

**PENERAPAN MEDIA PERMAINAN *SCHNIPP-SCHNAPP* DALAM PEMBELAJARAN NOMINA**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Departemen Pendidikan Bahasa Jerman



**Oleh:**

**Tsalis Hanifah Ruwaida  
NIM 1504729**

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

**PENERAPAN MEDIA PERMAINAN *SCHNIPP SCHNAPP* DALAM  
PEMBELAJARAN NOMINA**

Oleh  
Tsalis Hanifah Ruwaida

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

© Tsalis Hanifah Ruwaida 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 penulis.

**TSALIS HANIFAH RUWAIDA**  
**PENERAPAN MEDIA PERMAINAN *SCHNIPP SCHNAPP* DALAM**  
**PEMBELAJARAN NOMINA**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

**Pembimbing I**



Irma Permatawati, S.Pd.,M.Pd.

NIP 198210042005012001

**Pembimbing II**



Drs. Amir, M.Pd.

NIP 198210042005012001

Mengetahui,  
Ketua Departemen Pendidikan Bahasa Jerman



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

NIP 197901022003121002

## ABSTRAKSI

**Ruwaida, Tsalis Hanifah. 2019. Penerapan Media Permainan *Schnipp Schnapp* dalam Pembelajaran Nomina. Bandung. Skripsi: Departemen Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra. Universitas Pendidikan Indonesia.**

Dalam pembelajaran bahasa Jerman di SMA, siswa masih mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata. Diasumsikan bahwa penyebab kesulitan tersebut adalah kurangnya minat siswa dalam belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran untuk membantu siswa melatih dan menghafal kosakata yang sudah dipelajari. Untuk mengatasi persoalan tersebut, dilakukan sebuah penelitian berupa penerapan media permainan *Schnipp Schnapp* dalam pembelajaran kosakata, khususnya nomina. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) kemampuan nomina siswa sebelum penerapan media permainan *Schnipp Schnapp*; 2) kemampuan nomina siswa setelah penerapan media permainan *Schnipp Schnapp*; 3) perbedaan penguasaan nomina sebelum dan sesudah penerapan media permainan *Schnipp Schnapp*; dan 4) efektivitas penerapan media permainan *Schnipp Schnapp* dalam pembelajaran nomina bahasa Jerman. Pada penelitian ini digunakan metode penelitian eksperimen semu dengan desain penelitian *one group pretest posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 16 Bandung dan sampel penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 16 Bandung tahun ajaran 2019/2020 sebanyak 30 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tulis dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa: 1) kemampuan nomina bahasa Jerman siswa sebelum penerapan media permainan *Schnipp Schnapp* termasuk ke dalam kategori cukup; 2) kemampuan nomina bahasa Jerman siswa setelah penerapan media permainan *Schnipp Schnapp* termasuk ke dalam kategori baik sekali; 3) terdapat perbedaan yang signifikan dalam penguasaan nomina bahasa Jerman sebelum dan sesudah penerapan media permainan *Schnipp Schnapp*. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan hasil rata-rata *pretest* sebesar 57,3 dan nilai rata-rata *posttest* siswa sebesar 83,8; dan 4) media permainan *Schnipp Schnapp* efektif diterapkan dalam pembelajaran nomina bahasa Jerman. Hal ini ditunjukkan dengan hasil perhitungan uji-t yakni nilai signifikansi kurang dari 0,05 ( $0,00 < 0,05$ ). Oleh karena itu, media permainan *Schnipp Schnapp* dapat menjadi salah satu media alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran nomina bahasa Jerman siswa.

