ABSTRAKT

Andriani, Rina, 2016. ***Die Effektivität der Spieltechnik Kuckucksei zur Steigerung der Beherrschung deutscher Artikel. Eine Abschlussarbeit an der Deutschabteilung der Fakultät für Sprachen und Literatur. Bandung: Pädagogische Universität Indonesien.***

Die Wortschatzbeherrschung ist einer der Faktoren, der die Sprachfertigkeit unterstützt. Und Nomen ist ein Teil des Wortschatzes. Die deutsche Sprache hat ihre eigenen Einzigartigkeiten. Eine davon merkt man im Nomen. Jedes Nomen im Deutschen hat seinen eigenen Artikel. Deswegen haben die Lernenden oft Schwierigkeiten, den Artikel im Kopf zu behalten. Um dieses Problem zu lösen, braucht man ein interessantes Lernmedium, das die Motivation der Lernenden steigern und den Lernenden helfen kann, den Artikel im Kopf zu behalten. Eins der Lernmedien, das man im Unterricht einsetzen kann, ist Kuckucksei-Spiel. Diese Untersuchung hat sich zum Ziel gesetzt, um folgendes herauszufinden: (1) die Artikelbeherrschung der Lernenden vor der Anwendung der Spieltechnik Kuckucksei, (2) die Artikelbeherrschung der Lernenden nach der Anwendung der Spieltechnik Kuckucksei, (3) die Effektivität der Anwendung der Spieltechnik Kuckucksei zur Steigerung der Artikelbeherrschung. In dieser Untersuchung wurde die Quasi-Experiment-Methode mit dem One-Group-Pretest-Posttest-Design verwendet. Die Population dieser Untersuchung waren alle Schüler der SMAN 6 Cimahi, und als Probanden wurden 37 Schüler der Klasse X IIS 1 genommen. Das Hauptinstrument war schriftlicher Test, der aus 25 Aufgaben besteht und zwar 9 Zuordnungsaufgaben, 8 Auswahlantwort, und 8 Aufgaben zu Lückentexten; und die Lehrskizze gilt als zusätliches Instrument. Die Ergebnisse dieser Untersuchung zeigen folgendes: 1) Im Vortest ist die Durchschnittsnote 57,05. Dies bedeutet, dass die Artikelbeherrschung der Lernenden vor der Anwendung der Spieltechnik Kuckucksei zur Kategorie ausreichend gehört. 2) Im Nachtest ist die Durchschnittsnote 85,05. Dies bedeutet, dass die Artikelbeherrschung der Lernenden nach der Anwendung der Spieltechnik Kuckucksei zur Kategorie sehr gut gehört. 3) Das Ergebnis der Berechnung mit dem t test zeigt, dass $t_{Rechnung}$ mit dem (α) 0.05-signifikanten Wert größer als $t_{Tabelle}$ ($t_{Rechnung}$ 21,37 > $t_{Tabelle}$ 1,69) ist. Dies bedeutet, dass es einen signifikanten Unterschied zwischen dem Ergebniss des Vortests und dem Ergebniss des Nachtests gibt. Mit anderen Worten kann man sagen, dass die Anwendung der Spieltechnik Kuckucksei zur Steigerung der Artikelbeherrschung effektiv ist. Aus den Untersuchungsergebnissen ist es zu empfehlen, dass die Lehrer beim Unterrichten des deutschen Artikels die Spieltechnik Kuckucksei als eine Alternative anwenden könnten.

ABSTRAKSI

Andriani, Rina, 2016. Efektivitas Teknik Permainan *Kuckucksei* dalam Meningkatkan Penguasaan *Artikel* Bahasa Jerman. Skripsi. Bandung: Departemen Pendidikan Bahasa Jerman. Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra. Universitas Pendidikan Indonesia.

Penguasaan kosakata merupakan salah satu faktor penunjang keterampilan berbahasa dan nomina merupakan salah satu bagian dari kosakata. Bahasa Jerman memiliki ciri khas tersendiri, yaitu setiap nomina dalam bahasa Jerman memiliki *Artikel* tersendiri. Ciri khas inilah yang sering menjadi persoalan bagi pembelajar bahasa Jerman karena sulitnya mengingat *Artikel* setiap nomina. Untuk mengatasi persoalan tersebut diperlukan media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat siswa serta dapat mempermudah siswa dalam mengingat *Artikel*. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu permainan *Kuckucksei*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Tingkat penguasaan siswa terhadap *bestimmter Artikel* sebelum penerapan teknik permainan *Kuckucksei*, (2) tingkat penguasaan siswa terhadap *bestimmter Artikel* setelah penerapan teknik permainan *Kuckucksei*, (3) efektivitas teknik permainan *Kuckucksei* dalam pembelajaran *bestimmter Artikel*. Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Experiment* dengan desain *One Group Pretest-Posttest.* Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri 6 Cimahi dan sebagai sampel diambil siswa kelas X IIS 2 sebanyak 37 orang. Instrumen utama yang digunakan adalah tes tertulis sebanyak 25 soal yang terdiri dari 9 soal mencocokkan, 8 soal pilihan ganda dan 8 soal mengisi teks rumpang, sedangkan instrumen pelengkapnya adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Hasil analisis data menunjukkan bahwa: 1) Pada hasil *pretest* diperoleh nilai rata-rata sebesar 57,05. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan *Artikel* sebelum menggunakan teknik permainan *Kuckucksei* tergolong pada kategori cukup. 2) Pada hasil *posttest* diperoleh nilai rata-rata sebesar 85,05. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan kosakata setelah menggunakan teknik *Kuckucksei* tergolong pada kategori baik sekali. (3) Berdasarkan uji-t diketahui bahwa t-hitung lebih besar daripada t-tabel (t_{hitung} 21,37 > t_{tabel} 1,69) dengan taraf signifikansi (α) 0,05. Ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa teknik permainan *Kuckucksei* efektif untuk meningkatkan penguasaan *Artikel* bahasa Jerman siswa. Berdasarkan hasil penelitian ini, teknik permaian *Kuckucksei* dapat dijadikan alternatif oleh pengajar bahasa Jerman dalam pembelajaran *Artikel*.