be seen that mean score of post-test in experimental class was 79.78 and the mean score of post-test in control group was 69.85 and then the number of significance values was 0.000 ( $0.000 < 0.05$ ). It means that the research hypothesis ( $H_0$ ) is rejected and ( $H_a$ ) is accepted.

The use of Digital comics also showed positive effect on the students' vocabulary mastery. This result was supported with questionnaire data answered by the students in experimental group. The questionnaire revealed that 96.2% students agreed that this media is beneficial for their vocabulary mastery. It can be concluded that digital comics has significant and positive effect on the students' vocabulary mastery. Researcher suggests that English teachers and students should select the appropriate comics which suitable to the learning. Other researchers also can use this research as the guidance to conduct the future research.

**Keywords: Digital comics, learning media, vocabulary mastery**

## ABSTRAK

**Farissi, Fatchurachman Al. 2023.** Pengaruh Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa (Penelitian Quasi Eksperimen pada Siswa Kelas VIII E dan F di SMP Negeri 2 Patikraja Tahun Pelajaran 2022/2023). Skripsi. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Universitas Jenderal Soedirman, Fakultas Ilmu Budaya, Jurusan Pendidikan Bahasa, Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Purwokerto.

Perhatian umum dari penelitian ini adalah penerapan media pembelajaran untuk penguasaan kosa kata. Sementara itu, perhatian utama dari penelitian ini adalah komik digital yang digunakan sebagai media pembelajaran digunakan untuk penguasaan kosa kata siswa. Tujuan penelitian ini adalah: (1) mengetahui implementasi komik digital yang digunakan sebagai media pembelajaran penguasaan kosa kata siswa; (2) untuk mengetahui pengaruh signifikan media pembelajaran komik digital terhadap penguasaan kosakata siswa dan (3) untuk mengetahui persepsi siswa terhadap komik digital sebagai media pembelajaran terhadap penguasaan kosakata siswa.

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes, kuisisioner, dan observasi *check-list*. Peneliti memperoleh data numerik dari tes: pre-test, post-test, dan kuisisioner, dan data deskriptif dari observasi. Data dianalisis menggunakan *Independent t-test*. Jenis penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan desain quasi eksperimen. Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Patikraja. Sampel diambil dari dua kelas yaitu VIII E sebagai kelompok eksperimen dan VIII F sebagai kelompok kontrol. Sampel dipilih dengan menggunakan kriteria purposive sampling.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam penerapan komik digital yang digunakan sebagai media pembelajaran penguasaan kosa kata siswa berhasil dilaksanakan. Hal ini didukung dengan langkah-langkah kegiatan belajar siswa seperti membaca komik digital, memahami cerita, menemukan kosa kata, menerjemahkan kata, dan mempresentasikan karya mereka. Berdasarkan hasil tes, terdapat pengaruh yang signifikan komik digital yang digunakan sebagai media pembelajaran terhadap penguasaan kosa kata siswa. Hal itu didukung oleh hasil perhitungan statistik; terlihat bahwa nilai rata-rata post-test di kelas eksperimen adalah 79.78 dan nilai rata-rata post-test di kelas kontrol adalah 69,85 kemudian jumlah nilai signifikansinya adalah 0.000 ( $0.000 < 0.05$ ). Hal ini berarti hipotesis penelitian ( $H_0$ ) ditolak dan ( $H_a$ ) diterima.

Penggunaan komik digital juga menunjukkan efek positif pada penguasaan kosa kata siswa. Hasil ini didukung dengan data angket yang dijawab oleh siswa dalam kelompok eksperimen. Kuisisioner mengungkapkan bahwa 96.2% siswa setuju bahwa media ini bermanfaat untuk penguasaan kosa kata mereka. Dapat disimpulkan bahwa komik digital berpengaruh signifikan dan positif terhadap penguasaan kosa kata siswa. Peneliti menyarankan agar guru dan siswa bahasa Inggris harus memilih komik yang sesuai dengan pembelajaran. Peneliti lain juga dapat menggunakan penelitian ini sebagai pedoman untuk melakukan penelitian selanjutnya.

**Kata Kunci:** *Komik digital, media pembelajaran, penguasaan kosakata*