

**EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN HALMA DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENGKONJUGASIKAN VERBA BAHASA JERMAN**

SKRIPSI

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



Oleh:

Nabilla Nuraini

NIM 1505333

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

**EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN HALMA DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENKONJUGASIKAN VERBA BAHASA JERMAN**

Oleh

Nabilla Nuraini

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

© Nabilla Nuraini 2019

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2019

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

NABILLA NURAINI

**EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN HALMA DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENGKONJUGASIKAN VERBA BAHASA JERMAN**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

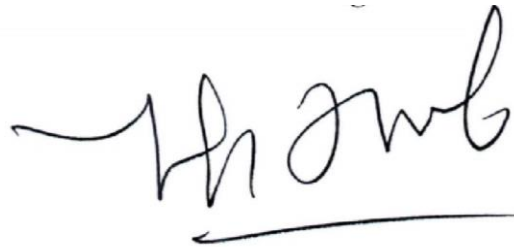
Pembimbing I



Pepen Permana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198002102005011002

Pembimbing II

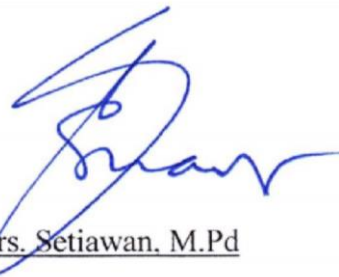


Dra. Nuki Nurhani, M.A., Lic. Phil.

NIP. 196403271989012001

Mengetahui

Ketua Departemen Pendidikan Bahasa Jerman



Drs. Setiawan, M.Pd

NIP. 195906231987031003

ABSTRAKSI

Nuraini, Nabilla, 2019. Efektivitas Media Permainan Halma Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengkonjugasikan Verba Bahasa Jerman. Bandung. Skripsi Departemen Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Pendidikan Bahasa Sastra. Universitas Pendidikan Indonesia.

Konjugasi verba merupakan salah satu bagian dari Grammatik bahasa Jerman yang harus dikuasai oleh siswa. Berdasarkan pengalaman penulis pada saat melaksanakan PPL di SMA Pasundan 1 Bandung, diketahui bahwa mengkonjugasikan verba dianggap sulit oleh siswa. Kesulitan dalam mengkonjugasikan dapat di atasi dengan penggunaan media permainan Halma dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) kemampuan siswa dalam mengkonjugasikan verba bahasa Jerman sebelum dan sesudah penerapan media permainan Halma, 2) perbedaan tingkat kemampuan siswa dalam mengkonjugasikan verba bahasa Jerman sebelum dan sesudah penerapan media permainan Halma, 3) efektivitas permainan Halma untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengkonjugasikan verba. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi pada penelitian ini adalah semua siswa SMA Pasundan 1 Bandung dan sampelnya adalah siswa kelas X IPS 4 sebagai kelas eksperimen dan X IPS 5 sebagai kelas kontrol. Hasil analisis data pada penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) kemampuan kelas eksperimen dan kelas control dalam mengkonjugasikan verba bahasa Jerman sebelum perlakuan permainan Halma termasuk dalam kategori “sedang”, 2) kemampuan kelas eksperimen dalam mengkonjugasikan verba bahasa Jerman setelah perlakuan permainan Halma mengalami peningkatan menjadi kategori “baik” dan kemampuan kelas kontrol dalam mengkonjugasikan verba bahasa Jerman tanpa perlakuan permainan Halma tetap dalam kategori “sedang”, 3) media permainan Halma efektif dalam meningkatkan kemampuan mengkonjugasikan verba. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan Uji-t yakni: t_{hitung} sebesar 7,99 dan t_{tabel} sebesar 1,99 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan $dk = 68$. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, permainan Halma dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan pengajar untuk meningkatkan kemampuan mengkonjugasikan verba bahasa Jerman.

KURZFASSUNG

Nuraini, Nabilla, 2019. Die Effektivität der Anwendung des Spiels Halma zur Verbesserung der Fähigkeit der Schüler beim Konjugieren deutscher Verben. Bandung: Eine Abschlussarbeit an der Deutschabteilung der Fakultät für Sprache und Literatur. Pädagogische Universität Indonesiens.

