

ABSTRAKT

Dewi, Astri Puspita. 2015. Die Effektivität der Spieltechnik „Der große Preis“ beim Lernen des deutschen Wortschatzes. Bandung: Eine Abschlussarbeit an der Deutschabteilung der Fakultät für Sprachen und Literatur. Pädagogische Universität Indonesiens.

Im Fremdsprachenunterricht, in diesem Fall Deutschunterricht, wird ausreichende Wortschatzbeherrschung benötigt, um die Sprachfertigkeiten zu beherrschen. Die Schüler haben Schwierigkeiten mit der Wortschatzbeherrschung und es wird durch viele Faktoren verursacht. Einer der Faktoren ist uninteressanter Lernprozess, so dass die Schüler nicht aktiv am Lernprozess teilnehmen. Um diese Schwierigkeiten zu überwinden, gibt es eine alternative Technik, nämlich die Spieltechnik *Der große Preis*. Die Ziele dieser Untersuchung sind, um folgendes herauszufinden: (1) die Wortschatzbeherrschung der Schüler vor der Anwendung der Spieltechnik „Der große Preis“, (2) die Wortschatzbeherrschung der Schüler nach der Anwendung der Spieltechnik „Der große Preis“, und (3) die Effektivität der Spieltechnik „Der große Preis“ zur Steigerung der Wortschatzbeherrschung von den Schülern. In dieser Untersuchung wurde die *Quasi-Experiment-Methode* mit dem *Nonequivalent Control Group Design* verwendet. Die Population der Untersuchung waren alle Schüler der 11. Klasse an der SMA Negeri 16 Bandung und die Probanden waren die Schüler der XI Lintas Minat Jerman 1 als die Experimentierklasse und XI Lintas Minat Jerman 2 als die Kontrollklasse. Das Hauptinstrument dieser Untersuchung ist der Test und das zusätzliche Instrument ist die Lehrskizzen (RPP). Der t-independent-Test wurde benutzt, um den Unterschied der durchschnittlichen Noten des Vortests und des Nachtests zwischen der Experimentierklasse und der Kontrollklasse zu wissen. Die Ergebnisse der Datenanalyse zeigen folgendes: (1) die Schüler in der Experimentierklasse und der Kontrollklasse haben vor dem Einsatz der Spieltechnik „Der große Preis“ die gleiche Leistung in der Wortschatzbeherrschung, (2) die Schüler der Experimentierklasse haben nach der Anwendung der Spieltechnik „Der große Preis“ bessere Leistung in der Wortschatzbeherrschung als die Kontrollklasse, und (3) nach dem t-independent-Test der Nachtest-Ergebnisse von beiden Klassen wurde herausgefunden, dass $t_{\text{Rechnung}} > t_{\text{Tabelle}}$ ($2,6677 > 2,0154$) mit dem (α) 0,05-signifikanten Wert ist. Das heißt, dass die Hypothese dieser Untersuchung, nämlich die Spieltechnik „Der große Preis“ beim Lernen des deutschen Wortschatzes bestätigt und das Spiel effektiv ist. Mit anderen Worten kann man sagen, dass die Spieltechnik „Der große Preis“ zur Steigerung der Wortschatzbeherrschung effektiv ist. Deshalb wird vorgeschlagen, dass die Lehrenden die Spieltechnik „Der große Preis“ als eine der Alternativen zur Steigerung der Wortschatzbeherrschung der Schüler verwenden könnten.

ABSTRAK

Dewi, Astri Puspita, 2015. Efektivitas Teknik Permainan *Der Große Preis* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman. Bandung: Skripsi Departemen Pendidikan Bahasa Jerman. Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra. Universitas Pendidikan Indonesia.

Dalam pembelajaran bahasa asing khususnya bahasa Jerman diperlukan penguasaan kosakata yang memadai agar dapat menguasai keterampilan berbahasa dengan baik. Siswa mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata, hal tersebut disebabkan oleh banyak faktor. Salah satunya adalah proses pembelajaran yang kurang menarik, sehingga siswa menjadi kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi kesulitan tersebut adalah dengan menggunakan teknik permainan dalam pembelajaran. Salah satu teknik permainan yang dapat digunakan adalah *Der große Preis*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum menggunakan teknik permainan *Der große Preis*, (2) Penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa setelah menggunakan teknik permainan *Der große Preis*, dan (3) Efektivitas teknik permainan *Der große Preis* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Dalam penelitian ini digunakan metode eksperimen semu dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 16 Bandung dan sampelnya adalah siswa kelas XI Lintas Minat Jerman 1 sebagai kelas perlakuan dan siswa kelas XI Lintas Minat Jerman 2 sebagai kelas kontrol. Instrumen utama penelitian ini adalah tes dan instrumen pelengkapya adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Uji signifikansi dengan menggunakan uji t independen digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* antara kelas perlakuan dan kelas kontrol. Hasil analisis data menunjukkan bahwa: (1) Kelas perlakuan dan kelas kontrol memiliki kemampuan yang sama dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman sebelum penggunaan teknik permainan *Der große Preis*, (2) Kelas perlakuan memiliki penguasaan kosakata bahasa Jerman yang lebih baik daripada kelas kontrol setelah penggunaan teknik permainan *Der große Preis*, dan (3) Setelah uji t independen terhadap data hasil *posttest* kedua kelas diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,6677 > 2,0154$) dengan taraf signifikansi (α) 0,05. Ini menunjukkan bahwa hipotesis penelitian yang berbunyi “Teknik permainan *Der große Preis* efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman” terbukti. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa teknik permainan *Der große Preis* efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa. Oleh karena itu, disarankan kepada guru agar menggunakan teknik permainan *Der große Preis* sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa.