

**PENERAPAN MEDIA PERMAINAN *SCRABBLE*
DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA
JERMAN**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar sarjana
pada program studi Pendidikan Bahasa Jerman



Rizka Fadila
2008061

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

**PENERAPAN MEDIA PERMAINAN *SCRABBLE* DALAM
PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN**

Oleh

Rizka Fadila

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

© Rizka Fadila 2024

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2024

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difoto kopi atau cara lainnya tanpa izin penulis

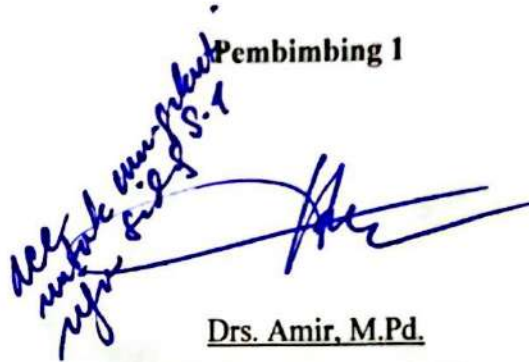
RIZKA FADILA

**PENERAPAN MEDIA PERMAINAN SCRABBLE DALAM
PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN**

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I

*Disetujui dan disahkan oleh
Rizka Fadila
S-1*



Drs. Amir, M.Pd.

NIP 196111101985031005

Pembimbing II



Dani Hendra, S.Pd., M.A

NIP 198406062015041001.

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Jerman



Irma Pematawati, M.Pd.

NIP 19821004200512001

ABSTRAK

Fadila, Rizka, 2024. Penerapan Media Permainan Scrabble dalam Pembelajaran Kosakata bahasa Jerman. Skripsi. Bandung: Departemen Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia

Kosakata memiliki peranan yang sangat penting dalam belajar bahasa asing terutama dalam belajar bahasa Jerman, karena pada dasarnya kosakata merupakan salah satu aspek pendukung dalam penguasaan bahasa. Namun, masih banyak beberapa peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata. Salah satu faktor penyebab masalah tersebut adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran, khususnya media permainan. Salah satu media permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman yaitu permainan *Scrabble*. Media permainan *Scrabble* merupakan permainan sederhana yang menggunakan media papan atau kertas karton yang dicetak kotak-kotak seperti papan permainan ular tangga. Cara bermain permainan *Scrabble* ini adalah peserta didik diharuskan meletakkan beberapa balok huruf pada kotak-kotak dengan posisi mendatar maupun menurun di papan tersebut yang akan membentuk suatu kosakata. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman sebelum dan sesudah menggunakan media permainan *Scrabble*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuasi eksperimental. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA PGII 2 Bandung tahun ajaran 2024/2025 yang mempelajari Bahasa Jerman. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI MIPA 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI MIPA 2 sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan berupa tes tulis, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan modul pembelajaran menggunakan media permainan *Scrabble*. Untuk mengetahui keefektifan media permainan *Scrabble* terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jerman, dilakukan uji-t. Berdasarkan hasil perhitungan data penelitian, dapat diketahui bahwa kemampuan peserta didik kelas eksperimen dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman setelah penggunaan media permainan *Scrabble* termasuk ke dalam kategori 'sangat tinggi', sedangkan kelas kontrol termasuk ke dalam kategori 'tinggi'. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media permainan *Scrabble* efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

Kata kunci: Media Permainan *Scrabble*, Kosakata

KURZFASSUNG

Fadila, Rizka, 2024. Anwendung von Scrabble-Spielmedium beim Wortschatzlernen. Eine Abschlussarbeit. Bandung: Deutschabteilung der Pädagogischen Fakultät für Sprachen und Literatur, Pädagogische Universität Indonesien.

