

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PERMAINAN TEKA-  
TEKI SILANG TERHADAP HASIL PEMBELAJARAN  
KOSAKATA BAHASA JERMAN**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Bahasa Jerman



Oleh  
**Claudio Emmanuel Marpaung**  
NIM 2001384

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JERMAN  
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2024**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG  
TERHADAP HASIL PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN**

Oleh  
Claudio Emmanuel Marpaung  
2001384

Sebuah Skripsi yang Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Bahasa  
dan Sastra

© Claudio Emmanuel Marpaung 2024  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2024

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan  
dicetak ulang, difotokopi atau cara lainnya tanpa izin penulis

# LEMBAR PENGESAHAN

---

LEMBAR PENGESAHAN

CLAUDIO EMMANUEL MARPAUNG

"EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG  
TERHADAP HASIL PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA  
JERMAN"

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I

Acc. *Uji-an Sidang*

*Hafdarani* 21/8-2024

Dra. Hafdarani, M.Pd.

NIP. 196604251993022001

Pembimbing II

*Dani Hendra*

Dani Hendra, S.Pd., M.A.

NIP. 198406062015041001

Mengetahui

Ketua Departemen Pendidikan Bahasa Jerman

*Irma Permatawati*

Irma Permatawati, M.Pd

NIP. 198210042005012001

## ABSTRAKSI

**Marpaung, Claudio Emmanuel. 2024. Efektivitas Penggunaan Permainan Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman. Bandung. Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman. Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra. Universitas Pendidikan Indonesia.**

Permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman adalah rendahnya minat dan motivasi peserta didik dalam menghafal dan memahami kata-kata baru. Peserta didik memiliki perhatian dan motivasi yang minim untuk belajar karena kurangnya media pembelajaran yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas permainan teka-teki silang sebagai alat bantu pembelajaran dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman untuk peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain pre-test dan post-test pada dua kelompok yaitu kelompok eksperimen (35 siswa) yang menggunakan permainan teka-teki silang dan kelompok kontrol (36 siswa) yang belajar tanpa teka-teki silang. Sampel penelitian berjumlah sebanyak 71 peserta didik dari kelas XII IPA 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas XII IPA 1 sebagai kelas kontrol. di SMAN 4 Cimahi. Data dikumpulkan melalui hasil pre-test dan post-test serta dianalisis menggunakan uji non parametrik Mann-whitney U untuk menentukan perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Hasil penelitian uji non parametrik Mann-whitney U menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan dalam penguasaan kosakata dibandingkan dengan kelompok kontrol. Pembahasan hasil menunjukkan bahwa permainan teka-teki silang tidak hanya meningkatkan retensi kosakata, tetapi juga memotivasi peserta didik untuk belajar. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa permainan teka-teki silang efektif digunakan sebagai metode alternatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Berdasarkan hasil penelitian ini disarankan agar para guru mengintegrasikan permainan edukatif seperti teka-teki silang dalam proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar dan minat peserta didik.

**Kata kunci:** Efektivitas, Permainan Teka-Teki Silang, Kosakata

## KURZFASSUNG

**Marpaung, Claudio Emmanuel. 2024. *Die Effektivität von Kreuzwörträteln beim Erlernen des deutschen Wortschatzes*. Bandung. Abschlussarbeit an der Deutschabteilung der pädagogischen Fakultät für Sprachen und Literatur. Universitas Pendidikan Indonesia.**

*Das Erlernen des deutschen Wortschatzes ist das geringe Interesse und die geringe Motivation der Schüler, neue Wörter zu verstehen. Aufgrund des Mangels an interessanten Lernmedien sind die Aufmerksamkeit und die Lernmotivation der Lernenden gering. Diese Studie untersucht die Effektivität des Einsatzes von Kreuzwörträteln als didaktisches Werkzeug zur Förderung des Wortschatzes im Deutschen. In einem experimentellen Design mit Vor- und Nachtest-Aufgaben wurden zwei Gruppen untersucht: eine Versuchsgruppe, die mit Kreuzwörträteln arbeitete, und eine Kontrollgruppe, die nicht mit Kreuzwörträteln lernte. Die Stichprobe von den beiden Klassen betrug 71 Schüler\*innen, in die zwölfte Klasse der SMAN 4 Cimahi gingen. Die Daten wurden durch Vor- und Nachtest erhoben und mit dem Mann-Whitney U-Test, einem nichtparametrischen Verfahren, auf signifikante Unterschiede zwischen den beiden Gruppen analysiert. Die Ergebnisse zeigten, dass die Versuchsgruppe eine signifikante Verbesserung des Wortschatzes im Vergleich zur Kontrollgruppe aufwies. Die Analyse verdeutlichte zudem, dass das Kreuzwörträtelspiel nicht nur die Wortschatzretention förderte, sondern auch die Lernmotivation der Schüler\*innen steigerte. Die Studie kommt zu dem Schluss, dass Kreuzwörträtel ein wirksames Mittel zur Verbesserung des Wortschatzlernens im Deutschen darstellen. Auf der Grundlage dieser Untersuchung wird empfohlen, dass Lehrkräfte didaktische Spiele wie Kreuzwörträtel in den Unterricht integrieren, um die Lernleistungen und das Interesse der Schüler\*innen zu steigern.*

