

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN *JUMPING PIRATE* UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA SISWA BELAJAR BAHASA JERMAN

Skripsi

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Bahasa Jerman



Oleh :

Indri Monika

NIM 1401009

DEPARTEMEN PENDIDIKAN BAHASA JERMAN
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2019

**Efektivitas Penggunaan Media Permainan *Jumping Pirate* Untuk
Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Belajar Bahasa Jerman**

Oleh :
Indri Monika

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

© Indri Monika

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 ijin dari penulis.


LEMBAR PENGESAHAN

INDRI MONIKA

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN *JUMPING*
PIRATE UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA SISWA
BELAJAR BAHASA JERMAN**

disetujui dan disahkan oleh:

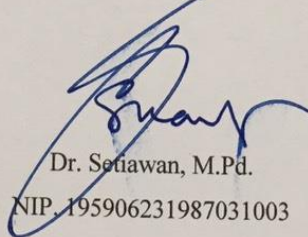
Pembimbing I



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

NIP. 197901022003121002

Pembimbing II

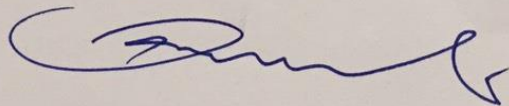


Dr. Setiawan, M.Pd.

NIP. 195906231987031003

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Bahasa Jerman



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

NIP. 197901022003121002

ABSTRAK

Monika, Indri. 2019. Efektivitas Penggunaan Media Permainan *Jumping Pirate* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Belajar Bahasa Jerman. Bandung. Skripsi Departemen Pendidikan Bahasa Jerman, FPBS. Universitas Pendidikan Indonesia.

Dalam pembelajaran bahasa Jerman kosakata merupakan salah satu bagian paling penting dalam berbahasa, namun dalam kenyataannya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata. Faktor yang mempengaruhi siswa dalam menguasai kosakata yaitu media yang kurang bervariasi media pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap kurangnya minat siswa dalam belajar bahasa Jerman. Untuk mengatasi masalah ini, salah satu media yang dapat digunakan adalah media permainan *Jumping Pirate*. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui: 1) penguasaan kosakata siswa sebelum menggunakan media permainan *Jumping Pirate*; 2) penguasaan kosakata siswa setelah menggunakan media permainan *Jumping Pirate*; 3) perbedaan penguasaan kosakata siswa sebelum dan sesudah menggunakan media permainan *Jumping Pirate*; 4) efektivitas media permainan *Jumping Pirate* untuk meningkatkan penguasaan kosakata. Penelitian ini menggunakan *quasi experiment* tanpa kelas kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMAN 7 Cirebon kelas X IPS 6. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa 30 butir soal. Untuk mengetahui keefektifan media permainan *Jumping Pirate* untuk meningkatkan penguasaan kosakata maka dilakukan uji-t. Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan $t_{hitung} = 26,9$ dan t_{tabel} dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan dk $(n-1) = 29$ diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2,045. Data yang signifikan memiliki sebuah ciri, yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($26,9 > 2,045$), maka dapat dinyatakan bahwa data X dan Y memiliki perbedaan yang signifikan. Dengan demikian terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil *Pretest* dan *Posttest*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media permainan *Jumping Pirate* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman.

KURZFASSUNG

Monika, Indri. 2019. Die Effektivität des Jumping Pirate-Spiels als Medium zur Verbesserung Wortschatz der Schüler, die Deutsche lernen. Bandung. Eine Abschlussarbeit an der Deutschabteilung, Fakultät für Sprachen und Literatur. Pädagogische Universität Indonesiens.

Im Deutschunterricht spielt Wortschatz eine wichtige Rolle, aber in der Realität gibt es noch viele Schüler, die Schwierigkeiten beim Erwerben des Wortschatzes haben. Die Gründe dafür sind die wenigen Medienangebote zur Wortschatzbeherrschung, sodass die Schüler wenig Interesse daran haben. Dafür wäre ich das Spiel Jumping Pirate eine Lösung, die als Medium verwendet werden könnte, um Wortschatz zu beherrschen. Die Ziele diese Untersuchung sind wie folgendes zu erfahren: 1) die Wortschatzbeherrschung der Schüler vor der Verwendung des Jumping Pirate-Spiels; 2) die Wortschatzbeherrschung der Schüler nach der Verwendung des Jumping Pirate-Spiels; 3) den Unterschied zwischen den Wortschatzbeherrschung der Schüler vor und nach der Verwendung des Jumping-Pirate-Spiels; 4) die Effektivität des Jumping Pirate-Spiels zur Verbesserung der Wortschatzbeherrschung. In dieser Untersuchung wurde quasi-experimentelle Methode ohne Kontrollklasse verwendet. Die Population dieser Untersuchung waren alle Schüler der SMAN 7 Cirebon in Klasse X IPS 6. Das in dieser Untersuchung verwendete Instrument besteht aus 30 Aufgaben. Um die Effektivität des Jumping Pirate-Spiels herauszufinden, wurde in dieser Untersuchung T-test durchgeführt. Basierend auf T-test wird auch herausgefunden, dass die $t_{\text{Verteilung}}$ höher als t_{Wert} ($26,9 > 2,045$) mit $(\alpha)=0,05$ und $dk (n-1)= 29$ ist. Dies zeigt, dass es einen signifikanten Unterschied zwischen Pretest- und Posttestergebnissen gibt. Damit ist die Untersuchungshypothese bestätigt. Das heißt, dass das Spiel „Jumping Pirate“ effektiv ist, um die Wortschatzbeherrschung der Schüler zu verbessern.

ABSTRACT

Monika, Indri. 2019. *The Effectivity of Using Jumping Pirate Game as a Medium to Improve Vocabulary Mastering of The German Learning Students. Bandung. Department of German Education. Faculty of Language and Literature Education. Indonesian University of Education.*

In learning German, vocabulary is one of the most important things to be learned. However, in reality, there are still many students who experience difficulties in learning vocabularies. The factors that could influence that are the medium which is not varied in learning the language, and a lack of students' interest in learning it. To overcome this situation, one of the many mediums that could be used is using Jumping Pirate game. The purpose of the study is to reveal: 1) the students' skills before using Jumping Pirate game as a medium; 2) students' skills in mastering the vocabularies after using Jumping Pirate game as a medium; 3) the difference that the students' experience; 4) the effectivity of using Jumping Pirate game as a medium to improve vocabulary mastering. The research used a quasi-experiment without control class. The population of the research was all students from X IPS 6 class from SMAN 7 Cirebon. The instruments used in the research were a set of 30 questions. To determine the effectivity from using Jumping Pirate game as a medium to improve vocabulary mastering, a t-test was conducted. Based on the result of data analysis, it could be summarized that $t_{count} = 26,9$ and t_{table} with an absolute degree of $\alpha = 0,05$ and $(n-1) = 29$ obtained t_{count} of $2,045$. A significant data has a characteristic of $t_{count} > t_{table}$ ($26,9 > 2,045$), thus it could be stated that data X and Y have a significant difference. Therefore, there is a significant difference in averages between the results of Pretest and Posttest. In conclusion, using Jumping Pirate game as a medium to improve vocabulary mastering in learning German is effective.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAN.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
UCAPAN TERIMA KASIH.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	ii
KURZFASSUNG.....	iii
ABSTRACT.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
A. Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
B. Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
C. Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
D. Manfaat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
E. Struktur Organisasi Skripsi.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN TEORITIS.....	Error! Bookmark not defined.
A. Hakikat Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
B. Hakikat Permainan Jumping Pirate	Error! Bookmark not defined.
C. Hakikat Penguasaan Kosakata.....	Error! Bookmark not defined.
D. Kerangka Berfikir.....	Error! Bookmark not defined.
E. Hipotesis	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Desain Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.

B. Populasi dan Sampel	Error! Bookmark not defined.
C. Instrumen Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
D. Prosedur Peneitian.....	Error! Bookmark not defined.
E. Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
A. Deskripsi Data	Error! Bookmark not defined.
B. Uji Persyaratan Analisis	Error! Bookmark not defined.
C. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
D. Pembahasan Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	Error! Bookmark not defined.
A. Simpulan	Error! Bookmark not defined.
B. Implikasi	Error! Bookmark not defined.
C. Rekomendasi	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	10
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kategori Penilaian menurut Arikunto ...**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.1 Hasil Pretest (X) dan Posttest (Y)**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.2 Kategori penilaian menurut Arikunto (2009, hlm. 245) **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.3 Uji Normalitas Pretest (X)**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.4 Uji Normalitas Data Posttest (Y)**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 5.4 Simpangan Baku Data pretest (X) dan posttest (Y)...**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.6 Distribusi Nilai Pretest (X) , Posttest (Y) dan Gain (d) Siswa..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.7 Jumlah Kuadrat Deviasi ($\sum X^2d$)**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2.1. Mainan Jumping Pirate.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2.2. Pedang yang Telah diberi Kosakata..**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2.3. Simulasi Penusukan Pedang kedalam Tong **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2.4. Simulasi Pepala Pirate Loncat.....**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ..**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 2. Instrumen Penelitian *Pretes* dan *Posttest* **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 3. Latihan Soal Pertemuan 2 dan 3**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 4. Hasil Pretest (X) dan Posttest (Y).....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 5. Kategori Penilaian menurut Arikunto.**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 6. Uji Normalitas Data Pretest (X) dan Posttest (Y)...**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 7. Uji Homogenitas Variansi Data Pretest (X) dan Posttest (Y) ... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 8. Uji Signifikansi Perbedaan Rata-rata Pretest (X) dan Posttest (Y)
.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 9. Daftar kosakata dan gambar petunjuk permainan ..**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 10. Kurve Normal 0 s/d Z.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 11. Nilai Kritis L untuk Uji Liliefors.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 12. Tabel Distribusi F**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 13. Nilai-nilai dalam Distribusi t**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 14. Tabel Distribusi t**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 15. Dokumentasi**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 16. Surat Penelitian.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 17. Surat Keterangan Skripsi**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR PUSTAKA

- _____. *Die Wortarten*. 2012. <https://www.deutschplus.net/pages/Wortart> (diakses pada tanggal 12 Desember 2018).
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Anitah, S. (2010). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Bohn, Reiner. 1999. *Probleme der Wortschatzarbeit*. München: Langenscheidt.
- Dauvillier, Christa., dan Dorothea Lévy-Hillerich. (2004) *Spiele im Deutschunterricht :Fernstudieneinheit 28*. Münchn : Goethe-Institut.
- Götz, Dieter, and dkk. 2003. *Langenscheidt Größwörterbuch Deutsch als Fremdsprache*. Berlin und München: Langenscheidt KG.
- Götz, Dieter, Günther Haensch, and Hans Wellmann. 2003. *Langenscheidt Großwörterbuch Deutsch als Fremdsprache*. Berlin und München: Langenscheidt KG.
- Heidolph, Erich Karl, Walter Flämig, and Wolfgang Motsch. 1984. *Grundzüge einer deutschen Grammatik*. Berlin: Akademie Verlag.
- Ismawati, Esti. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Rösler- Würffel (2014). *Lernmaterialien und Medien*. München: Klett-Langenscheidt.
- Sugiyono, Dr. 2010. *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suyatno, Ahmad. 2011. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung. Nusa Cendikia.
- Tedjasaputra, M. (2008). *Manfaat Bermain: Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Warningsih, Nining. 2012. "Permainan dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman." *Allemania Jurnal Bahasa dan Sastra Jerman*, 2012: 1-12.