

ABSTRAK

Sihombing, Novalia Magdalena. 2015. Efektivitas Penggunaan Permainan *Kreislauf* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman. Bandung, Skripsi: Departemen Pendidikan Bahasa Jerman. Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra. Universitas Pendidikan Indonesia.

Dalam pembelajaran bahasa Jerman terdapat empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Salah satu faktor penting untuk menguasai keterampilan berbahasa adalah penguasaan kosakata. Semakin banyak kosakata yang dikuasai siswa, maka akan semakin terampil berbahasa. Berdasarkan pengalaman penulis saat mengajar di SMA Pasundan 1 Bandung, seringkali siswa mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata. Salah satu kendala yang dihadapi siswa adalah menghafal kosakata secara mudah dan cepat. Oleh karena itu, dalam penelitian ini digunakan permainan *Kreislauf* dalam pembelajaran bahasa Jerman sebagai latihan pemantapan penguasaan kosakata. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui : 1) Penguasaan kosakata siswa sebelum menggunakan permainan *Kreislauf*. 2) Penguasaan kosakata siswa setelah menggunakan permainan *Kreislauf*. 3) Efektivitas penggunaan permainan *Kreislauf* untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Jerman. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *quasi eksperimental* dengan desain “*One Group Pretest-Posttest*”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Pasundan 1 Bandung yang belajar bahasa Jerman. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI B2 sebanyak 27 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes tulis yang terdiri dari 30 soal. Hasil analisis data menunjukkan: 1) Pada *Pretest* diperoleh nilai tertinggi 80, nilai terendah 46 dan nilai rata-rata 63.77. Dengan kata lain penguasaan kosakata siswa sebelum menggunakan permainan *Kreislauf* termasuk ke dalam kategori cukup. 2) Pada *Posttest* diperoleh nilai tertinggi 93 dan nilai terendah 63 dengan nilai rata-rata 80.70. Dengan kata lain penguasaan kosakata siswa sesudah menggunakan permainan *Kreislauf* termasuk ke dalam kategori baik. 3) Berdasarkan uji-t diketahui bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($t_{hitung} 13.85 > t_{tabel} 2,0555$). Ini menunjukkan bahwa perbedaan tersebut signifikan. Dengan demikian permainan *Kreislauf* ini efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa. Oleh karena itu, disarankan kepada guru agar menerapkan permainan *Kreislauf* untuk digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

ABSTRAKT

Sihombing, Novalia Magdalena. 2015. Die Effektivität der Anwendung des Spiels Kreislauf zur Steigerung der deutschen Wortschatzbeherrschung. Bandung, eine Abschlussarbeit an der Deutschabteilung der Pädagogischen Fakultät für Sprachen und Literatur. Pädagogische Universität Indonesiens.

Im Deutschunterricht gibt es vier Sprachfertigkeiten, nämlich Hörfertigkeit, Sprechfertigkeit, Lesefertigkeit, und Schreibfertigkeit. Die Wortschatzbeherrschung ist eins der wichtigsten Elemente, um die vier Sprachfertigkeiten zu beherrschen. Je besser die Wortschatzbeherrschung eines Schülers ist, desto besser sind seine Sprachfertigkeiten. Nach der Erfahrung der Verfasserin in SMA Pasundan 1 Bandung haben die Schüler oft Schwierigkeiten bei der Wortschatzbeherrschung. Eines der Probleme ist der Wortschatz im Kopf einfach zu behalten. In dieser Untersuchung wird das Spiel Kreislauf zur Steigerung der deutschen Wortschatzbeherrschung verwendet. Diese Untersuchung hat sich zum Ziel gesetzt, um folgende herauszufinden: 1) Die Wortschatzbeherrschung der Lernenden vor der Anwendung des Spiels Kreislauf. 2) Die Wortschatzbeherrschung der Lernenden nach der Anwendung des Spiels Kreislauf. 3) Die Effektivität der Anwendung des Spiels Kreislauf im Wortschatzunterricht. In dieser Untersuchung wurde die Quasi-Experimentalmethode mit dem „One Group Pretest-Posttest“ Design verwendet. Die Population dieser Untersuchung sind alle Deutschlernenden von der SMA Pasundan 1 Bandung. Als Sampel sind 27 Schüler von der Klasse XI B 2. Als Instrument der Untersuchung wurde der schriftliche Test verwendet, der aus 30 Aufgaben besteht. Die Ergebnisse dieser Untersuchung zeigen folgendes: 1) Im Vortest ist die höchste Note 80, die niedrigste 46, und die Durchschnittsnote 63,77. Dies bedeutet, dass die Wortschatzbeherrschung der Lernenden vor der Anwendung des Spiels Kreislauf ausreichend ist. 2) Im Nachtest ist die höchste Note 93, die niedrigste 63, und die Durchschnittsnote 80,70. Dies bedeutet, dass die Wortschatzbeherrschung der Lernenden nach der Anwendung des Spiels Kreislauf zur Kategorie gut gehört. 3) Nach der Berechnung mit der Probe-t ergab sich, dass T-Rechnung größer als T-Tabelle ($t_{\text{Rechnung}} 13,85 > t_{\text{Tabelle}} 2,0555$) ist. Dies zeigt, dass es einen signifikanten Unterschied zwischen dem Ergebnis des Vortests und dem ergebnis der Nachtests gibt. Das heißt, dass das Spiel Kreislauf zur Steigerung der deutschen Wortschatzbeherrschung effektiv ist. Deshalb sollten die Lehrenden das Spiel Kreislauf im Unterricht des deutschen Wortschatzes einsetzen.