**Schlüsselwörter:** *Effektivität, Kreuzwörträtel, Wortschatz*

## **ABSTRACT**

**Marpaung, Claudio Emmanuel. 2024. *Effectiveness of Using Crossword Games on German Vocabulary Learning Outcomes.. Bandung. A Bachelor thesis at the Department of German Education. Educational Faculty of Language and Literature. Universitas Pendidikan Indonesia.***

*The problem faced in learning German vocabulary is the low interest and motivation of students in memorising and understanding new words. Learners have minimal attention and motivation to learn due to the lack of interesting learning media. This study aims to assess the effectiveness of a crossword puzzle game as a learning tool in improving the mastery of German vocabulary for learners. This study used an experimental method with a pre-test and post-test design on two groups, namely the experimental group (35 students) who used crossword puzzles and the control group (36 students) who studied without crossword puzzles. The research sample totalled 71 students from class XII IPA 2 as the experimental class and class XII IPA 1 as the control class at SMAN 4 Cimahi. Data were collected through pre-test and post-test results and analysed using the non-parametric Mann-whitney U test to determine significant differences between the two groups. The results of the Mann-whitney U test showed that the experimental group experienced an increase in vocabulary mastery compared to the control group. The discussion of the results indicated that the crossword game not only improved vocabulary retention but also motivated learners to learn. The conclusion of this study is that the crossword puzzle game is effective as an alternative method in learning German vocabulary. Based on the results, it is recommended that teachers integrate educational games such as crossword puzzles into the learning process to improve outcomes and learner interest.*

**Keywords:** *Effectiveness, Crossword Game, Vocabulary*

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH .....	vi
<b>ABSTRAKSI</b> .....	viii
<b>KURZFASSUNG</b> .....	ix
<b>ABSTRACT</b> .....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
<b>BAB I</b> .....	1
<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	2
1.3 Tujuan Penelitian .....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....	4
<b>BAB II</b> .....	6
<b>LANDASAN TEORETIS</b> .....	6
2.1 Pembelajaran .....	6
2.2 Media Pembelajaran Teka-Teki Silang .....	8
2.3 Pembelajaran Bahasa Asing .....	14
2.4 Kosakata .....	15
2.5 Penelitian Terdahulu .....	20
2.6 Kerangka Berfikir .....	22
<b>BAB III</b> .....	24
<b>METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	24
3.1 Metode Penelitian.....	24
3.2 Objek Penelitian .....	25
3.3 Populasi Penelitian .....	25
3.4 Sampel / Sampling .....	25

3.5	Instrumen Penelitian.....	25
3.6	Teknik Pengumpulan Data .....	25
3.7	Analisis Data.....	26
3.8	Sistematika Penelitian.....	26
<b>BAB IV</b>	.....	<b>27</b>
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	.....	<b>27</b>
4.1	Deskripsi Hasil Penelitian .....	27
4.2	Hasil Uji Hipotesis.....	36
4.3	Pembahasan Hasil Penelitian .....	38
4.4	Keterbatasan Penelitian.....	40
<b>BAB V</b>	.....	<b>42</b>
<b>SIMPULAN DAN SARAN</b>	.....	<b>42</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>44</b>
<b>LAMPIRAN</b>	.....	<b>48</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar Persentase Pre Test Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	44
Gambar Presentase <i>Post Test</i> Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	45
Gambar Persentase Pre Test Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	46
Gambar Persentase Post Test Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	47

## DAFTAR TABEL

Tabel Two group pre-test/post-test.....	36
Tabel Jadwal Penelitian Kelas Eksperimen.....	41
Tabel Jadwal Penelitian Kelas Kontrol.....	42
Tabel Hasil Uji Normalitas.....	48
Tabel Output Uji Non Parametrik Mann-whitney U Data Post-Test .....	49

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Pengesahan Bimbingan Skripsi .....	48
Lampiran 2: RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) Kelas Eksperimen.....	50
Lampiran 3: RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) Kelas Kontrol .....	59
Lampiran 4: Kisi-Kisi Instrumen .....	68
Lampiran 5: Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> .....	70
Lampiran 6: Permainan Teka-Teki Silang .....	76
Lampiran 7: Profil Sekolah SMAN 4 Cimahi.....	78

