

## ABSTRAKSI

**Manuama, Magdalena Lusia, 2013. Model Pembelajaran Kosakata dengan Teknik Permainan *Magic Touch*. Bandung. Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman. Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni. Universitas Pendidikan Indonesia.**

Penelitian ini berjudul: Model Pembelajaran Kosakata dengan Teknik Permainan *Magic Touch*. Kosakata yang dibahas dalam penelitian ini adalah nomina. Dalam pembelajaran bahasa Jerman, siswa sering mengalami kesulitan dalam mengingat nomina beserta kata sandangnya di mana setiap nomina memiliki kata sandangnya masing-masing. Di samping itu, siswa harus mengetahui bentuk jamak dari setiap nomina. Faktor lain yang mungkin adalah strategi pembelajaran yang tidak tepat. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini. Sehubungan dengan strategi pembelajaran tersebut, terdapat banyak model-model pembelajaran. Salah satu dari model pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran dengan teknik permainan *Magic Touch*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: (1) Mendeskripsikan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kosakata dengan Teknik Permainan *Magic Touch*, (2) Mendeskripsikan Langkah-Langkah Pembelajaran Kosakata dengan Teknik Permainan *Magic Touch*. Teori mengenai kosakata dikutip dari Peltzer/Normann (2001), Wahrig (2011), Kunkel *et al.* (2007), Bimmel *et al.* (2011), Ulrich (2002), Antje Stork (2010), Bohn (2000) dan dari situs <http://de.wikipedia.org/wiki/Wortschatz>. Teori tentang nomina diambil dari Ulrich (2002), Engel (2004), Neubold (2008), dan Helbig/Buscha (2001), sedangkan teori tentang permainan *Magic Touch* dikutip dari Ayu Rini (2011). Penelitian ini menggunakan metode deskriptif-kualitatif. Berdasarkan penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan *Magic Touch* dapat dilakukan dan memiliki pengaruh yang positif. Siswa menjadi bersemangat untuk mempelajari nomina dan kata sandangnya. Langkah-langkah pembelajaran kosakata yang dipersiapkan oleh guru yakni sebagai berikut: (1) Guru menyiapkan benda-benda untuk permainan *Magic Touch* di rumah, (2) Guru menjelaskan kepada siswa tentang aturan permainan *Magic Touch*, (3) Siswa dibagi menjadi dua kelompok, kelompok A sebagai pemberi petunjuk, sedangkan kelompok B menebak benda yang dideskripsikan oleh kelompok A, (4) Guru memanggil seorang siswa dari kelompok A maju ke depan untuk bermain, (5) Kelompok A berdiskusi dalam kelompoknya untuk mendeskripsikan benda. Kelompok A membentuk kalimat sederhana untuk mendeskripsikan benda tersebut, (6) Ketika kelompok B telah menebak benda kemudian guru mengambil benda dari dalam kotak dan menunjukkan kepada siswa, (7) Siswa dan guru menghitung skor secara bersama-sama, kelompok mana yang menjadi pemenang. Hal yang disarankan yaitu dilakukan penelitian-penelitian selanjutnya tentang strategi-strategi pembelajaran untuk mempelajari kosakata.

## ABSTRAKT

**Manuama, Magdalena Lusya, 2013. *Das Unterrichtsmodell zum Wortschatz mit der Spieltechnik Magic Touch*. Bandung. Eine Abschlussarbeit an der Deutschabteilung der Fakultät für Sprachen und Kunst. Universitas Pendidikan Indonesia.**

*Der Titel dieser Untersuchung ist: "Das Unterrichtsmodell zum Wortschatz mit der Spieltechnik Magic Touch". Wörter, die hier beschrieben werden, sind Nomen. Beim Deutschunterricht haben die Schüler oft Schwierigkeiten, Nomen mit deren Artikel im Kopf zu behalten, da jedes Nomen einen eigenen Artikel hat. Außerdem müssen sich die Schüler die Pluralform von jedem Artikel merken. Es könnte sein, dass die Unterrichtsstrategie dazu nicht geeignet ist. Deshalb interessiert sich die Verfasserin, diese Untersuchung durchzuführen. In Bezug auf die Unterrichtsstrategie gibt es viele Unterrichtsmodelle. Eine von denen ist das Unterrichtsmodell mit der Spieltechnik Magic Touch. Die Ziele dieser Untersuchung sind folgendes herauszufinden: (1) Die Lehrskizze für das Unterrichtsmodell mit der Spieltechnik "Magic Touch" zu beschreiben, (2) Die Unterrichtsschritte beim Wortschatzunterricht mit der Spieltechnik "Magic Touch" zu beschreiben. Die Theorie bezüglich auf den Wortschatz wird von Peltzer/Normann (2001), Wahrig (2011), Kunkel et al. (2007), Bimmel et al. (2011), Ulrich (2002), Antje Stork (2010), Bohn (2000) und von der Webseite <http://de.wikipedia.org/wiki/Wortschatz> zitiert. Die Theorie über Nomen wird von Engel (2004), Neubold (2008) und Helbig/Buscha (2001) genommen und die über die Spieltechnik "Magic Touch" ist von Ayu Rini (2011) zitiert. In dieser Untersuchung wurde die deskriptive-kualitative Methode verwendet. Nach der Untersuchung kann man wie folgendes zusammenfassen: Das Unterrichtsmodell zum Wortschatz mit der Spieltechnik Magic Touch ist machbar und hat positive Wirkung. Die Schüler sind begeistert, Nomen und deren Artikel zu erlernen. Die Unterrichtsschritte, die die Lehrer vorbereiten sollten, sind wie folgendes: (1) Der Lehrer bereitet sich das Werkzeug für das Spiel "Magic Touch" zu Hause vor, (2) Der Lehrer erklärt den Schülern die Spielregeln, und (3) Die Schüler werden sich in zwei Gruppen eingeteilt, und zwar Gruppe A als die Anweisungsgeber und die Gruppe B soll erraten, was die Gruppe A beschreibt, (4) Der Lehrer ruft einen von den Schülern bei der Gruppe A, um sich vor der Klasse zu spielen, (5) Die Schüler in der Gruppe A müssen darüber diskutieren, wie sie die Sachen beschreiben. Sie bilden dabei kurze Sätze zur Beschreibung des Gegenstandes. (6) Wenn die Gruppe B erraten kann, nimmt der Lehrer den Gegenstand aus dem Kasten und zeigt ihn ihnen. (7) Die Schüler und der Lehrer zählen zusammen die Punkte, die jede Gruppe gewonnen hat. Es wird vorgeschlagen, dass weitere Untersuchungen über die Unterrichtsstrategien zum Erlernen des Wortschatzes durchgeführt werden.*