Der Wortschatz spielt beim Erlernen einer Fremdsprache, insbesondere beim Erlernen der deutschen Sprache, eine sehr wichtige Rolle, weil grundsätzlich der Wortschatz einer der unterstützenden Aspekte bei der Sprachbeherrschung ist. Dennoch gibt es immer noch viele Schüler, die Schwierigkeiten haben, sich den Wortschatz anzueignen. Einer der Faktoren, der dieses Problem verursacht, ist die mangelnde Nutzung von Lernmedien, insbesondere von Spielmedium. Das Scrabble ist ein einfaches Spiel, bei dem Bretter oder Pappes verwendet werden, die in Schachteln bedruckt sind, ähnlich wie bei einem Schlangen- und Leitern-Spielbrett. Die Art und Weise, dieses Scrabble-Spiel zu spielen, besteht darin, dass die Schüler mehrere Buchstabenblöcke in Kästchen in horizontaler oder nach unten gerichteter Position auf dem Brett platzieren müssen, um einen Wortschatz zu bilden. Hierfür wird diese Untersuchung durchgeführt, um die Wortschatzbeherrschung der Schüler vor und nach Anwendung der Scrabble Spielmedium herauszufinden. Die quasi-experimentelle Methode wurde in dieser Untersuchung verwendet. Die Population waren die Schüler in der Klasse XI auf der SMA PGII 2 Bandung im Schuljahr 2024-2025, die Deutsch lernen. Als Probanden wurden die Schüler von der Klasse XI MIPA 1 als der Experimentsklasse und XI MIPA 2 als der Kontrollklasse genommen. Die Forschungsinstrumente dieser Untersuchung waren ein schriftlicher Test, einige Unterrichtspläne, und Lernmodul mit der Anwendung Scrabble Spielmedium. Um die Effektivität dieser Applikation beim Wortschatzlernen herauszufinden, wurde in dieser Untersuchung T-Test verwendet. Basierend auf der Datenanalyse kann festgestellt werden, dass die Wortschatzbeherrschung der Schüler der Experimentsklasse nach Anwendung des Scrabble spielmedium der Kategorie "sehr hoch", während diese in der Kontrollklasse nur die Kategorie "hoch". Dies zeigt, dass es einen signifikanten Unterschied zwischen den Lernergebnissen der Lernenden der Experimentsklasse und der Kontrollklasse. Daher kann der Schluss gezogen werden, dass die Scrabble spielmedien zum deutschen Wortschatzlernen effektiv ist. Basierend auf den Untersuchungsergebnissen würde den Deutschlernenden vorgeschlagen, diese spielmedien als ein alternatives medien beim Wortschatzlernen anzuwenden.

Schlüsselwörter: Scrabble als Lehrnmedium, Wortschatz

ABSTRACT

Fadila, Rizka, 2024. Application of Scrabble game media in learning German vocabulary. A Thesis. Bandung: German Department, Educational Faculty of Languages and Literature. Indonesia University of Education.

Vocabulary has a very important role in learning a foreign language, especially in learning German, because basically vocabulary is one of the supporting aspects in language mastery. However, there are still many students who still experience difficulties in mastering vocabulary. One of the factors causing this problem is the lack of use of learning media, especially game media. One of the game media that can be applied in learning German vocabulary is the Scrabble. The Scrabble game media is a simple game that uses board or cardboard printed in boxes like a snakes and ladders game board. The way to play this Scrabble game is that students are required to place several letter blocks in boxes in a horizontal or downward position on the board to make a vocabulary. Therefore, this research was conducted to determine students' abilities in learning German vocabulary before and after using the Scrabble game as media. This research used a quasi-experimental research method. The population in this research is a high school students, class of XI MIPA that learn German in SMA PGII 2 Bandung in academic year 2024-2025. Besides, the samples of this research is XI MIPA 1 as the experimental class and XI MIPA 2 as the control class. The instrument used was a written test, a set of Lesson Plans, and a learning module with Scrabble games. To find out the effectiveness of the Scrabble games on German vocabulary learning, a t-test was used. Based on the results of the calculation of research data, it can be seen that the ability of experimental class students in learning German vocabulary after the use of the Scrabble games is included in the 'very high' category, while the control class in 'high' category. This data shows that there are significant differences between the learning outcomes of students in the experimental class and the control class. Therefore, it can be concluded that the Scrabble games is effective for German vocabulary learning. Based on the results of this study, learners can use the Scrabble games as an alternative in learning German vocabulary.

