

ABSTRAKT

Muchammad Zakka Wika Putra, 2016. Die Anwendung des Spielmediums *Erster und Letzter Buchstabe* zur Steigerung des deutschen Wortschatzbeherrschung. Bandung. Eine Abschlussarbeit an der Deutschabteilung der Fakultät für Sprachen und Literatur. Pädagogische Universität Indonesien.

Im Deutschunterricht gibt es vier Sprachfertigkeiten. Die vier Fertigkeiten sind Lesen, Hören, Schreiben und Sprechen. Wortschatz ist eines der wichtigsten Elemente in der Sprachfertigkeit. Die Deutschlernenden haben noch oft Schwierigkeiten, Wortschatz zu beherrschen, weil der deutsche Wortschatz einen großen Umfang hat, deswegen wird diese Untersuchung nur durch Nomen eingeschränkt. Dann wird ein interessantes Spielmedium benötigt. *Erster und Letzter Buchstabe* ist eines der Spielmedien, das man im Deutschunterricht einsetzen kann. Das Ziel dieser Untersuchung ist, um die Effektivität des Spielmediums „*Erster und Letzter Buchstabe*“ zur Steigerung des deutschen Wortschatzbeherrschung zu wissen. In dieser Untersuchung wurde *one group pretest posttest* verwendet. Die Probanden waren die Schüler der Klasse X Bahasa in der SMA 15 Bandung. Der Test war das Hauptinstrument dieser Untersuchung und die Lehrskizze galt als zusätzliches Instrument. Der t-independent-Test wurde benutzt. Die Ergebnisse der Datenanalyse zeigen, dass die Leistung der Lernenden vor dem Einsatz des Spielmediums *Erster und Letzter Buchstabe* 46,84 ist, aber nach dem Einsatz des entsprechenden Spielmediums haben die Lernenden bessere Leistung nämlich 80,88 erbracht. Nach dem t-independent-Test der Nachtest-Ergebnisse wurde herausgefunden, dass $t_{\text{rechnung}} > t_{\text{Tabelle}}$ ($16,73 > 1,734$) mit dem (α) 0.05-signifikanten Wert ist. Das heißt, dass die Hypothese dieser Untersuchung, „es gibt signifikante Unterschiede nach dem Einsatz des Spielmediums *Erster und Letzter Buchstabe*,“ bestätigt ist. Aus den Ergebnissen lässt sich zusammenfassen, dass die Anwendung des Spielmediums *Erster und Letzter Buchstabe* effektiv ist, um die Wortschatzbeherrschung der Lernenden zu verbessern. Nach dem Untersuchungsergebnis wird vorgeschlagen, dass die Schüler das Spielmedium „*Erster und Letzter Buchstabe*“ als eine der Alternativen zur Steigerung des deutschen Wortschatzbeherrschung der Lernenden einsetzen sollten.

ABSTRAK

Muchammad Zakka Wika Putra, 2016. Penggunaan Media Permainan *Erster und Letzter Buchstabe* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman. Bandung, Skripsi: Departemen Pendidikan Bahasa Jerman. Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra. Universitas Pendidikan Indonesia.

Dalam pembelajaran bahasa Jerman terdapat empat keterampilan berbahasa. Keterampilan tersebut adalah menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Kosakata merupakan salah satu unsur penting dalam keterampilan berbahasa. Para pembelajar bahasa Jerman sering mengalami kesulitan dalam mempelajari kosakata karena sangat luas ruang lingkupnya, oleh karena itu penelitian ini dibatasi hanya pada kosakata *Nomen* saja. Untuk mengatasi kesulitan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jerman diperlukan media permainan yang menyenangkan. Media permainan tersebut adalah *Erster und Letzter Buchstabe*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media permainan *Erster und Letzter Buchstabe* untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Jerman. Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian *one group pretest posttest*.. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Bahasa SMAN 15 Bandung tahun pelajaran 2015/2016. Instrumen utama penelitian ini adalah tes dan instrumen pelengkapannya adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Uji signifikansi dilakukan dengan menggunakan uji t independen. Hasil analisis data menunjukkan bahwa: 1) Pada *pretest* skor rata-rata siswa adalah sebesar 46,84 (kategori rendah) 2) pada *posttest* skor rata-rata siswa adalah sebesar 80,88 (kategori baik) 3) Hasil penghitungan uji t menunjukkan bahwa $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ ($16,73 > 1,734$) dengan taraf signifikansi (α) 0,05. Ini berarti bahwa hipotesis penelitian yang berbunyi: terdapat perbedaan yang signifikan setelah menggunakan media permainan *Erster und Letzter Buchstabe* terbukti. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media permainan *Erster und Letzter Buchstabe* efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, disarankan kepada guru agar menerapkan media permainan *Erster und Letzter Buchstabe* sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jerman siswa.