

## ABSTRAKSI

**Kusumawardhani, Irani, 2015. Efektivitas Teknik Permainan *Trivial Pursuit* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman. Bandung. Skripsi Departemen Pendidikan Bahasa Jerman, FPBS. Universitas Pendidikan Indonesia.**

Kosakata merupakan salah satu unsur penting dalam keterampilan berbahasa. Keterampilan tersebut adalah mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Para pembelajar bahasa Jerman sering mengalami kesulitan dalam mempelajari kosakata karena sangat luas ruang lingkungannya. Berdasarkan pengamatan peneliti di SMAN 19 Bandung, terdapat beberapa kesulitan yang dialami oleh siswa, yaitu sulitnya memahami antara nomina, verba dan adjektiva. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan media pembelajaran yang menarik. Salah satunya melalui teknik permainan *Trivial Pursuit*. Dari pernyataan tersebut maka penulis melakukan penelitian yg berjudul “Efektivitas Teknik Permainan *Trivial Pursuit* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum menggunakan permainan *Trivial Pursuit*, (2) Penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah menggunakan permainan *Trivial Pursuit*, dan (3) Efektivitas teknik permainan *Trivial Pursuit* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa. Dalam penelitian ini digunakan metode eksperimen semu dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas XI Lintas Minat Bahasa Jerman 1 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas XI Lintas Minat Bahasa Jerman 2 sebagai kelas kontrol di SMAN 19 Bandung. Instrumen utama penelitian ini adalah tes dan instrumen pelengkapny adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Uji signifikansi dengan menggunakan uji t independen. Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai tes awal kelas kontrol lebih baik daripada kelas eksperimen. Namun, setelah diterapkan teknik permainan *Trivial Pursuit*, kelas eksperimen memiliki tingkat penguasaan kosakata yang lebih baik. Setelah uji t independen hasil tes akhir kedua kelas dilakukan, maka diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $6,48 > 2,0106$ ) dengan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) 0,05. Ini berarti bahwa hipotesis penelitian yang berbunyi: terdapat perbedaan yang signifikan antara penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah penerapan teknik permainan *Trivial Pursuit* terbukti. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa teknik permainan *Trivial Pursuit* efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman siswa. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, disarankan kepada guru agar menerapkan teknik permainan *Trivial Pursuit* sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa.

## ABSTRAKT

**Kusumawardhani, Irani, 2015. Die Effektivität der Spieltechnik "Trivial Pursuit" im Wortschatzunterricht. Bandung. Eine Abschlussarbeit an der Deutschabteilung der Pädagogischen Fakultät für Sprachen und Literatur Universitas Pendidikan Indonesia.**

*Wortschatz ist eines der wichtigen Elemente beim Erwerb von Sprachfertigkeiten. Die Fertigkeiten sind Lesen, Hören, Schreiben und Sprechen. Die Deutschlernenden haben noch oft Schwierigkeiten, Wortschatz zu beherrschen, denn der deutsche Wortschatz hat den großen Umfang. Aus der Beobachtung in der SMAN 19 Bandung wird erfahren, dass die Schüler die Nomen, Verben und Adjektive schwierig zu verstehen haben. Um dieses Problem zu lösen, braucht man den interessante Unterrichtsmedien. Eines davon ist Spieltechnik Trivial Pursuit. Basierend auf diesen Anlass führt die Verfasserin eine Untersuchung unter dem Titel „Die Effektivität der Spieltechnik Trivial Pursuit im Wortschatzunterricht“. Die Ziele dieser Untersuchung sind, um folgendes herauszufinden: (1) die Beherrschung des deutschen Wortschatzes der Schüler vor der Anwendung der Spieltechnik "Trivial Pursuit", (2) die Beherrschung des deutschen Wortschatzes der Schüler nach der Anwendung der Spieltechnik "Trivial Pursuit", (3) die Effektivität der Spieltechnik "Trivial Pursuit" im Unterricht des deutschen Wortschatzes. In dieser Untersuchung wurde die Quasi-Experimentmethode mit dem Nonequivalent Control Group Design verwendet. Die Probanden waren die Schüler der XI. Deutschklasse 1 als die Experimentklasse und der XI. Deutschklasse 2 als die Kontrollklasse in der SMAN 19 Bandung. Der Test war das Hauptinstrument dieser Untersuchung und die Lehrskizze gilt als zusätzliches Instrument. Der t-independent-Test wurde benutzt. Die Ergebnisse der Datenanalyse zeigen, dass die Leistung der Lernenden in der Kontrollklasse vor der Anwendung der Spieltechnik "Trivial Pursuit" besser als die Experimentklasse ist. Aber nach der Anwendung der Spieltechnik "Trivial Pursuit" hat die Experimentklasse bessere Leistung als die Kontrollklasse. Nach dem t-independent-Test der Nachtest-Ergebnisse von den beiden Klassen wurde herausgefunden, dass  $t_{Test} > t_{Tabelle}$  ( $6,48 > 2,0106$ ) mit dem ( $\alpha$ ) 0.05-signifikanten Wert ist. Das heißt, dass die Hypothese dieser Untersuchung lautet: „es gibt signifikante Unterschiede zwischen der Experimentklasse und der Kontrollklasse nach der Anwendung Spieltechnik Trivial Pursuit“, bestätigt ist. Aus den Ergebnissen lässt sich zusammenfassen, dass die Anwendung der Spieltechnik Trivial Pursuit effektiv ist, um die Wortschatzbeherrschung der Schüler zu verbessern. Nach dem Untersuchungsergebnis wird vorgeschlagen, dass die Lehrenden die Spieltechnik Trivial Pursuit als eine der Alternativen zur Steigerung der deutschen Wortschatz der Schüler verwenden sollen.*