Keyword: *Scrabble as a Learning Media, Vocabulary*

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN ISI SKRIPSI	i
ABSTRAK	ii
KURZFASSUNG	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	4
BAB II LANDASAN TEORETIS.....	5
2.1 Media Pembelajaran	5
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran.....	5
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	6
2.1.3 Jenis – Jenis Media Pembelajaran	7
2.2 Hakikat Media Permainan <i>Scrabble</i>	7
2.2.1 Pengertian Permainan <i>Scrabble</i>	7
2.2.2 Bentuk dan Fungsi Permainan <i>Scrabble</i>	8
2.2.3 Karakteristik Permainan <i>Scrabble</i>	8
2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Permainan <i>Scrabble</i>	10
2.3 Kosakata	11
2.3.1 Definisi Kosakata.....	11
2.3.2 Jenis – Jenis Kosakata Bahasa Jerman	12
2.5 Kerangka Berpikir	13

2.6 Hipotesis Penelitian	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	15
3.1 Desain Penelitian	15
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	15
3.3 Populasi dan Sampel	16
3.4 Instrumen Penelitian	16
3.5 Prosedur Penelitian	17
3.6 Uji Validitas Instrumen	18
3.7 Uji Reliabilitas Instrumen	18
3.8 Teknik Pengumpulan Data	19
3.9 Teknik Analisis Data	19
3.9.1 Uji Normalitas Data	19
3.9.2 Uji Homogenitas Data	19
3.9.3 Uji Signifikasi Data	20
3.9.4 Uji Independent Sample t-test.....	20
4.0 Hipotesis Statistika	20
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	21
4.1 Deskripsi Data	21
4.1.1 Kemampuan Peserta Didik dalam Penguasaan Kosakata Sebelum Perlakuan	21
4.1.2 Kemampuan Peserta Didik dalam Penguasaan Kosakata Sesudah Perlakuan	21
4.1.3 Perbedaan kemampuan Peserta Didik dalam Penguasaan Kosakata Sebelum dan Sesudah Perlakuan	21
4.1.4 Uji Normalitas Data	22
4.1.5 Uji Homogenitas Data	23
4.1.6 Uji Paired Sample T-Test	25
4.1.7 Uji Independent T-Test.....	27
4.2 Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran	29
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian.....	33
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	34
5.1 Simpulan.....	34
5.2 Implikasi	35

5.3 Rekomendasi	35
Daftar Pustaka.....	37
LAMPIRAN.....	40
RIWAYAT HIDUP	69

DAFTAR TABEL

Tabel 2 1 Papan <i>Scrabble</i> dan Keterangannya	9
Tabel 2 2 Kriteria Hasil Belajar	13
Tabel 3 1 Tabel <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	15
Tabel 3 2 Hasil Uji Reliablilitas	18
Tabel 4 1 Hasil Uji Normalitas.....	22
Tabel 4 2 Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	23
Tabel 4 3 Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pre- Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Eskperimen	24
Tabel 4 4 Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol ...	24
Tabel 4 5 Hasil Uji Homogenitas <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	25
Tabel 4 6 Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i> Kelas Eskperimen	26
Tabel 4 7 Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i> Kelas Kontrol	27
Tabel 4 8 Hasil Uji <i>Pretest Uji Independent Sample T-Test</i> Kelas Eskperimen dan Kelas Kontrol	28
Tabel 4 9 Hasil <i>Post-Test Uji Independent Sample T-Test</i> Kelas Eskperimen dan Kelas Kontrol	29

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Soal Pretest Posttest, dan kisi-kisi Instrumen.....	40
Lampiran 2 Lembar SK Pengesaha Judul dan Dosen Pembimbing.....	50
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian.....	52
Lampiran 4 Surat Telah Menyelesaikan Penelitian.....	53
Lampiran 5 Dokumentasi Penelitian	54
Lampiran 6 Uji Normalitas	55
Lampiran 7 Uji Homogenitas	55
Lampiran 8 Uji Paired Sample T-Test	56
Lampiran 9 Uji Independent T-Test.....	56
Lampiran 10 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Pertama.....	56
Lampiran 11 Rencana Peaksanaan Pembelajaran pertemuan Kedua.....	60
Lampiran 12 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Ketiga	64

Daftar Pustaka

- Aisyah, F. N. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Scrabble Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang)
- Aprianingsih, V. (2013). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 5 Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arsi, A., & Herianto, H. (2021). Langkah-langkah Uji Validitas Dan Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan SPSS.
- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran.
- Gunawan, A., & Arfilla, D. (2021). Analisis Perbedaan Perilaku Keuangan Masyarakat Kecamatan Percut Sei Tuan Sebelum Dan Semasa Pandemi Covid-19. *Maneggio: Jurnal Ilmiah Magister Manajemen*, 4(2), 178-186.
- Hasrar, H., Dalle, A., & Usman, M. (2018). Hubungan penguasaan kosakata dengan keterampilan menulis karangan deskriptif bahasa jerman siswa. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 2(2), 32-40.
- Horz, Holger. (2010). Lernen mit Medien. http://dx.doi.org/10.1007/978-3-531-19994-8_2
- Jauhari, M. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 54-67. <http://dx.doi.org/10.32478/ngulang.v1i1.155>

- Maimunah, M. (2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban, 5(1).
- Matondang, M. M., Rini, E. S., Putri, N. D., & Yolvianysah, F. (2021). Uji perbandingan motivasi belajar siswa kelas XI MIPA 2 dan XII MIPA 2 di SMA Negeri 1 Muaro Jambi. *J. Sains dan Pendidik. Fis*, 16(03), 218-227.
- Muskini, D. R., & Wahyuningsih, F. (2021). INSTAGRAM STORY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS BAHASA JERMAN KELAS X SEMESTER I. *LATERNE*, 10(2), 49-63. <https://doi.org/10.26740/lat.v10n2.p49-63>
- Montolalu, C., & Langi, Y. (2018). Pengaruh pelatihan dasar komputer dan teknologi informasi bagi guru-guru dengan uji-t berpasangan (paired sample t-test). *d'CARTESIAN: Jurnal Matematika dan Aplikasi*, 7(1), 44-46.
- NADHIFA, N. A., & Pujosusanto, A. (2021). Game Belajar Bahasa Jerman LUVLINGUA Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jerman Keterampilan Menyimak Peserta Didik SMA Kelas XI. *LATERNE*, 10(2), 87-97
- Nirfayanti, N., & Nurbaeti, N. (2019). Pengaruh media pembelajaran google classroom dalam pembelajaran analisis real terhadap motivasi belajar mahasiswa. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 50-59.
- Novikasari, I. (2016). Uji Validitas Instrumen. Purwokerto: Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, 56.
- Rintan, B. (2023). *EFEKTIVITAS TEKNIK PEMBELAJARAN SUSUN KATA PADA KETERAMPILAN MENULIS* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian persyaratan analisis (Uji homogenitas dan uji normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1).
- Yuanita, E. (2018). Pengaruh Media Scrabble terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada Siswa Sekolah Dasar. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 7(4), 356-364.
- Witri, R. (2019). EFEKTIVITAS PENERAPAN PERMAINAN DIE MONTAGSMALER UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DALAM PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA