

ABSTRAKT

Aprianson, Ari. 2013. *Die Effektivität der Anwendung des Mediums Würfelspiel bei der Bildung der W-Fragen. (Wer, Wo, Wann, Wie, Was, Woher). Bandung. Skripsi: eine Abschlussarbeit an der Deutschabteilung der Fakultät für Sprachen und Kunst. Universitas Pendidikan Indonesia.*

W-Fragen spielen eine wichtige Rolle beim Deutschlernen, denn durch W-Fragen kann man Informationen bekommen. Basierend auf der Beobachtung des Verfassers haben viele Schüler an der SMA PGII 2 noch Schwierigkeiten bei der Bildung der W-Fragen, vor allem bei der Stellung der Verben im Satz und bei der Auswahl der Fragewörter. Aus diesem Grund wurde das Medium Würfelspiel als eins der alternativen Medien verwendet. Die Ziele dieser Untersuchung sind es: (1) die Fähigkeit der Schüler bei der Bildung der W-Fragen vor der Anwendung des Mediums Würfelspiel; (2) die Fähigkeit der Schüler bei der Bildung der W-Fragen nach der Anwendung des Mediums Würfelspiel; (3) die Effektivität der Anwendung des Mediums Würfelspiel bei der Bildung der W-Fragen herauszufinden. In dieser Untersuchung wurde die Quasi-Experimentmethode mit "one-group-Pretest-Posttest" -Design verwendet. Die Population in dieser Untersuchung waren alle Schüler an der SMA PGII 2 Bandung und Sample dieser Untersuchung waren 18 Schüler der 11. Klasse der Sozialwissenschaftlichen Abteilung (IPS) vom Jahrgang 2012/2013. Das Instrument in dieser Untersuchung war ein schriftlicher Test. Um den Unterschied zwischen dem Ergebnis im Pretest und im Posttest herauszufinden, wurde der t-test benutzt. Die Analyseergebnisse zeigen, dass die durchschnittlichen Noten des Pretests 56,67 und die des Posttests 88,33 sind. Das Ergebnis der Analyse zeigt, dass $t_{rechnung}$ größer als $t_{tabelle}$ ist. Das bedeutet, dass es einen signifikanten Unterschied zwischen der Fähigkeit der Schüler bei der Bildung der W-Fragen vor und nach der Anwendung des Mediums Würfelspiel gibt. Das zeigt, dass die Hypothese in dieser Untersuchung bestätigt ist. Das bedeutet, dass das Medium Würfelspiel bei der Bildung der W-Fragen effektiv ist. Basierend auf des Untersuchungsergebnisses könnte man im Deutschunterricht, vor allem bei der Bildung der W-Fragen, das Medium Würfelspiel als eine Alternative verwenden.

ABSTRAKSI

Aprianson, Ari. 2013. Efektivitas Penggunaan Media Permainan Dadu dalam Pembentukan *W-Fragen* (*Wer, Wo, Wann, Wie, Was, Woher*). Bandung. Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni. Universitas Pendidikan Indonesia.

W-Fragen berperan penting dalam pembelajaran bahasa Jerman, karena *W-Fragen* dapat digunakan untuk mendapatkan informasi yang diinginkan. Berdasarkan pengamatan penulis, banyak siswa SMA PGII 2 yang memiliki kesulitan dalam membentuk *W-Fragen*, khususnya dalam menentukan letak verba dan kata tanya yang tepat. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk meneliti penggunaan media permainan dadu sebagai media alternatif dalam pembentukan *W-Fragen*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) bagaimana kemampuan pembelajar dalam membentuk *W-Fragen* sebelum penerapan media permainan dadu, (2) kemampuan pembelajar dalam membentuk *W-Fragen* setelah penerapan media permainan dadu, dan (3) efektivitas media permainan dadu dalam membentuk *W-Fragen*. Dalam penelitian ini digunakan metode *quasi eksperimen* dengan menggunakan desain *one group pretest posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA PGII 2 dan sampel penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS tahun ajaran 2012/2013 yang berjumlah 18 siswa. Instrumen yang digunakan adalah tes tertulis mengenai *W-Fragen*. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara hasil *pretest* dan *posttest*, maka dilakukan uji signifikansi dengan menggunakan uji $-t$. Hasil analisis data menunjukkan, nilai rata-rata *pretest* 56,67 dan nilai rata-rata *posttest* 88,433. Hasil penghitungan uji signifikansi/ uji $-t$ menunjukkan bahwa, t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa dalam membentuk *W-Fragen* sebelum dan sesudah menggunakan media permainan dadu. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis penelitian ini dapat diterima dan membuktikan bahwa penggunaan media permainan dadu efektif dalam pembelajaran pembentukan *W-Fragen*. Berdasarkan hasil penelitian, maka media permainan dadu dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran bahasa Jerman, khususnya dalam pembentukan *W-Fragen*.