

ABSTRAKSI

Anshori, Irfan. “Efektivitas Teknik Permainan Pantomim dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman”. Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni. Universitas Pendidikan Indonesia 2013

Kosakata merupakan salah satu unsur penting dalam empat keterampilan berbahasa. Keempat keterampilan tersebut adalah menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Penguasaan kosakata pada pembelajaran bahasa asing sangat diperlukan, karena diduga semakin seseorang menguasai kosakata, maka semakin lancar juga keterampilan berbahasanya. Dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Jerman di sekolah, siswa masih memiliki kesulitan dalam menguasai kosakata. Hal ini antara lain karena kata benda dalam bahasa Jerman selalu diikuti oleh artikel dan kurang motivasi siswa dalam belajar bahasa Jerman. Berdasarkan hal tersebut, penulis mencoba menggunakan teknik permainan Pantomim dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Penelitian ini bertujuan; 1) Untuk mengetahui bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum digunakan teknik permainan Pantomim, 2) Untuk mengetahui apakah penggunaan teknik permainan Pantomim efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimen semu (*Quasi-Experiment*). Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes (*Pretest-Posttest*). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMKN 3 Bandung. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas X UPW (Usaha Perjalanan Wisata) 2 yang berjumlah 35 siswa tahun ajaran 2013/2014. Untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa dan untuk menguji hipotesis, digunakan uji-t. Hasil yang diperoleh dari analisis data adalah; 1) Data *Pretest* diketahui nilai rata-rata 55, dan dari data *Posttest* diketahui nilai rata-rata 90,81, 2) Setelah penghitungan data uji-t diketahui bahwa T_{Hitung} lebih besar daripada T_{Tabel} ($19,15 > 1,69$) dengan nilai taraf Nyata = 0,05, artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti Hipotesis penelitian yang berbunyi teknik permainan Pantomim efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman terbukti. Selain itu teknik permainan Pantomim dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan, menghilangkan kebosanan, kreatif dan suasana yang terbebas dari rasa takut maupun tekanan waktu dan nilai. Berdasarkan hasil penelitian ini disarankan kepada guru agar menggunakan teknik permainan Pantomim sebagai teknik pembelajaran bahasa Jerman, khususnya dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

ABSTRAKT

Anshori, Irfan. *Die Effektivität der Spieltechnik "Pantomime" im Wortschatzunterricht. Bandung. Eine Abschlussarbeit an der Deutschabteilung der Fakultät für Sprachen und Kunst. Universitas Pendidikan Indonesia 2013.*

Wortschatz ist eines der wichtigen Elemente in den vier Sprachfertigkeiten. Die Sprachfertigkeiten umfassen die Hörfertigkeit, die Sprechfertigkeit, die Lesefertigkeit und die Schreibfertigkeit. Beim Lernprozess des deutschen Wortschatzes in der Schule haben die Schüler noch Schwierigkeiten, um den Wortschatz zu beherrschen. Diese Schwierigkeiten werden von einigen Faktoren verursacht, unter anderem der deutsche Wortschatz hat verschiedene Artikel und die Schüler sind nicht so gut motiviert, um Deutsch zu lernen. Deshalb benutzt der Verfasser die Spieltechnik "Pantomime" beim Lernen des deutschen Wortschatzes. Die Ziele dieser Untersuchung sind, um folgendes herauszufinden; 1) die Beherrschung des deutschen Wortschatzes der Schüler vor und nach der Anwendung der Spieltechnik "Pantomime", 2) die Effektivität der Spieltechnik "Pantomime". Die Methode dieser Untersuchung ist die Quasi-Experiment-Methode. Die Instrumente waren Vor- und Nachtest (Pretest-Posttest). Die Population dieser Untersuchung waren alle Schüler der SMK Negeri 3 Bandung. Die Probanden dieser Untersuchung waren Schüler der Klasse X UPW (Usaha Perjalanan Wisata), die aus 35 Schülern vom Jahrgang 2013/2014 bestanden. Um die Steigerung der deutschen Wortschatzbeherrschung der Schüler herauszufinden und um die Hypothese zu überprüfen, wurde der t-Test verwendet. Die Ergebnisse der Datenanalyse zeigten folgendes: 1) Die durchschnittliche Note des Vortests war 55 und die durchschnittliche Note des Nachtests war 90,81, 2) Nach den Datenberechnungen der t-Test wurde herausgefunden, dass die Zahl der T_{rechnung} höher als T_{Tabelle} ($19,15 > 1,69$) mit dem (α) 0,05 signifikanten Wert ist, das heißt, H_0 wurde abgelehnt und H_1 wurde angenommen. Das bedeutet, dass die Hypothese dieser Untersuchung bestätigt ist. Basierend auf diesem Untersuchungsergebnis schlägt der Verfasser vor, dass die Lehrer die Spieltechnik der "Pantomime" im Deutschunterricht verwenden, damit die Wortschatzbeherrschung der Lernenden steigern kann.