## ABSTRACT

**Ruwaida, Tsalis Hanifah. 2019. *Application of Schnipp Schnapp Game in Learning German Nouns. Bandung. Thesis in Departement of German Language Education, Educational Faculty of Languages and Literature. Indonesia University of Education.***

*The students in the high school still have difficulties in learning German vocabulary. One of the factors is the lack of student interest in learning . Therefore, the learning process requires a learning media that can help students to practice and to memorize the vocabulary they have learned. To overcome this problem, a research was conducted using Schnipp Schnapp Game in Learning German Vocabulary, especially nouns. The purposes of this research are to find out the following: 1) student capability of german nouns before the application of the game “Schnipp Schnapp”; 2) student capability of german nouns after the application of the game “Schnipp Schnapp”; 3) the differences in mastery of students’ German nouns before and after the applications of the game “Schnipp Schnapp”; and 4) the effectiveness of the application of the game “Schnipp Schnapp” in learning German nouns. This research used quasi experimental method with research design one group of pretest and posttest class. The population in this research were all students of the class XI of SMA Negeri 16 Bandung and the samples of this research were 30 students of the class XI MIPA 5 of the year 2019/2020. The instruments used in this research were the written test and the teaching plan. Based on result of the research, it could be seen that: 1) student capability of german nouns before application of the game “Schnipp Schnapp” was in the “sufficient” category; 2) student capability of german nouns after application of the game “Schnipp Schnapp” was in the “very good” category; 3) there were significant differences in mastering German nouns before and after the application of the game Schnipp Schnapp. This is indicated by the result of the pretest mean value of 57,3 and the posttest mean value of 83,8; and 4) the application of the game Schnipp Schnapp effective in learning German nouns. This is indicated by the result of the t-test, namely: the significance value is lower than 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ). In that case, the Schnipp Schnapp game could be used as one of the learning media in learning German nouns.*

## KURZFASSUNG

**Ruwaida, Tsalis Hanifah. 2019. *Der Einsatz des Spiels Schnipp Schnapp beim Lernen deutscher Nomen. Bandung. Eine Abschlussarbeit an der Deutschabteilung, Pädagogische Fakultät für Sprachen und Literatur. Pädagogische Universität Indonesiens.***

Die Schüler in der Oberschule haben im Deutschunterricht noch Schwierigkeiten beim Wortschatzlernen. Einer der Faktoren ist das mangelnde Interesse im Deutschunterricht. Deshalb wurde beim Lernprozess ein Lernmedium erfordert, das den Schülern helfen kann, den gelernten Wortschatz zu beherrschen. Um dieses Problem zu lösen, wurde eine Untersuchung mit dem Thema – der Einsatz des Spiels Schnipp Schnapp beim Lernen deutscher Nomen – durchgeführt. Die Ziele dieser Untersuchung sind um folgendes herauszufinden: 1) die Nomenbeherrschung der Schüler vor dem Einsatz des Spiels Schnipp Schnapp; 2) die Nomenbeherrschung der Schüler nach dem Einsatz des Spiels Schnipp Schnapp; 3) der Unterschied bei der Nomenbeherrschung vor und nach dem Einsatz des Spiels Schnipp Schnapp; und 4) die Effektivität des Spiels Schnipp Schnapp beim Lernen deutscher Nomen. In dieser Untersuchung wurde die quasi-experimentelle Methode mit dem Eine-Gruppe-Prätest-Posttest-Versuchsplan verwendet. Alle Schüler der XI Klasse der SMAN 16 Bandung im Schuljahr 2019/2020 galten als Population dieser Untersuchung und zu den Probanden zählten die Schüler der Klasse XI MIPA 5. Die Forschungsinstrumente dieser Untersuchung waren ein Test und Lehrskizzen. Anhand von Forschungsergebnissen kann man herausfinden, dass: 1) die Nomenbeherrschung der Schüler vor der Behandlung zur Kategorie “befriedigend” gehört; 2) die Nomenbeherrschung der Schüler nach der Behandlung zur Kategorie “sehr gut” gehört; 3) es signifikante Unterschiede bei der Nomenbeherrschung der Schüler vor und nach dem Einsatz des Spiels Schnipp Schnapp gab. Dies wurde durch das Ergebnis des Mittelwerts im Prätest (57,3) und im Posttest (83,8) angezeigt; und 4) das Spiel Schnipp Schnapp effektiv beim Lernen deutscher Nomen ist. Dies wurde durch das Ergebnis des t-Tests belegt, nämlich: der erhaltene Signifikanzwert ist niedriger als 0,05 ( $0,00 < 0,05$ ). Aus diesem Grund könnte das Spiel Schnipp Schnapp als eines der alternativen Lehrmedien dienen, das die Lehrer nutzen könnten, um die Nomenbeherrschung der Schüler zu verbessern.

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	
<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAKSI</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iii</b>
<b>KURZFASSUNG</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR DAN TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah Penelitian .....	3
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Struktur Organisasi.....	4
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>6</b>
A. Media Pembelajaran .....	6
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	6
2. Fungsi Media Pembelajaran .....	7
B. Permainan.....	9
1. Hakikat Permainan .....	9
2. Fungsi dan Manfaat Permainan .....	11
C. Permainan <i>Schnipp Schnapp</i> .....	12
1. Pengertian Permainan <i>Schnipp Schnapp</i> .....	12
2. Langkah-langkah Permainan <i>Schnipp Schnapp</i> .....	14
D. Langkah-langkah Pembelajaran .....	16
E. Kosakata .....	17
1. Pengertian Kosakata .....	17

2.	Penguasaan Kosakata .....	18
3.	Pembelajaran Kosakata di SMA .....	19
F.	Nomina .....	20
1.	Hakikat Nomina .....	20
2.	Penguasaan Nomina dalam Pembelajaran bahasa Jerman .....	22
G.	Kerangka Berpikir .....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>24</b>
A.	Desain Penelitian .....	24
B.	Partisipan .....	25
C.	Populasi dan Sampel .....	25
D.	Instrumen Penelitian .....	25
1.	Uji Validitas Instrumen .....	26
2.	Uji Reabilitas Instrumen .....	26
E.	Prosedur Penelitian .....	26
1.	Persiapan Pengumpulan Data .....	26
2.	Teknik Pengumpulan Data .....	27
3.	Pengolahan Data .....	27
F.	Analisis Data .....	28
1.	Uji Normalitas Data .....	28
2.	Uji Homogenitas Data .....	28
3.	Uji Signifikansi Rata-rata .....	29
G.	Hipotesis Statistik .....	29
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>31</b>
A.	Deskripsi Data .....	31
1.	Penguasaan Kosakata Siswa Sebelum Penerapan Media Permainan <i>Schnipp Schnapp</i> .....	31
2.	Penguasaan Kosakata Siswa Setelah Penerapan Media Permainan <i>Schnipp Schnapp</i> .....	31
3.	Perbedaan dalam Penguasaan Kosakata Siswa antara Sebelum dan Setelah Penerapan Media Permainan <i>Schnipp Schnapp</i> .....	32
4.	Efektivitas Media Permainan <i>Schnipp Schnapp</i> dalam Pembelajaran Nomina bahasa Jerman .....	34



C.	Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran .....	35
1.	Tes Awal ( <i>Pretest</i> ) .....	35
2.	Perlakuan Pertama.....	35
3.	Perlakuan Kedua .....	37
4.	Perlakuan Ketiga .....	38
5.	Tes Akhir ( <i>Posttest</i> ) .....	40
D.	Pembahasan Hasil Penelitian .....	40
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI .....</b>		<b>42</b>
A.	Simpulan.....	42
B.	Implikasi.....	42
C.	Rekomendasi .....	43
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>44</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>47</b>
<b>RIWAYAT HIDUP PENULIS.....</b>		<b>117</b>

