

ABSTRAKT

Hafizhah, Zahra. 2016. Die Effektivität des Spielmediums *Word Square* zur Steigerung der Beherrschung von deutschen Adjektiven. Bandung: Eine Zulassungsarbeit an der Deutschabteilung der Fakultät für Sprachen und Literatur. Pädagogische Universität Indonesiens.

*Adjektiv ist eine der Wortarten, die von Schülern beim Lernen beherrscht werden müssen. Je mehr Wortschatzbeherrschung ist, desto besser und effektiver sind die Schüler, ihre Ideen und Gedanken auszudrücken. Die Adjektive im Deutschen und Indonesischen haben unterschiedliche Benutzungsformen, deshalb haben viele Schüler Schwierigkeiten beim Adjektivlernen im Deutschen. Die Ursachen davon sind nämlich, dass die verwendeten Lernmethoden und –medien für die Schüler nicht interessant wären. Die Lernspielmedien können verwendet werden, damit der Unterricht Spaß macht und nicht langweilig sein wird und er wird ebenso die Schüler so motivieren, daß sie aktiv beim Lernen bzw beim Unterricht sind und Deutsch verstehen können. Basierend auf interessiert sich die Verfasserin, diese Forschung über die Verwendung des Spielmediums *Word Square* als Alternativ beim Adjektivlernen. Die Ziele der Untersuchung sind um folgendes herauszufinden: (1) die Adjektivbeherrschung der Schüler vor- und nach der Anwendung des Spielmediums *Word Square*, (2) den Unterschied der Adjektivbeherrschung der Schüler vor- und nach der Anwendung des Spielmediums *Word Square*, (3) die Effektivität des Spielmediums *Word Square* zur Steigerung der Beherrschung von deutschen Adjektiven. Die Population der Untersuchung waren alle Schüler in der elften Klasse in SMA Pasundan 1 Bandung und die Probanden der Untersuchung waren die Schüler im Schuljahr 2016/2017 in der XI IPA 1 Klasse, nämlich 24 Schüler. In dieser Untersuchung wurde die Pre-Experimentmethode durch One Group Pretest-Posttest Design verwendet. Das Hauptinstrument dieser Forschung ist Adjektivtest mit 26 Aufgaben und das zusätzliche Instrument ist Lerndesign. Die Ergebnisse der Datenanalyse sind folgendes: (1) im Pretest ist die durchschnittliche Note 64,04, mit der höchsten Note 80 und der niedrigsten 32, (2) im Posttest ist die durchschnittliche Note 85,75, mit der höchsten Note 98 und der Niedrigsten 67, (3) das Spielmediums *Word Square* ist effektiv zur Verbesserung der Beherrschung von deutschen Adjektiven. Das wird durch den signifikanten Unterschied zwischen der Lernleistung der Schüler beim Pretest und der Lernleistung der Schüler beim Posttest nach der Anwendung des Spielmediums *Word Square* gezeigt. Der Unterschied von dem ttest wurde bewiesen, wobei der Wert von dem ttest 25,83 größer als der Wert von dem ttabelle 1,71 ist. Das heißt, dass die Anwendung des Spielmediums *Word Square* effektiv ist. Deshalb würde die Verfasserin vorschlagen, dass die Lehrenden das Spielmedium *Word Square* als eines der Alternativen Lernmedien zur Steigerung der Beherrschung von den deutschen Adjektiven anwenden sollten.*

ABSTRAK

Hafizhah, Zahra. 2016. Efektivitas Media Permainan *Word Square* dalam meningkatkan Penguasaan Adjektiva Bahasa Jerman. Bandung. SKRIPSI. Departemen Pendidikan Bahasa Jerman Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra. Universitas Pendidikan Indonesia.

Adjektiva merupakan salah satu jenis kosakata yang harus dikuasai dalam pembelajaran bahasa Jerman. Semakin banyak kosakata yang digunakan oleh seseorang semakin banyak pula ide atau gagasan yang dikuasai, sehingga siswa mampu mengkomunikasikan idenya dengan baik dan efektif. Adjektiva dalam bahasa Jerman memiliki bentuk penggunaan yang berbeda dengan bentuk adjektiva dalam bahasa Indonesia. Oleh karena itu, banyak siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari adjektiva bahasa Jerman. Hal tersebut disebabkan antara lain karena cara dan media pembelajaran yang kurang menarik. Media pembelajaran yang berupa permainan dapat digunakan sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak menjenuhkan juga mendorong agar siswa aktif dalam pembelajaran dan dapat memahami pembelajaran bahasa Jerman. Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media permainan *Word Square* sebagai alternatif dalam pembelajaran adjektiva. Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan penguasaan adjektiva bahasa Jerman siswa sebelum dan sesudah penggunaan media permainan *Word Square* dalam pembelajaran, (2) mengetahui perbedaan penguasaan adjektiva bahasa Jerman siswa sebelum dan sesudah penggunaan media permainan *Word Square* dalam pembelajaran, (3) mengetahui efektifitas media permainan *Word Square* dalam peningkatan penguasaan adjektiva bahasa Jerman. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Pasundan 1 Bandung. Sampel yang digunakan adalah siswa kelas XI IPA 1 SMA Pasundan 1 Bandung tahun ajaran 2016/2017 sebanyak 24 orang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain penelitian *Pre-Experimental Design* dan pola *One-Group Pretest-Posttest design*. Instrumen utama penelitian ini adalah tes adjektiva sebanyak 26 soal dan instrumen pelengkap adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Hasil analisis data menunjukkan bahwa: (1) nilai rata-rata pretest siswa adalah 64,04, dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 32, (2) nilai rata-rata posttest adalah 85,75, dengan nilai tertinggi 98 dan nilai terendah 67, dan (3) penggunaan media permainan *Word Square* efektif dalam peningkatan penguasaan adjektiva bahasa Jerman, yang dibuktikan dengan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan uji-t diketahui bahwa $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} ($25,83 > 1,71$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media permainan *Word Square* digunakan dalam meningkatkan adjektiva bahasa Jerman. Oleh karena itu disarankan kepada guru agar menggunakan media permainan *Word Square* sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran untuk peningkatan penguasaan adjektiva bahasa Jerman siswa.