

ABSTRAKSI

Toisuta, Any Jeane, 2015, “Efektivitas Teknik Permainan *KIM* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman”. Skripsi, Bandung; Departemen Pendidikan Bahasa Jerman, FPBS, Universitas Pendidikan Indonesia

Dalam pembelajaran Bahasa Jerman peserta didik dituntut untuk menguasai empat keterampilan berbahasa yaitu: mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Meskipun kosakata tidak termasuk dalam salah satu keterampilan berbahasa, namun dalam pembelajaran bahasa Jerman penguasaan kosakata sangat diperlukan, karena kosakata merupakan salah satu unsur kebahasaan yang dapat menunjang keterampilan berbahasa. Berdasarkan pengalaman peneliti selama melaksanakan kegiatan PPL peserta didik masih mengalami kesulitan dalam membentuk sebuah kalimat, hal tersebut salah satunya dikarenakan keterbatasan kosakata bahasa Jerman yang dimiliki peserta didik. Ada banyak faktor yang menyebabkan peserta didik sulit dalam menguasai kosakata, di antaranya tidak adanya motivasi, sulit mengingat *Artikel*, sulit membedakan antara nomina, verba dan adjektiva, malas membaca dan kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam bentuk media permainan yang menarik. Salah satu permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata adalah *KIM-Spiel*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) kemampuan peserta didik dalam pembelajaran kosakata sebelum dan setelah penerapan teknik permainan *KIM*, 2) efektivitas permainan *KIM* dalam pembelajaran kosakata. Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian *quasi experiment* tanpa kelas kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI dan sebagai sampel diambil peserta didik kelas XI Lintas Minat 3 SMAN 19 Bandung tahun ajaran 2014/2015 sebanyak 28 orang. Instrumen yang digunakan adalah tes tertulis sebanyak 26 soal. Dari hasil penelitian dapat dilihat bahwa penguasaan kosakata peserta didik setelah penerapan permainan *KIM* mengalami peningkatan yaitu dari nilai *pretest* sebesar 59,32 meningkat menjadi 89,42 pada *posttest*. Dengan kata lain penggunaan permainan *KIM* efektif dalam pembelajaran kosakata. Berdasarkan hasil penelitian disarankan agar pengajar menggunakan permainan *KIM* sebagai alternatif dalam pembelajaran kosakata.

ABSTRAKT

Toisuta, Any Jeane, 2015, "Effektivität das KIM-Spiel bei der Wortschatzbeherrschung". Bandung: Eine Abschlussarbeit an der Deutschabteilung der Fakultät für Sprachen und Literatur. Pädagogische Universität Indonesiens.

Im Deutschunterricht wird von Schüler erwartet, dass sie die vier Sprachfertigkeiten beherrschen, nämlich: Hören, Sprechen, Lesen und Schreiben. Wortschatz gehört zwar nicht zu den Sprachfertigkeiten, aber er spielt im Deutschunterricht eine große Rolle, denn er ist eines der Sprachelemente, das die Leistung der Schüler bringen kann. Nach der Unterrichtserfahrung der Verfasserin bei der Lehrprobe war es den Schülern noch schwer, Sätze zu bilden, denn die Wortschatzbeherrschung der Schüler ist noch beschränkt. Darüber hinaus gibt es einige Faktoren, die diese Probleme verursachen können, u.a. Die Schüler haben wenig Interesse zum Lesen und es gibt noch wenig interessante Spielmedien im Unterricht. Eine der Lerntechniken, die man im Deutschunterricht anwenden kann, ist KIM- Spiel. Diese Untersuchung hat sich zum Ziel gesetzt: 1) Wortschatzbeherrschung der Schüler vor und nach der Anwendung des KIM-Spiels herauszufinden, 2) Effektivität des KIM- Spiel bei der Wortschatzbeherrschung zu erfahren. In dieser Untersuchung wurde die "Quasi Experiment" Methode ohne Kontrollklasse verwendet. Die Population in dieser Untersuchung waren alle Schüler der Klasse XI und als Sampel wurden 28 Schüler SMAN 19 Bandung der Klasse XI- Lintas Minat im Studienjahr 2014/2015 genommen. Als Instrument der Untersuchung wurde der schriftliche Test verwendet, der aus 26 Aufgaben besteht. Das Untersuchungsergebnis zeigt, dass die Wortschatzbeherrschung der Schüler sich nach dem Einsatz des KIM-Spiel, von der Durchschnittsnote 59,32 beim Vortest auf 89,42 beim Nachtest erhöht. Das heißt, dass die Anwendung des KIM-Spiels zur Steigerung der Wortschatzbeherrschung effektiv ist. Aus den Untersuchungsergebnissen ist es zu empfehlen, dass Lehrer das KIM-Spiel als eine Alternative beim Lehren des deutschen Wortschatzes anwenden könnten.