ABSTRAKSI

Kurniadi, Yudi. 2017. "Efektivitas Penggunaan Media Permainan *What's in it?* Terhadap Penguasaan Materi *Bestimmte und Unbestimmte Artikel*". Skripsi. Bandung: Departemen Pendidikan Bahasa Jerman Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra (FPBS) Univeristas Pendidikan Indonesia (UPI).

Fitur unik yang terdapat dalam bahasa Jerman adalah adanya Artikel. Dalam bahasa Jerman, Artikel memegang peranan penting dalam menguasai keterampilan berbahasa Jerman. Dalam proses pembelajaran Artikel, metode yang biasa digunakan untuk membantu siswa adalah menghafal, tapi terkadang itu membuat siswa bosan. Untuk mempermudah mempelajari materi *bestimmte und unbestimmte Artikel* ini solusi yang paling baik adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penelitian ini bertujuan: 1) mengetahui tingkat penguasaan materi *bestimmte und unbestimmte Artikel* sebelum penerapan teknik permainan *what's in it?*, 2) mengetahui ada atau tidaknya peningkatan penguasaan materi *bestimmte und unbestimmte Artikel* setelah penerapan teknik permainan *what's in it?*. 3) mengetahui efektivitas penerapan teknik permainan *what's in it?* Dalam meningkatkan penguasaan *bestimmte und unbestimmte Artikel*. Dalam penelitian ini digunakan metode Quasi Eksperimen dengan mengambil populasi penelitian seluruh siswa X SMA PGII 2 Bandung dan Sampel Penelitian sebanyak 35 orang dari kelas X MIPA 1 SMA PGII 2 Bandung. Setelah data dianalisis diperoleh nilai rata-rata *pretest* 59,8 dan *Posttest* 74,27. Berdasarkan uji-t diperoleh $t_{hitung=}$ = 18,25 lebih besar dari t_{tabel} = 2,042, yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada perolehan nilai rata-rata siswa pada saat *pretest* sebelum perlakuan dan saat *posttest* yaitu setelah perlakuan. Hal ini menunjukkan bahwa teknik permainan *what's in it?* efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai *bestimmte und unbestimmte Artikel*. Berdasarkan hasil penelitian ini disarankan agar guru dapat menerapkan model permainan *what's in it?* sebagai salah satu teknik alternatif dalam pembelajaran *bestimmte und unbestimmte Artikel.*

Yudi Kurniadi, 2017
EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN WHAT'S IN IT TERHADAP PENGUASAAN MATERI BESTIMMTE UND UNBESTIMMTE ARTIKEL
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ABSTRAKT

Kurniadi, Yudi. 2017. "Evektifität der Verwendung vom Lernmedium *"What's in it?"* zur Beherrschung des bestimmten und unbestimmten Artikels". Skripsi. Bandung: Departemen Pendidikan Bahasa Jerman FPBS UPI.

Einzigartiges Merkmal, das in deutscher Sprache enthielt, ist die Exixtenz des Artikels. In der deutschen Sprache spielt der Artikel eine wichtige Rolle. Beim Lernprozess des bestimmten und unbestimmten Artikels wird die Methode "auswandig lernen" am meistens benutzt. Es macht aber manchmal den Schülern langweilig. Um den Lernprozess des bestimmten und unbestimmten Artikels zu erleichtern, braucht man ein interessantes Lernmedium, damit die Materie gut übermietelt und das Lernziel erreicht werden kann. Diese Untersuchung hat folgende Ziele: 1) Um die Beherrschung von Materien des bestimmten und unbestimmten Artikels vor der Verwendung vom Lernspiel "*What's in it?"* zu wissen 2) um die Steigerung der Beherrschung vom bestimmten und unbestimmten Artikel nach der Verwendung vom Lernspiel "*What's in it?"* zu wissen. 3). Um die Evektifität der Verwendung vom Lernspiel "*What's in it?"* zur Steigerung der Beherrschung vom bestimmten und unbestimmten Artikel zu wissen. In dieser Untersuchung wurde die Methode *"Quasi Exsperiment*" verwendet. Die Population von diesem Exsperiment waren die Schüler Klasse X SMA PGII 2 Bandung und die Probe mit der Anzahl 35 Personen von der Klasse X Wissenschaft 1. Bassiert auf der Datenanalyse wurde die durchsnittliche Note vom *Pretest* 59,8 und vom *Posttest* 74,27 bekommen. Bassierend auf den Datenberechnungen ist die $t_{Rechnung}$ (18,25) höher als die $t_{Tabelle}$ (2,042). Es bedeutet, dass es signifikanten Unterschied zwischen den durchschnittlichen Noten vor dem *Pretest* und nach dem *Posttest*. Es zeigt, dass das Lernspiel "*What's in it?"* effektif ist, um die Beherrschung des bestimmten und unbestimmten Artikels zu steigern. Nach dem Untersuchungsergebniss schlägt der Verfasser vor, dass die Lehrenden das Lernspiel "*What's in it?"* als eine alternative Technik beim Unterricht des bestimmten und unbestimmten Artikels verwenden könnten.