ABSTRAKSI

Pebrianti, Shany. 2016. Penerapan Permainan *Wer Braucht Was* dalam Pembelajaran Menyusun Kalimat Tanya. Bandung. Skripsi. Departemen Pendidikan Bahasa Jerman, FPBS. Universitas Pendidikan Indonesia.

Kalimat tanya adalah kalimat yang digunakan untuk memperoleh informasi atau reaksi dari mitra bicara. Dalam pembelajaran bahasa Jerman kalimat tanya sering digunakan oleh siswa ataupun guru baik secara lisan maupun tertulis. Kalimat tanya dalam bahasa Jerman dibagi menjadi dua jenis, yaitu kalimat tanya tanpa kata tanya dan kalimat tanya dengan kata tanya atau disebut juga *W-Frage* (kalimat tanya dengan kata tanya berawalan huruf W). Berdasarkan pengalaman peneliti pada saat mengikuti Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Pasundan 1 Bandung, diketahui bahwa siswa memiliki kesulitan dalam menyusun kalimat tanya *W-Frage* di antaranya dikarenakan kurangnya motivasi, kesulitan dalam membedakan fungsi kata tanya yang berawalan huruf "W", kesulitan dalam tata letak verba dan rasa bosan ketika mengikuti pembelajaran di kelas. Salah satu permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran menyusun kalimat tanya *W-Frage* adalah permainan *Wer braucht was.* Permainan ini merupakan *puzzel* bergambar. Siswa harus mencari pasangan setiap *puzzel,* kemudian menyusun kalimat tanya *W-Frage* dengan bantuan *puzzel*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) kemampuan siswa dalam menyusun kalimat tanya berbentuk *W-Frage* sebelum dan setelah penerapan permainan *Wer braucht was*, 2) efektivitas permainan *Wer braucht was* dalam pembelajaran menyusun kalimat tanya *W-Frage*. Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian *quasi experiment* tanpa kelas kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI dan sebagai sampel diambil siswa kelas XI IPA 2 SMA Pasundan 1 Bandung tahun ajaran 2016/2017 sebanyak 28 orang. Dari hasil penelitian dapat dilihat bahwa kemampuan siswa dalam menyusun kalimat tanya *W-Frage* setelah penerapan permainan *Wer braucht was* mengalami peningkatan yaitu dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 66,57 meningkat menjadi 80,57 pada *posttest*. Dengan kata lain, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest.* Hal tersebut dibuktikan oleh hasil penghitungan dengan menggunakan uji t ($t_{hitung} = 5.09 > t_{tabel} = 1,70$). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penerapan permainan *Wer braucht was* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun kalimat tanya *W-Frage*. Berdasarkan hasil penelitian, permainan *Wer braucht was* dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran menyusun kalimat tanya *W-Frage.*

ABSTRAKT

Pebrianti, Shany. 2016. Die Anwendung des Spiels *Wer Braucht Was* beim Lernen der Bildung von Frage. Bandung. Eine Abschlussarbeit an der Deutschabteilung, FPBS. Universitas Pendidikan Indonesia.

Fragesatz ist ein Satz, der verwendet wird, um Informationen oder Reaktionen von dem Gesprächspartner zu bekommen. Im Deutschunterricht werden Fragesätze oft von Schülern oder Lehrern entweder mündlich oder schriftlich verwendet. Fragesatz im Deutschen wird in zwei Typen verteilt, nämlich Fragesatz ohne Fragewort und Fragesatz mit Fragewort oder W-Frage (Fragesatz mit einem Fragewort, dessen Anfangsbuchstaben W ist). Basierend auf der Erfahrung der Verfasserin bei der Lernprobe in der SMA Pasundan 1 Bandung haben die Schüler Schwierigkeiten mit der Bildung von W-Frage. Die Gründe sind unter anderem: Die Schüler haben geringe Motivation. Sie haben Schwierigkeiten beim Unterscheiden der Funktion von Fragewörtern, die mit dem Buchstaben "W" beginnen. Sie haben Probleme, die Stellung des Verbs im Satz zu bestimmen und außerdem fühlen sie sich im Unterricht gelangweilt. Ein Spiel, das man beim Lernen der Bildung von W-Frage anwenden kann, ist das Spiel *Wer braucht was*. Dieses Spiel ist ein Puzzel-Bild, indem die Schüler das Paar jedes Puzzel-Bildes finden müssen, und eine W-Frage mit Hilfe des Puzzel-Bildes bilden. Diese Untersuchung hat sich zum Ziel gesetzt: 1) die Fähigkeit der Schüler bei der Bildung von W-Frage nach und vor dem Einsatz des Spiels *Wer braucht was* und, 2) die Effektivität des Spiels *Wer braucht was* zur Steigerung der Fähigkeit der Schüler bei der Bildung von W-Frage zu wissen. In dieser Untersuchung wurde die “Quasi Experiment” Methode ohne Kontrollklasse verwendet. Die Population dieser Untersuchung waren alle Schüler der Klasse XI und als Sampel wurden 28 Schüler SMA Pasundan 1 Bandung der Klasse XI IPA 2 im Studienjahr 2016/2017 genommen. Das Untersuchungergebnis zeigt, dass die Fähigkeit der Schüler bei der Bildung von W-Frage sich nach dem Einsatz des Spiels *Wer braucht was*, von der Durchschnittnote 66,57 beim Vortest auf 80,57 beim Nachtest erhöht. Das heiβt, dass es einen signifikanten Unterschied zwischen dem Ergebnis des Vortests und des Nachtest gibt. Das wurde durch das Ergebnis der Berechnung mit t-Test (t_{Test} = 5.09 > $t_{Tabelle}$ = 1,70) bewiesen. Das bedeutet, dass die Anwendung des Spiels *Wer braucht was* die Fähigkeit der Schüler bei der Bildung von W-Frage verbessern kann. Aus den Untersuchungsergebnissen ist est zu empfehlen, dass das Spiel *Wer braucht was* als eine Alternative beim Lernen des deutschen W-Frage angewendet werden könnten.