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2011). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Balcik, I. Dan Röhe, K. (2006). *Pons: Deutsche Grammatik und Rechtschreibung*. Stuttgart: Ernst Klett Sprachen GmbH.
- Bimmel, Peter et al. (2011). *Deutschunterricht planen Arbeit mit Lehrwerkslektionen*: München: Langenscheidt.
- Chigini, Patricia & Dieter Kirsch (2009). *Deutsch im Primabereich*. Stuttgart: Klett (Ernst) Verlag. Langenscheidt.
- Dauvillier, Christa dan Le'vy-Hillierich, Dorothea. (2004). *Spiele im Deutschunterricht*. Fernstudieneinheit 2. Berlin - München: Langenscheidt.
- Ende, Karin et al. (2013). *Curriculare Vorgaben und Unterrichtsplanung*. Stuttgart: Klett Sprachen.
- Erdmenger, Manfred. (1997). *Medien im Fremdsprachunterricht: Proposal Hardware, Software und Methodik*.  
Diakses dari : <https://publikatonsserver.tv.braunschweig.de>
- Fahrudin dan Jamris, M. (2005). *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Permainan*. Vol.3 No.2. 1-41.
- Fandrych, C. (2010). *Die Grammatik*. Heidelberg; Julius Groos Verlag.
- Fleer, Sarah. (2008). *Kurzgrammatik Deutsch*. Berlin un München: Langenscheidt.
- Heyd, Getraude. (1991). *Gründwissen für den Unterricht in Deutsch als Fremdsprache*. Frankfurt am Main: Diesterweg.
- Hoffmann, Bernhard. (2008). *Medien im Unterricht*. Universität Trier.
- Kemedikbud. (2016). *Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Atas / Madrasah Aliyah (SMA/MA)*. Jakarta.
- Kern, Peter Christoph. (2006). *Basic Grammatik Deutschplus mit hinweisen auf das Englisch*. Berlin: CS-Druck Cornelsen Stürtz.

- Krenz, Armin. (2001). *Kinder spielen sich ins Leben - Der Zusammenhang von Spiel- und Schulfähigkeit*. WWD 2001, Ausgabe 75, S. 8-9.
- Kosadi, Hidayat. (1995). *Perencanaan Pengajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: Binacipta.
- Muhammad, As'adi. (2009). *Metode Permainan dalam Pembelajaran..* Yogyakarta: Powerbooks.
- Neubold, J. (2008). *PONS Grammatik kurz & bündig DEUTSCH*, Stuttgart: Ersnt Klett GmbH.
- Nunan, David. (1991). *Language Teaching Methodology: A Textbook for Teachers*. Sydney: Prentice Hall International (VK) Ltd.
- Nurgiyantoro, Burhan (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Nurhasanah. (2013). *Efektivitas Teknik Permainan Kartu Uno dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman*. S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Petillon, Hanns. (1999). *Spielen in der Grundschule – eine Ortsbestimmung*. Diakses dari: <https://www.uni-koblenz-landau.de/de/landau/fb5/bildung-kind-jugend/grupaed/studium/downloads/petillon/spielpaedagogik.pdf> (Sabtu, 9 Desember 2018)
- Scholl, Stefani. (2007). *Führt der Einsatz der Wortschatzleiste im Sprachunterricht*. Norderstedt. Germany: GRIN Verlag.
- Sudjana, Nana. Rivai, Ahmad. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. (2015) *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sunandar, Yessy Agustine. (2016). *Efektivitas Permainan Dobble dalam Pembelajaran Kata Benda Bahasa Jerman*. S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Tschirner, E. (2011). *Wortschatz: Handbuch Fremdsprachunterricht*. Berlin: de Gruyter.
- Ulrich, Winfried. (2007). *Wortschatzarbeit muttersprachlichen Deutschunterricht*. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hoengehren.
- Weidenmayer, Dafni. (2002). *Am Anfang war das Bild – Das Bild im Fremdsprachunterricht*.
- Diakses dari: [https://www.academia.edu/5754406/Am\\_Anfang\\_war\\_das\\_Bild\\_-\\_Das\\_Bild\\_im\\_Fremdsprachen-\\_unterricht](https://www.academia.edu/5754406/Am_Anfang_war_das_Bild_-_Das_Bild_im_Fremdsprachen-_unterricht)

Zuchdi, Darmiyati. (2007). *Strategi Meningkatkan Kemampuan Membaca*. Yogyakarta: UNY Press.

\_\_\_\_\_. (t.t) Artikel. [Online]. Diakses dari:  
<https://www.piatnik.com/spiele/gesellschaftsspiele/kinderspiele/schnipp-schnapp>. [t.t]

\_\_\_\_\_. (t.t) Artikel. [Online]. Diakses dari:  
<https://www.meinefamilie.at/tipp-des-tages/spieletipps/brettspiele/die-10-besten-brettspiele/>

\_\_\_\_\_. (t.t) Artikel. [Online]. Diakses dari:  
<https://www.schule.at/tools/detail/kartenspiele-fuer-den-unterricht.html>