

ABSTRAKSI

Rahayu, Putri Rizkia. “Penggunaan Permainan *Labyrinth* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman”. Skripsi. Departemen Pendidikan Bahasa Jerman UPI Bandung. 2015.

Kosakata berperan penting dalam proses pembelajaran bahasa Jerman. Dalam proses pembelajaran bahasa Jerman di sekolah, siswa masih memiliki kesulitan sekait kosakata. Kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam mengingat dan menghafal kosakata. Oleh karena itu, penulis menggunakan media *Labyrinth* sebagai media pembelajaran dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa. Penelitian ini bertujuan untuk; 1) mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *Labyrinth* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman, 2) mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media *Labyrinth* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman, 3) mengetahui apakah media permainan *Labyrinth* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa. Metode yang digunakan dalam dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (*Quasi Experiment*). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes (*Pretest-Posttest*). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Pasundan 1 Bandung. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI-B2 di SMA Pasundan 1 Bandung. Untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman terhadap hasil belajar siswa dan untuk menguji hipotesis, digunakan uji-t. Hasil yang diperoleh dari analisis data adalah; 1) setelah penghitungan data *Pretest* diketahui nilai rata-rata sebesar 48,36 dan dari data *Posttest* diketahui nilai rata-rata sebesar 86,76, 2) setelah penghitungan data uji-T diketahui bahwa T_{hitung} lebih besar daripada T_{tabel} ($11,64 > 2,0639$) dengan nilai taraf nyata = 0,05, artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dari hasil penelitian dan pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara *Pretest* dan *Posttest* pada kemampuan penguasaan kosakata siswa. Hal ini berarti bahwa penggunaan media permainan *Labyrinth* sebagai media pembelajaran efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman. Berdasarkan hasil dari penelitian ini penulis menyarankan agar guru dapat menggunakan media *Labyrinth* sebagai alat bantu dan salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Jerman, khususnya dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

ABSTRAKT

Rahayu, Putri Rizkia. “Die Anwendung des Labyrinthspiels zur Steigerung der deutschen Wortschatzbeherrschung”. Zulassungsarbeit: Deutschabteilung der FPBS UPI Bandung. 2015.

Wortschatz spielt eine große Rolle im Lernprozess der deutschen Sprache. In der Tatsache haben Schüler Schwierigkeiten, Wortschatz zu beherrschen. Als Ursache hierfür wird noch wenige Benutzung von Unterrichtsmedien im Lehr- und Lernprozess angesehen. Dabei hat die Verfasserin versucht, das Labyrinthspiel als Lernmedien zu verwenden, um die deutsche Wortschatzbeherrschung der Schüler zu steigern. Diese Untersuchung hat folgende Ziele, 1) um das Lernergebnis der Schüler beim Lernen des deutschen Wortschatzes vor der Anwendung des Labyrinthspiels herauszufinden, 2) um das Lernergebnis der Schüler beim Lernen des deutschen Wortschatzes nach der Anwendung des Labyrinthspiels herauszufinden, 3) um zu wissen, ob dieses Medium zur Steigerung der Wortschatzbeherrschung effektiv ist.

Die verwendete Methode in dieser Untersuchung ist die *Experimental Design (Quasi Experiment)*. Der Vor- und Nachtest werden als Instrument gebraucht. Die Population dieser Untersuchung waren alle Schüler der XI Klasse der SMA Pasundan 1 Bandung. Die Probanden dieser Untersuchung waren Schüler der Klasse XI-B2 in der SMA Pasundan 1 Bandung. Um die Steigerung der deutschen Wortschatzbeherrschung der Schüler herauszufinden und um die Hypothese zu überprüfen, wurde der Test-T verwendet. Die Ergebnisse der Datenanalyse sind wie folgendes; 1) Nach den Datenberechnungen der Vortest-Ergebnisse war die durchschnittliche Note 48,36 und das Nachtest-Ergebnisse war 86,76, 2) Nach den Datenberechnungen der Test-T wurde herausgefunden, dass die Zahl der Trechnung höher als als $T_{Tabelle}$ ($11,64 > 2,0639$) mit dem $\alpha = 0,05$ -signifikanten Wert ist. Das heißt, H_0 wurde abgelehnt und H_1 wurde angenommen. Aus dem Untersuchungsergebnis und der Hypothese-Probe lässt sich zusammenfassen, dass es einen signifikanten Unterschied zwischen dem Vortest und dem Nachtest bei der deutschen Wortschatzbeherrschung der Schüler gibt. Das bedeutet, dass das Labyrinthspiel effektiv ist, um der deutschen Wortschatzbeherrschung zu steigern. Bassierend auf diesem Untersuchungsergebnis schlägt die Verfasserin vor, dass die Lehrer das Labyrinthspiel als Hilfsmittel und eine der Alternativen zur Steigerung das Lernergebnis der Schüler im Deutschunterricht verwenden könnten, besonders beim Lernen des deutschen Wortschatzes.