

## ABSTRAKSI

**Sulistiyani, Sisilia Ayu, 2015. Penggunaan Permainan *Wörter-Hüpfen* sebagai Latihan Mengeja (*Buchstabieren-Übung*). Skripsi Departemen Pendidikan Bahasa Jerman, FPBS. Universitas Pendidikan Indonesia.**

Mengeja merupakan salah satu kompetensi yang harus dicapai oleh pembelajar di tingkat awal. Banyak faktor yang menyebabkan kesulitan siswa untuk mengeja. Pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk latihan mengeja (*Buchstabieren-Übung*) dapat mendukung proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Salah satu media pembelajaran adalah permainan. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) kemampuan siswa dalam mengeja sebelum penggunaan permainan *Wörter-Hüpfen*, (2) kemampuan siswa dalam mengeja sesudah penggunaan permainan *Wörter-Hüpfen*, (3) efektivitas permainan *Wörter-Hüpfen* sebagai latihan mengeja (*Buchstabieren-Übung*) siswa. Dalam penelitian ini digunakan metode eksperimen semu dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMAN 12 Bandung tahun pelajaran 2015/2016 dan sampelnya adalah siswa kelas X Lintas Minat Jerman A sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas X Lintas Minat Jerman B sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan instrumen pelengkap yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai tes awal dan tes akhir antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dilakukan uji signifikansi dengan menggunakan uji-t independen. Dari hasil analisis data diketahui bahwa: (1) kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan yang hampir sama dalam mengeja sebelum penggunaan permainan *Wörter-Hüpfen*, (2) kelas eksperimen memiliki kemampuan yang meningkat signifikan dalam mengeja sesudah penggunaan permainan *Wörter-Hüpfen*, sedangkan kemampuan mengeja kelas kontrol malah menurun, (3) setelah penghitungan data hasil tes akhir kedua kelas diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}(10,8 > 2,0049)$  dengan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) 0,05. Ini berarti bahwa hipotesis penelitian terbukti. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan *Wörter-Hüpfen* dalam pembelajaran efektif sebagai latihan mengeja (*Buchstabieren-Übung*) siswa. Oleh karena itu, disarankan kepada guru untuk menggunakan permainan *Wörter-Hüpfen* sebagai salah satu alternatif media untuk latihan mengeja (*Buchstabieren-Übung*) siswa.

## ABSTRAKT

**Sulistiyani, Sisilia Ayu, 2015. Die Anwendung des Wörter-Hüpfen-Spiels als Buchstabieren-Übung. Bandung. Eine Abschlussarbeit an der Deutschabteilung, FPBS. Universitas Pendidikan Indonesia.**

*Buchstabieren ist einer der Kompetenzen, den die Anfänger beherrschen müssen. Es gibt einige Faktoren, warum Buchstabieren schwierig ist. Um diese Schwierigkeiten zu überwinden, kann der Einsatz der richtigen Medien ein Ausweg werden. Eines der Lernmedien ist das Spiel, das man zur Buchstabieren-Übung benutzen kann. Die Ziele dieser Untersuchung sind, um folgendes herauszufinden: (1) die Fähigkeit der Schüler beim Buchstabieren vorder Anwendung des Wörter-Hüpfen-Spiels, (2) die Fähigkeit der Schüler beim Buchstabieren nach der Anwendung des Wörter-Hüpfen-Spiels, (3) die Effektivität der Anwendung des Wörter-Hüpfen-Spiels zur Verbesserung der Fähigkeit der Schüler beim Buchstabieren. In dieser Untersuchung wurde die Quasi-Experimentmethode mit dem Nonequivalent Control Group Design verwendet. Die Population der Untersuchung waren alle Schüler der X. Klasse an der SMAN 12 Bandung vom Jahrgang 2015/2016 und die Probanden waren die Schüler der X deutsche Interesse-Klasse A als die Experimentklasse und X deutsche Interesse-Klasse B als die Kontrollklasse. Die Interesse-Klasse, die Deutsch aus Interesse gewählt hat. Die Instrumente dieser Untersuchung waren der Test und das Ergänzungsinstrument nämlich der Unterrichtsplan. Um den Unterschied der durchschnittlichen Note vom Vortest und vom Nachtest zwischen der Experimentklasse und der Kontrollklasse zu erfahren, wurde die t-independent-Probe benutzt. Die Ergebnisse der Datenanalyse zeigen folgendes: (1) die Schüler in der Experimentklasse und der Kontrollklasse haben vor der Anwendung des Wörter-Hüpfen-Spiels fast gleiche Leistung beim Buchstabieren, (2) die Schüler der Experimentklasse haben nach der Anwendung des Wörter-Hüpfen-Spiels signifikante Steigerung bei der Fähigkeit beim Buchstabieren, aber die der Kontrollklasse hat Verminderung, (3) nach den Datenberechnungen der Nachtest-Ergebnisse von beiden Klassen wurde herausgefunden, dass die Zahl der t-rechnung höher als die Zahl der t-tabelle ( $10,8 > 2,0049$ ) mit dem ( $\alpha$ ) 0.05-signifikanten Wert ist. Das heißt, dass die Hypothese dieser Untersuchung bestätigt ist. Aus den Ergebnissen lässt es sich zusammenfassen, dass das Wörter-Hüpfen Spiel effektiv ist, um die Fähigkeit der Schüler beim Buchstabieren zu verbessern. Deswegen wird es vorgeschlagen, dass die Lehrer das Wörter-Hüpfen Spiel als eine der Alternativen zur Verbesserung der Fähigkeit der Schüler beim Buchstabieren verwenden könnten.*