

ABSTRAKSI

Maryana, Tri: Penggunaan Media *Memory Games* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman. Skripsi. Bandung: Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman UPI FPBS 2014.

Kosakata merupakan salah satu aspek yang harus dikuasai dalam mempelajari bahasa Jerman, yaitu untuk menunjang penguasaan keterampilan berbahasa. Tujuan pembelajaran bahasa Jerman secara umum adalah agar setiap orang dapat menggunakan bahasa yang dipelajarinya untuk berkomunikasi, baik secara lisan maupun tertulis. Kosakata yang dibahas dalam penelitian ini adalah nomina. Pembelajaran kosakata pada umumnya dilakukan dengan menghafal nomina beserta artikelnnya, tetapi tidak semua siswa dapat dengan mudah menguasainya. Kendala ini diduga dapat diatasi dengan penerapan media pembelajaran, salah satunya adalah *Memory Games*. *Memory Games* merupakan salah satu jenis permainan kartu yang dapat digunakan untuk mengembangkan kosakata. Kartu *Memory Games* yang digunakan adalah kartu yang memuat nama-nama benda dan Artikel, atau nama-nama benda dan gambar. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) penguasaan kosakata bahasa Jerman pembelajar sebelum penerapan media *Memory Games*, (2) penguasaan kosakata bahasa Jerman pembelajar setelah penerapan media *Memory Games*, dan (3) efektivitas penggunaan media *Memory Games* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman. Dalam penelitian ini digunakan metode *Quasi-Experiment* dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMKN 3 Bandung dan sampel yang digunakan adalah siswa kelas XI Akuntansi 4 yang berjumlah 30 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* adalah 65,33 dengan nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 50, sedangkan nilai rata-rata *posttest* adalah sebesar 86,67 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 75 (Skala 0-100). Penghitungan uji-t menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($40,71 > 1,697$). Hal ini berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Memory Games* efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa media *Memory Games* dapat digunakan sebagai salah satu media alternatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa.

ABSTRAKT

Maryana, Tri. *Die Anwendung des Mediums Memory Games beim Lernen des deutschen Wortschatzes. Zulassungsarbeit. Bandung: Deutschabteilung der FPBS UPI. 2014.*

Wortschatz ist ein Aspekt, den man im Deutschen beherrschen muss, um die Deutschsprachfertigkeiten zu unterstützen. Das Unterrichtsziel ist, dass man die Sprache zum Kommunizieren sowohl mündlich als auch schriftlich verwendet. Der Wortschatz, der in dieser Untersuchung angesprochen ist, ist Nomen. Im Unterricht wurde normalerweise das Nomen mit dem Artikel auswendig gelernt, aber man kann das nicht einfach beherrschen. Dieses Problem kann wahrscheinlich mit der Anwendung der Unterrichtsmedien überwunden werden, zum Beispiel mit Memory Games. Das Memory Games ist eine Art von Kartenspiel, das verwendet werden kann, um die Wortschatzbeherrschung zu verbessern. Auf den Karten des Memory Games stehen die Namen der Sachen und Artikeln oder die Namen der Bilder. Die Ziele dieser Untersuchung sind: (1) die Beherrschung des deutschen Wortschatzes der Lernenden vor der Anwendung des Mediums Memory Games zu erkennen, (2) die Beherrschung des deutschen Wortschatzes der Lernenden nach der Anwendung des Mediums Memory Games zu beschreiben, und (3) die Effektivität der Anwendung des Mediums Memory Games zur Entwicklung der Beherrschung des deutschen Wortschatzes zu wissen. In dieser Untersuchung wurde die Quasi-Experiment Methode mit dem One Group Pretest-Posttest Design verwendet. Als Population dieser Untersuchung waren alle Schüler in der SMK Negeri 3 Bandung und Probanden waren die Schüler der Klasse XI Akuntansi 4 in der SMK Negeri 3 Bandung, die 30 Schüler betragen. Die Ergebnisse der Untersuchung sind folgendes: die durchschnittliche Note vom Vortest war 65,33 mit der höchsten Note 75 und der niedrigsten Note 50, während die durchschnittliche Note vom Nachtest 86,67 war, mit der höchsten Note 100 und der niedrigsten Note 75 (skala 0-100). Die Berechnung von t-Test zeigt dass $t_{\text{rechnung}} > t_{\text{tabelle}}$ ($40,71 > 1,697$) ist. Das heißt, dass es einen signifikanten Unterschied zwischen dem Ergebnis von dem Vor- und dem Nachtest gibt. Basierend auf den Ergebnissen kann man zusammenfassen, dass das Medien Memory Games beim Lernen des deutschen Wortschatzes effektiv zu verwenden ist. Aus den obengenannten Untersuchungsergebnissen lässt sich schließen, dass das Medium Memory Games als eins der Alternativen beim Lernen des deutschen Wortschatzes verwendet werden könnten.