

ABSTRAKSI

Fauzi, Fuji Ahmad. 2017. “Efektivitas Permainan Kartu Jenius untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman”. Skripsi Pendidikan Bahasa Jerman, FPBS. Universitas Pendidikan Indonesia.

Bahasa Jerman merupakan salah satu bahasa asing yang diajarkan di beberapa SMA di Indonesia. Selain keterampilan berbahasa yaitu menyimak (*Hörfertigkeit*), berbicara (*Sprechfertigkeit*), membaca (*Lesefertigkeit*), dan menulis (*Schreibfertigkeit*), perbendaharaan kata atau kosakata dalam berbahasa asing tidak kalah pentingnya untuk diperhatikan. Kosakata dapat dikatakan sebagai alat pokok yang harus dimiliki seseorang ketika berbahasa, sebab kosakata berfungsi untuk mengutarakan maksud, baik secara lisan maupun tulisan. Berdasarkan pengalaman penulis baik dalam kehidupan sehari-hari dalam berbahasa asing maupun ketika melaksanakan kegiatan PPL di SMAN 15 Bandung, seringkali kosakata yang telah dipelajari tidak dapat diingat untuk jangka waktu yang lama. Faktor yang memengaruhi siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Jerman tidak hanya berasal dari lingkungan sekolah, melainkan juga dari media pembelajaran yang digunakan dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di kelas. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang sebuah media pembelajaran menggunakan permainan kartu Jenius. Kartu Jenius merupakan kumpulan kartu permainan yang memuat gambar dan kosakata yang dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa. Tujuan penelitian ini adalah: 1) untuk mengetahui tingkat kemampuan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media permainan kartu Jenius serta 2) mengetahui keefektifan permainan kartu Jenius dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman. Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian *quasi experiment* tanpa kelas kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMAN 15 Bandung dan sebagai sampel diambil siswa kelas XI IBB tahun ajaran 2017/2018 sebanyak 15 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah tes tertulis yang berjumlah 17 butir soal yang keabsahannya telah diuji. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penguasaan kosakata siswa mengalami peningkatan secara signifikan setelah diberikan perlakuan melalui permainan kartu Jenius. Dari nilai rata-rata 67,3 pada *Pretest* menjadi 83 pada *Posttest*. Hal tersebut menunjukkan bahwa media permainan kartu Jenius efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan, para pengajar dapat menjadikan media permainan kartu Jenius sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran kosakata.

ABSTRACT

Fauzi , Fuji Ahmad. 2017. "Effectiveness of Genius Card Game to Improve German Vocabulary Mastery". Research Paper of German Education, Faculty of Language Education and Literature. Indonesia University of Education.

German is one of foreign languages which is taught in some of senior high schools in Indonesia. Beside language skills such as listening (Hörfertigkeit), speaking (Sprechfertigkeit, reading (Lesefertigkeit) und writing (Schreibfertigkeit, vocabulary in foreign languages is important to be considered. Vocabulary can be said as the main device which should be owned by someone at speaking because it works to express meanings, verbally or written. Based on the researcher's experience in daily life or in field experience program in SMAN 15 Bandung, it is found that vocabulary which has been learned often forgotten in short times. The factor which influences students in vocabulary learning is not only environment, but also educational media used in teaching and learning activities in classroom. Hence, the researcher is interested in doing research on an educational media using genius card game. The genius card game is a number of game cards which provide pictures and vocabularies that can be used for study. The aim of this research are 1) to explore the level of students' vocabulary ability before and after using genius card game, and 2) to examine the effectiveness of genius card game in improving German vocabulary mastery. The method used in this research is quasi experiment of non-randomized control group. The population is students of SMAN 15 Bandung and the sample ist 15 students of class XI IBB in academic year 2017/2018 are selected. The instrument used in this research is written test with 17 questions and have been qualified. The result shows that students' vocabulary mastery improve significantly after using genius card game, from the average pretest of 67,3 to 83 in posttest. In addition, it shows that genius card game is effective in improving students' German vocabulary mastery. Based on the findings in this research, teachers can use genius card game as one of alternatives in vocabulary learning.