

ABSTRAK

Karima Ninda, 2017. Efektivitas Penggunaan Permainan *Label It in Time* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman. Bandung. 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 Jerman. Namun siswa masih mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Jerman. Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berupa permainan dapat digunakan agar pembelajaran menjadi menyenangkan, selain itu siswa dapat lebih aktif dalam kegiatan tersebut sehingga mereka lebih mudah memahami pelajaran bahasa Jerman. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum penerapan permainan *Label It in Time*, (2) Penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa setelah penerapan permainan *Label It in Time*, dan (3) Efektivitas permainan *Label It in Time* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Quasi Experimental One Group Pretest Posttest Design*. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS 2 SMA Kartika XIX-2 Siliwangi Bandung tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 27 siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa: (1) Nilai rata-rata siswa pada saat *pretest* adalah 66,14, dengan nilai tertinggi 78 dan nilai terendah 52, (2) Nilai rata-rata siswa pada saat *posttest* adalah 90,14, dengan nilai tertinggi sebesar 96 dan nilai terendah 63, dan (3) Penggunaan permainan *Label It in Time* efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman, yang dibuktikan dengan hasil nilai t_{hitung} yang lebih besar dari t_{tabel} ($14,37 > 2,0518$). Dengan demikian permainan *Label It in Time* dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Berdasarkan penelitian ini, pengajar dapat menggunakan permainan *Label It in Time* sebagai salah satu media alternatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

ABSTRAKT

Karima Ninda, 2017. Die Effektivität der Anwendung des Spiels „Label It in Time“ beim Wortschatzlernen. Bandung: Eine Zulassungsarbeit an der Deutschabteilung der Fakultät für Sprachen und Literatur. Pädagogische Universität Indonesiens.

Der Wortschatz ist auf einer Seite wichtiges Element, den die Schüler beim Deutschlernen beherrschen sollten. Auf der anderen Seite ist es schwierig für sie, deutschen Wortschatz zu beherrschen. Um dieses Problem zu überwinden, kann man Lernmedien benutzen, die dem Lernziel entsprechen. Die Lernspielmedien können verwendet werden, damit der Unterricht Spaß macht und nicht langweilig sein wird. Außerdem könnte die Anwendung der Lernmedien die Schüler motivieren, damit sie aktiv beim Lernen bzw. Unterricht sind und Deutsch verstehen können. Basierend darauf interessiert sich die Verfasserin, diese Forschung durchzuführen, nämlich die Anwendung des Spiels „Label It in Time“ als Alternativ beim Wortschatzlernen. Die Ziele der Untersuchung sind: (1) Um die Wortschatzbeherrschung der Schüler vor der Anwendung des Spiels herauszufinden; (2) Um die Wortschatzbeherrschung der Schüler nach der Anwendung des Spiels zu erkennen; und (3) Um die Effektivität der Anwendung des Spiels „Label It in Time“ beim Wortschatzlernen zu beweisen. Die bei dieser Untersuchung verwendete Methode ist Quasi Experimental One Group Pretest Posttest Methode. Die Probanden dieser Untersuchung sind 27 Schüler Klasse XI IPS 2 SMA Kartika XIX-2 Siliwangi Bandung Jahrgang 2016/2017. Die Ergebnisse der Untersuchung sind: (1) Die von den Schüler vor der Anwendung des Spiels erreichte Durchschnittspunkte ist 66,14. Die höchste Punktzahl ist 78 und die niedrigste Punktzahl ist 52; (2) Die Durchschnittspunkte der Schüler nach der Anwendung des Spiels ist 90,14. Die höchste Punktzahl ist 96 und die niedrigste Punktzahl ist 63; und (3) Das Spiels „Label It in Time“ ist effektiv beim Wortschatzlernen zu beweisen. Wobei der Wert von dem t_{test} 14,37 größer als der Wert in der $t_{tabelle}$ 2,0518 ist. Das heißt, dass die Anwendung des Spiels „Label It in Time“ beim Wortschatzlernen effektiv ist. Nach den Untersuchungsergebnissen ist zu empfehlen, dass die Lehrenden das Spiels „Label It in Time“ als eines der alternativen Lernmedien zur Steigerung der Wortschatzbeherrschung von den Schüler anwenden sollten.