

ABSTRAK

Banuarea, Hanna. 2014. “Efektivitas Penggunaan Media *Spiel Tabu* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman”. Skripsi. Bandung: Departemen Pendidikan Bahasa Jerman. Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni UPI.

Kosakata merupakan unsur penting dalam empat keterampilan berbahasa. Keempat keterampilan tersebut adalah menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di SMA Negeri 15 Bandung dapat dilihat bahwa siswa mengalami berbagai kesulitan dalam menguasai kosakata khususnya materi nomina dalam bahasa Jerman. Hal tersebut disebabkan antara lain karena cara pembelajaran yang kurang menarik. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang tepat untuk membuat siswa banyak berlatih dan mempermudah siswa dalam menghafal kosakata. Salah satu media yang mungkin cocok digunakan untuk pembelajaran kosakata bahasa Jerman adalah *Spiel Tabu*. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah mengetahui: 1) penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum menggunakan media *Spiel Tabu*; 2) penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa setelah menggunakan media *Spiel Tabu*; 3) efektivitas penggunaan media *Spiel Tabu* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian *Quasi Experiment* dengan desain *One Group Pretest-Posttest* tanpa kelas kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri 15 Bandung yang belajar bahasa Jerman, dan sampel penelitian ini adalah siswa kelas XI Bahasa 1 sebanyak 15 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis yang terdiri dari 25 soal. Setelah diberikan tiga kali perlakuan dengan media *Spiel Tabu*, nilai rata-rata *pretest* siswa adalah 54,53 dengan nilai tertinggi 68 dan nilai terendah 30, sedangkan nilai rata-rata *posttest* adalah sebesar 84,6 dengan nilai tertinggi 91 dan nilai terendah 66 (Skala 0-100). Penghitungan uji-t menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($15,77 > 1,76$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Spiel Tabu* efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman, sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Spiel Tabu* dapat digunakan sebagai salah satu media alternatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa.

ABSTRAKT

Banuarea, Hanna. 2014. Die Effektivität der Anwendung von dem Medium Spiel Tabu beim Lernen des deutschen Wortschatzes. Zulassungsarbeit. Bandung: Deutschabteilung der Fakultät für Sprachen und Kunst. UPI. 2014.

Wortschatz ist eines der wichtigen Elemente in den vier Sprachfertigkeiten. Die Sprachfertigkeiten umfassen die Hörfertigkeit, die Sprechfertigkeit, die Lesefertigkeit, und die Schreibfertigkeit. Nach der Beobachtung der Verfasserin an der SMA N 15 Bandung haben die Schüler Schwierigkeiten beim Verstehen des Wortschatzes, besonder Nomens. Deshalb ist ein geeignetes Unterrichtsmedium gebraucht, mit dem die Lernenden den Wortschatz beherrschen könnten. Eines der Medien, das möglicherweise passend ist, ist das Medium "Spiel Tabu". Aufgrund der oben genannten Probleme hat die Verfasserin eine Untersuchung durchgeführt, mit den Zielen: (1) die Beherrschung des deutschen Wortschatzes der Lernenden vor der Anwendung des Mediums Spiel Tabu zu beschreiben, (2) die Beherrschung des deutschen Wortschatzes der Lernenden nach der Anwendung des Mediums Spiel Tabu darzustellen, und (3) die Effektivität der Anwendung des Mediums Spiel Tabu beim Lernen des deutschen Wortschatzes zu erfahren. Die Quasi-Experimentelle Methode mit one group pretest and posttest design ohne Kontrolleklasse wurde in diese Untersuchung verwendet. Die Population dieser Untersuchung waren alle Schüler der Klasse XI SMA N 15 Bandung und die Probanden dieser Untersuchung wurden aus den Schülern der Klasse XI Bahasa 1 SMA N 15 Bandung genommen, die aus 15 Personen bestanden. Das in dieser Untersuchung verwendete Instrument war ein schriftlicher Test, der aus 25 Aufgaben besteht. Nach der dreimaligen Behandlung mit dem "Spiel Tabu" zeigen die Untersuchungsergebnisse: die durchschnittliche Note vom Vortest war 54,53 mit der höchsten Note 68 und der niedrigsten Note 30, während die durchschnittliche Note vom Nachtest 84,6 war, mit der höchsten Note 91 und der niedrigsten Note 66 (Skala 0-100). Die Berechnung von t-Test zeigt, dass t-Wert größer als t-Verteilung ($15,77 > 1,76$) ist. Das heißt, dass es einen signifikanten Unterschied zwischen dem Ergebnis von dem Vor- und dem Nachtest gibt. Basierend auf diesen Ergebnissen kann man zusammenfassen, dass das Medium Spiel Tabu beim Lernen des deutschen Wortschatzes effektiv zu verwenden ist. Aus den obengenannten Untersuchungsergebnissen lässt sich schließen, dass die Deutschlehrer das Medium Spiel Tabu als eins der Alternativen beim Lernen des deutschen Wortschatzes anwenden könnten.

Hanna Banuarea, 2014

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA SPIEL TABU DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu