

ABSTRAKT

Juliyanti, Winne. 2013. Die Effektivität des Spiels *Tic Tac Toe* als Lernmedium zur Steigerung der Wortschatzbeherrschung der Schüler in der Klasse XI SMA Angkasa Bandung

Der Wortschatz ist ein wichtiges Element im Sprachunterricht. Mit guter Wortschatzbeherrschung kann man seine Idee und seine Meinung äußern. Aber in der Tatsache ist es nicht leicht, Wortschatz gut zu beherrschen. Manchmal haben die Schüler noch Schwierigkeiten beim Lernen des deutschen Wortschatzes. Normalerweise haben sie Schwierigkeiten beim Behalten neues Wortschatzes. Dieses Wortschatzproblem wurden von der Verfasserin während ihres Praktikums an der SMA Angkasa Bandung schon beobachtet und erfahren. Deshalb braucht man geeignete Unterrichtsmedien, die die Schüler beim Wortschatzlernen erleichtern können. Eines der geeignete Medien ist *Tic Tac Toe*. Die Ziele dieser Untersuchung sind zu erfinden: (1) die Wortschatzbeherrschung der Schüler vor der Anwendung des Mediums *Tic Tac Toe*, (2) die Wortschatzbeherrschung der Schüler nach der Anwendung des Mediums *Tic Tac Toe*, (3) die Effektivität der Anwendung des Spiels *Tic Tac Toe* als Lernmedium beim Lernen des deutschen Wortschatzes. In dieser Untersuchung wurde die *Quasi-Eksperiment* Methode mit *One Group Pretest-Posttest Design* benutzt. Die Population in dieser Untersuchung waren alle Schüler an der SMA Angkasa Bandung. Als Probanden waren die Schüler der Klasse XI IPS D, die aus 30 Schülern vom Jahrgang 2012/2013 besteht. Um den Unterschied zwischen dem durchschnittlichen Ergebnis von dem Pretest und dem Posttest zu erhalten, wurde der T-Test benutzt. Aus dem Analysenergebnis und der Dateninterpretation bekommt man die durchschnittlichen Noten des Pretests (61,5) und des posttests (81,5). Die Berechnung mit dem T-Test ergab sich, dass $t_{\text{rechnung}} > t_{\text{tabel}}$ ($24,39 > 1,697$) ist. Das Ergebnis der Analyse zeigt, dass es einen signifikanten Unterschied zwischen dem *Pretest* und dem *Posttest* gibt. Das heißt, dass die Anwendung des Spiels *Tic Tac Toe* als Lernmedium im deutschen Wortschatzunterricht effektiv ist. Aus den Untersuchungsergebnissen wird vorgeschlagen, dass Deutschlehrende das *Tic Tac Toe*-Medium als alternatives Unterrichtsmedium beim Lernen des deutschen Wortschatzes anwenden könnten.

ABSTRAK

Juliyanti, Winne. 2013. Efektivitas Penggunaan Media Permainan *Tic Tac Toe* dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Angkasa Bandung.

Kosakata merupakan salah satu elemen penting dalam mempelajari bahasa, karena dengan menguasai kosakata seseorang dapat mengungkapkan gagasan dan pemikirannya kepada orang lain. Namun, pada kenyataannya tidak mudah untuk menguasai kosakata. Terkadang pembelajar merasa kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Jerman. Kesulitan yang dihadapi pembelajar yaitu mereka sulit menyimpan dan mengingat kosakata baru yang telah dipelajarinya. Hal ini berdasarkan pengamatan dan pengalaman penulis saat mengajar di SMA Angkasa Bandung. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu cara agar dapat mempermudah pembelajar dalam mempelajari kosakata yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media permainan *Tic Tac Toe*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: (1) mengetahui penguasaan kosakata siswa sebelum menggunakan media permainan *Tic Tac Toe*, (2) mengetahui penguasaan kosakata siswa setelah menggunakan media permainan *Tic Tac Toe*, (3) mengetahui efektivitas penggunaan media permainan *Tic Tac Toe* terhadap penguasaan kosakata siswa kelas XI SMA Angkasa Bandung. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Quasi Eksperiment* dengan menggunakan pola *one group pretest-posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Angkasa Bandung. Sampel yang digunakan adalah siswa kelas XI IPS D tahun ajaran 2012/2013 yang berjumlah 30 siswa. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara hasil *pretest* dan *posttest* maka dilakukan uji signifikansi dengan menggunakan uji-t. Dari hasil analisis dan interpretasi data diperoleh nilai rata-rata *pretest* siswa sebesar 61,5, sedangkan nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 81,5. Sementara itu hasil dengan menggunakan uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($24,39 > 1,697$). Hasil perhitungan uji-t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa media permainan *Tic Tac Toe* efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Dari hasil di atas dapat dikatakan bahwa media permainan *Tic Tac Toe* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pengajaran kosakata bahasa Jerman.