

**EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN
SCHWARZER PETER DALAM PEMBELAJARAN
KOSAKATA BAHASA JERMAN**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Departemen Pendidikan Bahasa Jerman



Oleh:

Catika Dyah Chandra Imani

NIM 1503514

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN BAHASA JERMAN
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2019**

**EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN *SCHWARZER PETER* DALAM
PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN**

Oleh

Catika Dyah Chandra Imani

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra

© Catika Dyah Chandra Imani 2019

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2019

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

**EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN *SCHWARZER PETER* DALAM
PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN**

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Drs. Amir, M.Pd.

NIP 196111101985031005

Pembimbing II



Irma Permatyawati, S.Pd., M.Pd.

NIP 198210042005012001

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Bahasa Jerman FPBS UPI



Putrasulung Baginda, S.Pd., M.Hum.

NIP 197901022003121002

ABSTRAKSI

Imani, Catika Dyah Chandra, 2019. Efektivitas Media Permainan *Schwarzer Peter* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman. Bandung. Skripsi: Departemen Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra. Universitas Pendidikan Indonesia.

Kosakata adalah salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa. Kosakata dalam bahasa Jerman memiliki beberapa ciri khusus yang berbeda dari bahasa lain, salah satunya yaitu adanya *Artikel* yang mendampingi nomina. Penguasaan kosakata bahasa Jerman khususnya nomina merupakan salah satu kesulitan yang dialami oleh siswa. Untuk mengatasi hal tersebut dilakukan penelitian tentang penerapan media permainan *Schwarzer Peter* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) penguasaan kosakata siswa sebelum penerapan media permainan *Schwarzer Peter*; 2) penguasaan kosakata siswa setelah penerapan media permainan *Schwarzer Peter*; 3) perbedaan antara penguasaan kosakata siswa sebelum dan setelah penerapan media permainan *Schwarzer Peter*; dan 4) efektivitas media permainan *Schwarzer Peter* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Pada penelitian ini digunakan metode *Non-equivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMAN 9 Bandung tahun ajaran 2019/2020 yang mempelajari bahasa Jerman dan sampel penelitian ini adalah kelas XI IPA 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA 3 sebagai kelas kontrol. Hasil analisis data menunjukkan bahwa: 1) penguasaan kosakata siswa sebelum penerapan media permainan *Schwarzer Peter* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol termasuk dalam kategori “cukup”; 2) penguasaan kosakata siswa setelah penerapan media permainan *Schwarzer Peter* pada kelas eksperimen termasuk dalam kategori “baik sekali” dan pada kelas kontrol dalam kategori “baik”; 3) terdapat perbedaan yang signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum dan setelah penerapan media permainan *Schwarzer Peter*. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 63,2 dan *posttest* sebesar 81; dan 4) media permainan *Schwarzer Peter* efektif diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan uji t yakni: t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($3,168 > 2,011$) pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Oleh karena itu media permainan *Schwarzer Peter* dapat menjadi salah satu media alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

KURZFASSUNG

Imani, Catika Dyah Chandra, 2019. *Die Effektivität des Schwarzer Peter-Spiels beim Wortschatzlernen. Bandung. Eine Abschlussarbeit an der Deutschabteilung, Pädagogische Fakultät für Sprachen und Literatur. Pädagogische Universität Indonesiens.*

Wortschatz ist einer der wichtigen Aspekte beim Sprachlernen. Der deutsche Wortschatz weist einige Besonderheiten auf, die sich von anderen Sprachen unterscheiden. Eine davon ist der Artikel, von dem ein Substantiv begleitet ist. Die Beherrschung des deutschen Wortschatzes, insbesondere Substantive, bereitet oft den Lernenden Schwierigkeiten. Um dieses Problem zu lösen, wurde eine Forschung mit dem Thema – die Effektivität des Schwarzer Peter-Spiels beim Wortschatzlernen – durchgeführt. Die Ziele dieser Forschung sind folgendes herauszufinden: 1) die Wortschatzbeherrschung der Schüler vor der Anwendung des Schwarzer Peter-Spiels; 2) die Wortschatzbeherrschung der Schüler nach der Anwendung des Schwarzer Peter-Spiels; 3) den Unterschied der Wortschatzbeherrschung der Schüler vor und nach der Anwendung des Schwarzer Peter-Spiels; und 4) die Effektivität des Schwarzer Peter-Spiels beim Wortschatzlernen. In dieser Forschung wurde die Methode des Nichtäquivalenzen Kontrollgruppendesigns verwendet. Die Population dieser Forschung bestand aus allen Schülern der Klasse XI der SMAN 9 Bandung im Schuljahr 2019/2020, die Deutsch lernen. Die Stichprobe dieser Forschung war die Klasse XI IPA 2 als Versuchsklasse und die Klasse XI IPA 3 als Kontrollklasse. Die Ergebnisse der Datenanalyse sind folgendes: 1) die Wortschatzbeherrschung der Versuchsklasse und der Kontrollklasse vor der Behandlung gehört zur Kategorie „befriedigend“; 2) die Wortschatzbeherrschung der Versuchsklasse nach der Behandlung ist in die Kategorie „sehr gut“ eingeordnet und der Kontrollklasse in die Kategorie „gut“; 3) es gab einen Unterschied bei der Wortschatzbeherrschung der Schüler vor und nach der Anwendung des Schwarzer Peter-Spiels. Dies wurde durch die Durchschnittsnote der Versuchsklasse im Prätest (63,2) und im Posttest (81) angezeigt; und 4) das Schwarzer Peter-Spiel ist effektiv beim Wortschatzlernen. Dies wurde durch das Ergebniss des t-Tests belegt, nämlich: t_{Rechnung} ist höher als t_{Tabelle} ($3,168 > 2,011$) beim Signifikanzniveau $\alpha = 0,05$. Daher kann man das Schwarzer Peter-Spiel als ein alternatives Medium beim Wortschatzlernen verwenden.

ABSTRACT

Imani, Catika Dyah Chandra, 2019. *The Effectiveness of the Schwarzer Peter Game in German Vocabulary Learning*. Bandung. Thesis in Department of German Language Education, Faculty of Language Education and Literature. Indonesia University of Education.

Vocabulary is one of the important aspect on the language learning. The German vocabulary has some peculiarities that are different from other languages. One of these is the *Artikel* that accompany nouns. The mastery of the German vocabulary, especially the nouns, is often one of the difficulties for the learners. To solve this problem, a research was conducted on the subject - the effectiveness of the *Schwarzer Peter* game in German vocabulary learning. The purposes of this research are to find out the following: 1) students vocabulary mastery before using the *Schwarzer Peter* game; 2) students vocabulary mastery after using the *Schwarzer Peter* game; 3) the difference of students vocabulary mastery before and after the use of the *Schwarzer Peter* game; and 4) the effectiveness of the *Schwarzer Peter* game in German vocabulary learning. In this research, the method of Non-equivalence Control Group Design was used. The population in this study consisted of all Class XI students of the SMAN 9 Bandung in the 2019/2020 school year who are learning German. The sample of this research was class XI IPA 2 as the experimental class and class XI IPA 3 as the control class. The results of the data analysis are: 1) vocabulary mastery of the experimental class and control class before treatment belongs to “adequate” category; 2) vocabulary mastery of the experimental class after treatment belongs to “very good” category and vocabulary mastery of the control class belongs to “good” category; 3) there was significant difference of students vocabulary mastery before and after the use of the *Schwarzer Peter* game. This is indicated by the results of the experimental class’s pretest average score of 63,2 and the posttest average score of 81; and 4) the *Schwarzer Peter* game is effective in German vocabulary learning. This is proven by the results of the t-test, namely: $t_{\text{calculate}}$ is higher than t_{table} ($3.168 > 2.011$) at the significance level $\alpha = 0.05$. Therefore, the *Schwarzer Peter* game can be used as an alternative media in German vocabulary learning.

DAFTAR ISI

ABSTRAKSI.....	i
KURZFASSUNG.....	ii
ABSTRACT.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL DAN GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Struktur Organisasi Skripsi.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	6
A. Media Pembelajaran.....	6
1. Hakikat Media Pembelajaran.....	6
2. Manfaat Media Pembelajaran.....	7
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	9
B. Permainan Dalam Pembelajaran.....	9
1. Hakikat Permainan Dalam Pembelajaran.....	9
2. Media Permainan <i>Schwarzer Peter</i>	11
3. Langkah-langkah Permainan <i>Schwarzer Peter</i>	13
C. Kosakata.....	15
1. Hakikat Kosakata.....	15
2. Pembagian Kosakata.....	17
3. Nomina.....	18
4. Pembelajaran Kosakata di SMA.....	19
D. Penilaian Pembelajaran Kosakata.....	20
E. Penelitian yang Relevan.....	21

F. Kerangka Berpikir.....	22
G. Hipotesis Penelitian.....	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	25
A. Desain Penelitian.....	25
B. Partisipan.....	25
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	26
D. Populasi dan Sampel.....	26
E. Instrumen Penelitian.....	26
1. Uji Validitas Instrumen.....	27
2. Uji Reliabilitas Instrumen.....	27
F. Prosedur Penelitian.....	27
G. Analisis Data.....	28
H. Perumusan Hipotesis Statistik.....	28
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	29
A. Deskripsi Data.....	29
1. Penguasaan Kosakata Siswa Sebelum Penerapan Media Permainan <i>Schwarzer Peter</i>	29
2. Penguasaan Kosakata Siswa Setelah Penerapan Media Permainan <i>Schwarzer Peter</i>	29
3. Perbedaan Dalam Penguasaan Kosakata Siswa Antara Sebelum dan Setelah Penerapan Media Permainan <i>Schwarzer Peter</i>	30
a. Uji Persyaratan Analisis.....	30
1) Uji Normalitas Data.....	30
2) Uji Homogenitas Variansi Data.....	31
b. Uji Signifikansi Perbedaan Rata-Rata Data.....	31
1) Uji Signifikansi Perbedaan Rata-Rata Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	31
2) Uji Signifikansi Perbedaan Rata-Rata Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	32
c. Uji t Independen.....	32
1) Uji t Independen Rata-Rata <i>Pretest</i> Kelas Ekspreimen dan Kelas Kontrol.....	32

