

## ABSTRAKSI

**Rahayu, Ghian Fitriani. 2015. “Efektivitas Teknik Permainan *Wörter-Würfeln* dalam Pembelajaran *Artikel*”. Skripsi. Bandung: Departemen Pendidikan Bahasa Jerman. FPBS. Universitas Pendidikan Indonesia.**

Bahasa Jerman dianggap sebagai bahasa asing yang sulit untuk dipelajari oleh siswa, salah satunya karena dalam bahasa ini setiap kata benda memiliki *Artikel*. Penguasaan *Artikel* pada kata benda atau nomina di dalam bahasa Jerman sangat berpengaruh dalam pembentukan kalimat, karena diduga semakin baik seseorang memahami *Artikel*, maka semakin lancar pula dia dapat menggunakan bahasa Jerman. Dalam proses pembelajaran *Artikel* metode yang biasa digunakan untuk membantu siswa adalah menghafal. Meskipun terdapat petunjuk untuk menentukan *Artikel*, siswa tetap harus menggunakan metode menghafal, karena petunjuk tersebut tidak mewakili semua nomina. Hal tersebut tidak jarang membuat siswa bosan dan tidak bersemangat untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar bahasa Jerman di sekolah. Untuk itu diperlukan pembelajaran *Artikel* yang efektif sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui kemampuan siswa dalam menentukan *Artikel* sebelum menggunakan teknik permainan *Wörter-Würfeln*, 2) mengetahui kemampuan siswa dalam menentukan *Artikel* setelah penerapan teknik permainan *Wörter-Würfeln*, 3) mengetahui efektivitas permainan *Wörter-Würfeln* dalam pembelajaran *Artikel*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *quasi experiment* dengan mengambil populasi penelitian seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 23 Bandung yang memilih Lintas Minat Bahasa Jerman dan sampel penelitian sebanyak 18 siswa dari kelas XI Lintas Minat 4 Bahasa Jerman. Setelah data dianalisis diperoleh nilai rata-rata *pretest* 65,88 dan *posttest* 85,16. Berdasarkan uji *t* diperoleh hasil  $t_{hitung} = 9,49$  dan  $t_{tabel} = 2,1098$ , yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada perolehan nilai rata-rata siswa pada saat *pretest* sebelum diberikan perlakuan dan pada saat *posttest* yaitu setelah pemberian perlakuan. Hal ini menunjukkan bahwa teknik permainan *Wörter-Würfeln* efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menentukan *Artikel* dalam bahasa Jerman. Berdasarkan hasil penelitian ini permainan *Wörter-Würfeln* dapat digunakan sebagai salah satu teknik alternatif dalam pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman.

## ABSTRAKT

**Rahayu, Ghian Fitriani. 2015. "Effektivität der Spieltechnik Wörter-Würfeln in der Artikelbeherrschung im Deutschunterricht". Bandung: eine Abschlussarbeit an der Deutschabteilung der Pädagogischen Fakultät für Sprachen und Literatur. Pädagogische Universität Indonesiens.**

Deutsch ist für die Schüler schwer zu lernen. Einer der Gründe ist, in dieser Sprache hat jedes Nomen einen Artikel. Die Artikelbeherrschung im Deutschen beeinflusst die Satzbildung. Es wird vermutet, dass je besser man den Artikel beherrscht, desto besser spricht man Deutsch. Eine der Methoden, die in der Artikelbeherrschung des Deutschunterrichts oft benutzt wird, ist das Auswendiglernen. Obwohl es einige Hinweise für die Artikelbeherrschung gibt, müssen die Schüler trotzdem das Auswendiglernen verwenden, weil die Hinweise nicht alle Nomen vertreten. Dies macht die Schüler oft langweilig und motivieren die Schüler nicht, um Deutsch zu lernen. Deshalb brauchen die Lehrer eine effektive Methode im Deutschunterricht, damit die Schüler die Lernmaterialien gut verstehen und die Lernziele erreichbar sein könnten. Die Ziele dieser Untersuchung sind: 1) die Fähigkeit die Schüler in der Artikelbeherrschung vor der Anwendung der Spieltechnik Wörter-Würfeln zu wissen, 2) die Fähigkeit der Lernenden nach der Anwendung der Spieltechnik Wörter-Würfeln zu erfahren 3) die Effektivität der Spieltechnik Wörter-Würfeln in der Artikelbeherrschung im Deutschunterricht zu wissen. In dieser Untersuchung wird Quasi-Experiment Methode verwendet. Die population dieser Untersuchung waren alle Schüler der 11. Klassen Lintas Minat Bahasa Jerman der SMAN 23 Bandung und als Probanden waren 18 Schüler der 11. Klasse Lintas Minat 4 Bahasa Jerman der SMAN 23 Bandung. Nach der Datenanalyse wurde es beschrieben, dass die Note vom Vortest im Durchschnitt 65,88 war, während die durchschnittliche Note vom Nachtest 85,16 war. Nach der T-probe stellt heraus, dass das Resultat  $t_{\text{Test}} = 9,49$  und  $t_{\text{Tabelle}} = 2,1098$  ist. Dies zeigt, dass es einen signifikanten Unterschied zwischen dem Ergebnis des Pretests und dem Ergebnis des Posttests gibt. Dies zeigt uns auch, dass die Spieltechnik Wörter-Würfeln zur Steigerung der Fähigkeit der Lernenden in der Artikelbeherrschung im Deutschen effektiv ist. Basierend auf den Untersuchungsergebnissen könnte die Spieltechnik Wörter-Würfeln als Alternative beim Unterrichten des deutschen Artikels angewendet werden, damit die Artikelbeherrschung der Lernenden steigen könnte.