

ABSTRAKT

Sunandar, Yessy Agustine Setiawati. 2016. Die Effektivität des Spiels “Dobble” zur Steigerung der Beherrschung von deutschem Nomen. Bandung: Eine Abschlussarbeit an der Deutschabteilung der Fakultät für Sprachen und Literatur. Pädagogische Universität Indonesiens.

Wortschatz ist einer der wichtigen Teile, den die Schüler im Deutschunterricht beherrschen müssen. Weil die Wortschatzbeherrschung von Schülern im Deutschunterricht gering ist, kommen dann dazu Probleme, die die Schüler bei den vier Sprachfertigkeiten hindern können. Beim Deutschunterricht haben die Schüler manchmal Schwierigkeiten, besonders die Nomen zu lernen. Die Unterrichtsmedien können den Schülern helfen, Nomen besser zu beherrschen. “Dobble” ist ein Unterrichtsmedium, das man im Deutschunterricht einsetzen kann. Die Ziele der Untersuchung sind es, umfolgendes herauszufinden: (1) die Beherrschung von deutschen Nomen vor dem Einsetzen des Spiels “Dobble”, (2) die Beherrschung von deutschen Nomen nach dem Einsetzen des Spiels “Dobble”, (3) die Effektivität des Spiels “Dobble” zur Steigerung der Beherrschung von deutschen Nomen. In dieser Untersuchung wurde die Quasi-Experimentmethode durch One Group Pretest-Posttest Design verwendet. Zu der Population gehören alle Schüler in der zwölften Klasse im Schuljahr 2016/2017 in der SMAN 19 Bandung und die Probanden der Untersuchung waren die Schüler in der zwölften Klasse, die Deutsch als Wahlfach 1 ausgewählt haben, nämlich 23 Schüler. Die Ergebnisse der Datenanalyse sind folgendes: (1) im Vortest ist die durchschnittliche Note 56,78, die zur Kategorie “ausreichend” gehört, mit der höchsten Note 83 und der niedrigsten 36, (2) im Nachtest ist die durchschnittliche Note 88,61 die zur Kategorie “sehr gut” gehört, mit der höchsten Note 100 und der Niedrigsten 50, (3) das Spiel “Dobble” ist effektiv zur Steigerung der deutschen Nomenbeherrschung. Das wird durch den signifikanten Unterschied zwischen der Lernleistung der Schüler beim Vortest und der Lernleistung der Schüler beim Nachtest nach dem Einsetzen des Spiels “Dobble” gezeigt. Der Unterschied von dem t_{test} wurde bewiesen, wobei der Wert von dem t_{test} 11,92 größer als der Wert von dem $t_{tabelle}$ 2,0796 ist. Das heißt, dass die Anwendung das Spiel “Dobble” effektiv ist. Deshalb würde die Verfasserin vorschlagen, dass die Lehrenden das Spiel “Dobble” als ein alternatives Lernmedium zur Steigerung der Beherrschung von deutschen Nomen einsetzen sollten.

ABSTRAKSI

Sunandar, Yessy Agustine Setiawati. 2016. “Efektivitas Permainan *Dobble* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kata Benda Bahasa Jerman”. SKRIPSI. Departemen Pendidikan Bahasa Jerman Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra. Universitas Pendidikan Indonesia.

Kosakata merupakan salah satu bagian penting yang harus dikuasai oleh siswa dalam pembelajaran bahasa. Kurangnya penguasaan kosakata dalam bahasa Jerman menjadi kendala besar dan dapat menghambat siswa dalam menguasai empat keterampilan berbahasa. Dalam pembelajaran bahasa Jerman siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari kosakata, diantaranya kata benda. Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk menguasai kata benda bahasa Jerman dengan lebih baik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media permainan *Dobble*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Penguasaan kata benda bahasa Jerman siswa sebelum menggunakan media permainan *Dobble*., (2) Penguasaan kata benda bahasa Jerman siswa setelah menggunakan media permainan *Dobble*., (3) Efektivitas penggunaan media permainan *Dobble* dalam pembelajaran kata benda bahasa Jerman. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi experiment* dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII SMAN 19 Bandung tahun ajaran 2016/2017 dan sampel adalah seluruh siswa kelas XII Lintas Minat Bahasa Jerman 1 di SMAN 19 Bandung tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 23 siswa. Hasil analisis data menunjukkan bahwa: (1) Nilai rata-rata pretest siswa adalah 56,78 yang termasuk kategori cukup, dengan nilai tertinggi 83 dan nilai terendah 36, (2) Nilai rata-rata posttest adalah 88,61 dan termasuk kategori baik sekali, dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 50, dan (3) penggunaan permainan *Dobble* efektif dalam meningkatkan penguasaan kata benda bahasa Jerman, yang dibuktikan dengan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Berdasarkan uji-t diketahui bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($11,92 > 2,07$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan *Dobble* efektif digunakan untuk meningkatkan penguasaan kata benda bahasa Jerman. Oleh karena itu, disarankan kepada guru agar menggunakan media permainan *Dobble* sebagai salah satu media alternatif untuk meningkatkan penguasaan kata benda bahasa Jerman siswa.