2) Uji t Independen Rata-Rata <i>Posttest</i> Kelas Ekspreimen dan Kelas Kontrol.....	32
4. Efektivitas Media Permainan <i>Schwarzer Peter</i> Dalam Pembelajaran	
Kosakata Bahasa Jerman.....	33
B. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran.....	34
1. Perlakuan 1.....	34
2. Perlakuan 2.....	35
3. Perlakuan 3.....	37
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	39
BAB V SIMPULAN IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....	41
A. Simpulan.....	41
B. Implikasi.....	41
C. Rekomendasi.....	42
DAFTAR PUSTAKA.....	43
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	46
RIWAYAT HIDUP.....	121

DAFTAR PUSTAKA

- Ariestantya, A. (2015). *Efektivitas Permainan Kartu Pintar dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman*. (Skripsi). Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Bensch, M. (2018). *Die 10 Wortarten im Deutschen*. [Online]. Diakses dari: <https://mein-deutschbuch.de/wortarten.html> [20 Januari 2019]
- Büttner, S. & Kopp, G. (2004). *Planet 1 Deutsch für Jugendliche: Lehrhandbuch*. Ismaning: Hueber Verlag
- Chaer, A. (2006). *Tata Bahasa Praktis Indonesia*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya
- Dauvillier, C. & Hillerich, L. (2004). *Spiele im Deutschunterricht*. München: Goethe-Institut
- Engel, U. (2004). *Deutsche Grammatik: Neubearbeitung*. München: IUDICIUM Verlag GmbH
- Erdmenger, M. (1997). *Medien im Fremdsprachenunterricht: Hardware, Software und Methodik*. Braunschweig: Kt Boschiert
- Finoza, L. (2010). *Komposisi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Diksi Insan Mulia
- Habermann, M. dkk. (2015). *Grundwissen Grammatik*. Berlin: Dudenverlag
- Hentschel, E. (2010). *Deutsche Grammatik*. Berlin: Walter de Gruyter GmbH & Co. KG
- Juliani, S. E. (2014). *Efektivitas Permainan Im Dreierpack Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman*. (Skripsi). Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Keraf, G. (2007). *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Kustandi, C. & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia

- Masykur, R. dkk. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash*. Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 8, No. 2, 2017 Hal. 179
- Nasser, A. (2010). *Ideen: Damals Durfte Man Das Nicht*. [Online]. Diakses dari: <https://www.hueber.de/media/36/idn2-l18-B1-SchwPeter.pdf> [19 Januari 2019]
- Nurgiyantoro, B. (2001). *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta
- Permatawati, I. (2013). *Penjelasan Arti Kata dalam Pembelajaran Bahasa Asing: Allemania*, 2 (2), hlm. 165-175
- Posser, H. (Tanpa Tahun). *Schwarzer Peter*. [Online]. Diakses dari: <https://www.spielanleitung.org/datenschutz.html> [28 Maret 2019]
- Prihatin, E. (2008). *Guru sebagai Fasilitator*. Bandung: PT Karsa Mandiri Persada
- Ramadhania, D. A. (2015). *Efektivitas Media Permainan Babanuki dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Dasar Bahasa Jepang*. (Skripsi). Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Sadiman, A.S. dkk. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Schmid, H. U. (2009). *Einführung in die deutsche Sprachgeschichte*. Weimar: J.B. Metzler
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2015). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Sunaryo & Syarif, H. (2003). *Upaya Meningkatkan Pemerolehan Kosakata Melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual*: Jurnal Bahasa dan Seni, 4 (2), hlm. 132-143

Tanpa Nama. (2019). *Die 20 Besten Tipps Teil 1*. [Online]. Diakses dari <https://www.cornelsen.de/empfehlungen/vokabeln/tipps-zum-vokabeln-lernen/die-20-besten-tipps-teil-1> [22 Mei 2019]

Thornburry, S. (2002). *How to Teach Vocabulary*. Malaysia: Longmann

Wermke, M. (1998). *Duden: Schülerduden Grammatik*. Mannheim: E.A. Brockhaus AG

Wintle, S. (2014). *Schwarzer Peter*. [Online]. Diakses dari: <http://www.wopc.co.uk/games/schwarzer-peter-vass> [7 Desember 2018]