

## ABSTRAK

**Aulia, Yaumidinni, 2017. Aplikasi Teknik Permainan *Puzzle* Kosakata dalam Meningkatkan Penguasaan Ajektiva. Bandung, Skripsi: Departemen Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra. Universitas Pendidikan Indonesia.**

Kosakata merupakan unsur yang penting untuk mengembangkan keterampilan berbahasa. Namun pada kenyataannya banyak pembelajar bahasa Jerman yang cepat melupakan kosakata yang telah dipelajari termasuk ajektiva. Oleh sebab itu, diperlukan teknik pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mengingat ajektiva lebih lama. Salah satunya adalah teknik permainan, yakni teknik permainan *Puzzle* Kosakata. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Kemampuan penguasaan ajektiva siswa sebelum menggunakan teknik permainan *Puzzle* Kosakata, (2) Kemampuan penguasaan ajektiva siswa setelah menggunakan teknik permainan *Puzzle* Kosakata, dan (3) Efektivitas teknik permainan *Puzzle* Kosakata dalam meningkatkan penguasaan ajektiva. Dalam penelitian ini digunakan metode eksperimen semu dengan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA PGII 2 Bandung dan sebagai sampel diambil siswa kelas XII IPS sebanyak 35 orang. Instrumen utama yang digunakan adalah tes tertulis, sedangkan instrumen pelengkap adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan angket. Berdasarkan uji-t diketahui bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$   $t_{hitung} (19,65) > t_{tabel} (2,042)$  dengan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) 0,05. Ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa teknik permainan *Puzzle* Kosakata efektif untuk meningkatkan penguasaan ajektiva siswa. Berdasarkan hasil penelitian ini, teknik permainan *Puzzle* Kosakata dapat dijadikan alternatif bagi guru sebagai media pembelajaran.

## ABSTRAKT

**Aulia, Yaumidinni, 2017. Der Einsatz der Lerntechnik des Spiels „Puzzle Kosakata“ zur Steigerung der Adjektivbeherrschung. Bandung. Abschlussarbeit an der Deutschabteilung der Pädagogischen Fakultät für Sprachen und Literatur. Pädagogische Universität Indonesiens.**

*Wortschatz ist eines der wichtigsten Elemente, um die Sprachfertigkeiten zu steigern. Die Lernenden vergessen jedoch leicht den gelernten Wortschatz bzw. Adjektive, deshalb benötigt man eine Lerntechnik, die ermöglicht, dieses Problem zu lösen. Eine der Lerntechniken, die man im Deutschunterricht einsetzen kann, ist das Spiel „Puzzle Kosakata“. Die Ziele dieser Untersuchung sind zu beweisen: (1) die Fähigkeit der Lernenden bei der Beherrschung der Adjektive vor dem Einsatz des Spiels „Puzzle Kosakata“. (2) die Fähigkeit der Lernenden bei der Beherrschung der Adjektive nach dem Einsatz des Spiels „Puzzle Kosakata“. (3) die Effektivität des Spiels „Puzzle Kosakata“ zur Steigerung der Fähigkeit der Lernenden bei der Adjektivbeherrschung. In dieser Untersuchung wurde die quasiexperimentelle Methode mit dem One-Group Pretest-Posttest Design verwendet. Die Probanden waren die Schüler der XII IPS Klasse in der SMA PGII 2 Bandung. Der Test war das Hauptinstrument dieser Untersuchung. Außerdem gibt es zwei zusätzliche Instrumente nämlich die Lehrskizze und die Umfrage. Die Ergebnisse der Datenanalyse zeigen, dass (1) die Leistung der Lernenden vor dem Einsatz des Spiels „Puzzle Kosakata“ zur Kategorie ungenügend gehört. (2) Nach dem Einsatz des Spiels „Puzzle Kosakata“ gehört die Leistung der Lernenden zur Kategorie gut. Nach dem t-Test wurde herausgefunden, dass  $t_{\text{Rechnung}} (19,65) > t_{\text{Tabelle}} (2,042)$  mit dem ( $\alpha$ ) 0,05 signifikanten Wert ist. Aus den Ergebnissen lässt sich zusammenfassen, dass der Einsatz des Spiels „Puzzle Kosakata“ zur Steigerung der Fähigkeit der Lernenden bei der Beherrschung der Adjektive effektiv ist. Nach dem Untersuchungsergebnis wird vorgeschlagen, dass das Spiel „Puzzle Kosakata“ als eines der Alternative im Deutschunterricht verwendet werden könnte.*