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, N. H., & Hidayat, N. (2018). Penggunaan Media Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) dalam Meningkatkan Kemampuan Baca Tulis Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas III MI Ma'arif Giriloyo 1 Bantul. *Al-Bidayah: jurnal pendidikan dasar Islam*, 10(1), 119-134.
- Anding, M. F., Saud, S., & Rijal, S. (2021). Peningkatan kosakata bahasa Jerman melalui penggunaan media cerita pendek. *INTERFERENCE Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 2(1), 57-63.
- Apsari, Y., Lisdawati, I., & Mulyani, E. R. (2020). Alat Permainan Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 3(1), 38-47.
- Ardiyanti, A., Bandu, I., & Usman, M. (2018). Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis dengan Media Flashcard (Studi Kasus pada Mahasiswa Sastra Prancis). *Jurnal Ilmu Budaya*, 6(1).
- Cahyani, F. P., Amalputra, L. H. Y., & Amir, A. (2021). Penggunaan Instastory Dalam Pembelajaran Konjugasi Verba Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Allemania*, 11(2), 125-133.
- Dinata, K. B. (2021). Literasi digital dalam pembelajaran daring. *eksponen*, 11(1), 20-27.
- Elviza, Y., Emidar, E., & Noveria, E. (2013). Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Teknik Permainan Teka-teki Silang di Kelas VII. A SMPN 2 Sungai Penuh. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2), 469-476.
- Elviza, Y., Emidar, E., & Noveria, E. (2013). Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Teknik Permainan Teka-teki Silang di Kelas VII. A SMPN 2 Sungai Penuh. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2), 469-476.
- Hamka, H. (2013). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Melalui Media Gambar Siswa Kelas XI IPA 6 SMA Negeri 1 Makassar. *Jurnal nalar Pendidikan*, 1(1), 554567.

- Hasanah, U., Safitri, I., Rukiah, R., & Nasution, M. (2021). Menganalisis perkembangan media pembelajaran matematika terhadap hasil belajar berbasis game. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 204-211.
- Hasmawati, H., & Mantasiah R, M. R. (2021). Kontrastif Penggunaan Kata Sifat (Adjektiva) Bahasa Indonesia Dengan Bahasa Jerman.
- Hs, A. I., & Suriningsih, W. M. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan roda putar pada pembelajaran kosakata bahasa arab di Taman Kanak-Kanak. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 291-303.
- Ikhwaningdyah, N. P. D., Baginda, P., & Amir, A. ANALISIS KATA SIFAT DARI PARTIZIPIEN DALAM ROMAN „SOWIESO UND ÜBERHAUPT “KARYA CHRISTINE NÖSTLINGER. *Allemania*, 11(2), 156-168.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560-1566.
- Mahfudin, D. (2018). Pengaruh Guru Pendidikan Agama Islam dan Proses Pembelajaran Terhadap Akhlak Siswa Di SMA Negeri 1 Pandeglang (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri" SMH" Banten).
- Mandala, I. R. (2015). THE EFFECTIVINESS OF CROSSWORD PUZZLES IN THE GERMAN VOCABULARY LEARNING AMONG THE STUDENTS OF 11th GRADE IN SMA NEGERI 1 PAKEM SLEMAN. *Bahasa Jerman-Theodisca Lingua*, 4(2), 202-212.
- Menrisal, M., & Utami, N. R. (2019). Perancangan dan pembuatan media pembelajaran android pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital. *Jurnal Pti (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universita Putra Indonesia" Yptk" Padang*, 1-11.
- Mulfiani, T. N., & Ismet, S. (2020). Efektivitas Permainan Teka Teki Silang Modifikasi Terhadap Kemampuan Membaca. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 287-291.
- Nurfauzan, P. (2023). PELATIHAN TEKNIK PERMAINAN TRADISIONAL KEPADA GURU SEKOLAH DASAR DI RANTING V KECAMATAN PASEH

- KABUPATEN BANDUNG. *Al-Ihsan: Journal of Community Development in Islamic Studies*, 2(1), 81-91.
- Paijo, F., Sabri, T., & Uliyanti, E. Penggunaan Media Kartu Bilangan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 3(3).
- Rohmah, A. (2020). Analisis Frasa Pada Iklan Kecantikan Wanita. *IDENTITAET*, 9(1).
- Rösler, D. (2020). Auf dem Weg zum Babelsich? Fremdsprachenlernen im Zeitalter von Big Data. *Informationen Deutsch als Fremdsprache*, 47(6), 596-611.
- Sari, M. I., Amir, A., & Hendra, D. PENERAPAN METODE REGENBOGENWÖRTER DALAM PEMBELAJARAN NOMINA BAHASA JERMAN. *Allemania*, 11(2), 134-143.
- Siregar, N., & Nara, H. (2015). Belajar dan pembelajaran. Penerbit Ghalia Indonesia.
- Sudrajat, H. N., & Herlina, H. (2015). Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Permainan Bingo. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 10(2), 114-121.
- Syahid, A. (2018). PREPOSISI AUF BAHASA JERMAN DAN PENGUNGKAPAN MAKNANYA DALAM BAHASA INDONESIA. *Journal on Language and Literature Vol*, 4(2).
- Taqiyah, N. A., & Kurniawati, W. (2023). ANALISIS KOHESI GRAMATIKAL REFERENSI DAN KONJUNGSI DALAM DONGENG GRIMM BERSAUDARA. *IDENTITAET*, 12(1), 15-25.
- Wulandari, I., Hendrian, J., Sari, I. P., Arumningtyas, F., Siahaan, R. B., & Yasin, H. (2020). Efektivitas Permainan Kartu sebagai Media Pembelajaran Matematika. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(2), 127-131.