

ABSTRAK

Anika, Milda. 2013. Efektivitas Media Permainan *Buchstabendiktat* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman. Bandung. Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Indonesia.

Dalam mempelajari bahasa Jerman ada empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa yaitu, keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Salah satu faktor yang menunjang empat keterampilan bahasa ini adalah penguasaan kosakata. Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan kurangnya penguasaan kosakata siswa, salah satunya yaitu pada saat pembelajaran pengajar menggunakan metode yang kurang bervariasi dan tidak efektif. Untuk itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran agar siswa lebih termotivasi dalam mempelajari kosakata. Cara ini dilaksanakan melalui pembelajaran yang tidak berpusat kepada pengajar saja, akan tetapi siswa diharuskan aktif. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman yaitu permainan *Buchstabendiktat*. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik sebelum digunakan media permainan *Buchstabendiktat*; (2) Untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik sesudah digunakan media permainan *Buchstabendiktat*; (3) Untuk mengetahui apakah penggunaan media permainan *Buchstabendiktat* efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Pasundan 3 Cimahi dan sampelnya adalah siswa kelas XI IPA 1 yang berjumlah 18 siswa tahun pelajaran 2013/2014. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *one group pretest posttest*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* siswa sebesar 53,279, sedangkan nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 66,41. Dalam penelitian ini diperoleh t_{hitung} sebesar 3,25 dan t_{tabel} sebesar 1,74. Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penerapan media permainan *Buchstabendiktat* efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Dari hasil penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka diajukan beberapa saran sebagai berikut: (1) Media permainan *Buchstabendiktat* dapat dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Jerman, agar siswa lebih aktif dan termotivasi untuk belajar bahasa Jerman (2) Diadakan penelitian lanjutan yang berhubungan dengan media permainan *Buchstabendiktat* dalam materi yang lain agar penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa lebih meningkat dan mereka mendapatkan hasil yang maksimal dalam pembelajaran bahasa Jerman.

ABSTRAKT

Anika, Milda. 2013. Die Effektivität des Spielmediums “Buchstabendiktat” beim Lernen des Wortschatzes im Deutschunterricht. Skripsi: Eine Abschlussarbeit an der Deutschabteilung der Fakultät für Sprachen und Kunts. Universitas Pendidikan Indonesia.

Beim Deutschunterricht sollen die Schüler vier Sprachfertigkeiten beherrschen. Diese Sprachfertigkeiten umfassen die Hörfertigkeit, die Sprechfertigkeit, die Lesefertigkeit und die Schreibfertigkeit. Beim Lernen des Wortschatzes gibt es einige Faktoren, die die Wortschatzbeherrschung der Schüler beeinflussen. Einer von den Faktoren ist die Methode, die eintönig und uneffektiv ist. Dazu wird eine neue Innovation beim Unterricht gebraucht, damit die Schüler große Motivation haben, um den Wortschatz zu lernen. Das Spiel “Buchstabendiktat” kann als eine alternative Methode für das Lernen des Wortschatzes im Deutschunterricht verwendet werden. Diese Untersuchung hat sich zum Ziel gesetzt, (1) die Beherrschung des deutschen Wortschatzes von den Schülern vor der Verwendung des Spielmediums “Buchstabendiktat” zu erkennen; (2) die Beherrschung des deutschen Wortschatzes von den Schülern nach der Verwendung des Spielmediums “Buchstabendiktat” zu erfassen; (3) die Effektivität des Spielmediums “Buchstabendiktat” herauszufinden. Die Population der Untersuchung waren alle Schüler der 11. Klasse an der SMA Pasundan 3 Cimahi und die Probanden waren die Schüler 11. Klasse IPA 1, die aus 18 Schülern vom Jahrgang 2013/2014 bestanden haben. Die Methode, die in dieser Untersuchung verwendet wurde, war die quantitative Methode mit dem Design der Untersuchung *one group pretest posttest*. Das Instrument, das in dieser Untersuchung verwendet wurde, war der schriftliche Test. Das Ergebnis der Untersuchung zeigte, dass das Spielmedium “Buchstabendiktat” effektiv beim Lernen des deutschen Wortschatzes war. Es wurde von dem Ergebnis des *pretest*, nämlich 53,279, und dem Ergebnis der *posttest* 66,41 bewiesen. In dieser Untersuchung wurden t_{rechnung} mit dem Wert 3,25 und t_{tabelle} mit dem Wert 1,74 erworben. Basieren auf dem obengenannten Ergebnissen kann man wissen, dass es große Unterschiede zwischen *pretest* und *posttest* gab. Dafür kann man sagen, dass die Verwendung des Spielmediums “Buchstabendiktat” effektiv für das Lernen des deutschen Wortschatzes ist. Von obengenannten Ergebnissen werden einige Vorschläge formuliert: (1) Das Spielmedium “Buchstabendiktat” kann als eine alternative Methode beim Lernen des deutschen Wortschatzes verwendet werden, damit die Schüler aktiver und motivierter sind, Deutsch zu lernen. (2) Weitere Forschung über das Spielmedium “Buchstabendiktat” in anderen Lernmaterien durchzuführen, damit die Beherrschung des deutschen Wortschatzes von den Schülern besser ist und die Schüler gute Ergebnisse beim Deutschlernen haben.