Verbkonjugation ist ein Teil von der Grammatik, die die Schüler beherrschen müssen. Nach der Beobachtung beim Praktikum in der SMA Pasundan 1 Bandung haben die Schüler Schwierigkeiten beim Konjugieren deutscher Verben. Diese können durch die Anwendung des Spiels Halma im Unterricht verringert werden. Deshalb wurde der Untersuchung durchgeführt, um folgendes herauszufinden: 1) die Fähigkeit der Schüler beim Konjugieren deutscher Verben vor und nach der Anwendung des Spiels Halma. 2) den Unterschied zwischen der Fähigkeit der Schüler beim Konjugieren deutscher Verben vor und nach der Anwendung des Spiels Halma. 3) die Effektivität des Spiels Halma zur Verbesserung der Fähigkeit der Schüler beim Konjugieren deutscher Verben. In dieser Untersuchung wurde eine quasi-experimentelle Methode mit Nonequivalent Control Group Design verwendet. Die Population in dieser Untersuchung waren alle Schüler an der SMA Pasundan 1 Bandung. Die Probanden waren die Schüler der X IPS 4 als die Experimentsklasse und X IPS 5 als die Kontrollklasse. Anhand den Untersuchungsergebnissen kann man feststellen, dass: 1) die Fähigkeit der Experimentsklasse und die Kontrollklasse beim Konjugieren deutscher Verben vor der Anwendung des Spiels Halma in der Kategorie „ausreichend“ ist, 2) die Fähigkeit der Experimentsklasse beim Konjugieren deutscher Verben nach der Anwendung des Spiels Halma in der Kategorie „gut“ und die Fähigkeit der Kontrollklasse ohne die Anwendung des Spiels Halma in der Kategorie „ausreichend“ ist, 3) die Anwendung des Spiels Halma effektiv zur Verbesserung der Fähigkeit beim Konjugieren deutscher Verben ist. Diese Untersuchung wurde durch die Ergebnisse der T-Test Berechnung, mit $t_{Verteilung}(7,99)$ höher als $t_{Wert}(1,99)$, beim Konfidenzintervall $\alpha = 0,05$ mit Freiheitsgrad = 68 bewiesen. Basierend auf den Untersuchungsergebnissen wird es vorgeschlagen, dass die Lehrenden das Spiel Halma als eine der Alternativen zur Verbesserung der Fähigkeit beim Konjugieren deutscher Verben verwenden könnten.

ABSTRACT

Nuraini, Nabilla, 2019. Effectiveness of the Halma Game in Improving the Ability to Conjugation Verbs. Bandung: Final Research of German Language Education Departement, Faculty of Language and Literature Education. Indonesian University of Education.

Conjugated verbs are one of German grammar that Indonesia high school student has to master. According to writer experience while doing work experience program (PPL) in Bandung Pasundan 1 high school, it reveals that this grammar considered hard to learn by the student. Difficulties in conjugating can be overcome by the use of Halma game as the learning media. This study aims to determine: 1) students' ability to conjugate German verbs between before and after the application of Halma game as learning media. 2) The differences in the level of students' ability to conjugate German verbs before and after the application of the Halma game as learning media. 3) Effectiveness of the Halma game to improve students' ability to conjugate verbs. The method used in this study is the Quasi Eksperiment method with Nonequivalent Control Group Design. The population in this experience were all Bandung Pasundan 1 high school' students with samples of class 10 Social Studies (IPS) 4 students as the experimental class and class 10 IPS 5 students as the control class. The results of data analysis in this study show that: 1) the ability of the experimental class and the control class to the conjugate German verbs before the treatment of the Halma game is fall in the "moderate" category, 2) the ability of the experimental class to the conjugate German verbs after the Halma game treatment has increased to the "good" category and the ability of the control class remains in the "moderate" category, 3) the Halma game as learning media is effective in increasing the ability to conjugate German verbs, This was proved by the results of the t-test calculation, with $t_{calculate}$ (7.99) higher than t_{table} (1.99), at the significance level $\alpha = 0.05$ with $df = 68$. Based on the results that research has described, the Halma game can be an alternative that used by teachers to improve the ability to understand German conjugate verbs.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
ABSTRAKSI.....	3
KURZFASSUNG.....	4
ABSTRACT	5
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
UCAPAN TERIMA KASIH.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI.....	6
DAFTAR TABEL.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.
BAB I PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Latar Belakang Masalah	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 PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
A. Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
B. Permainan dalam pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
C. Media permainan Halma.....	Error! Bookmark not defined.
1. Pengertian Halma.....	Error! Bookmark not defined.
2. Aturan permainan Halma.....	Error! Bookmark not defined.
3. Kelebihan permainan Halma	Error! Bookmark not defined.
4. Permainan Halma dalam Pembelajaran Bahasa Jerman .	Error! Bookmark not defined.
D. Konjugasi Verba.....	Error! Bookmark not defined.

1. Pengertian Verba.....	Error! Bookmark not defined.
2. Pengertian Konjugasi Verba	Error! Bookmark not defined.
3. Pengukuran Kemampuan Konjugasi Verba Bahasa Jerman..	Error! Bookmark not defined.
not defined.	
E. Penelitian yang relevan	Error! Bookmark not defined.
F. Kerangka Berpikir.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Metode Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. Variabel Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
D. Subjek Penelitian	Error! Bookmark not defined.
E. Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1. Instrumen Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2. Penilaian Tes.....	Error! Bookmark not defined.
3. Uji Validitas Instrumen.....	Error! Bookmark not defined.
4. Uji Reliabilitas Instrumen.....	Error! Bookmark not defined.
F. Prosedur Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1. Persiapan Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
2. Teknik Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
3. Teknik Pengolahan Data.....	Error! Bookmark not defined.
G. Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
1. Uji Normalitas Data.....	Error! Bookmark not defined.
2. Uji Homogenitas Data	Error! Bookmark not defined.
3. Uji Signifikansi Perbedaan Rata-Rata	Error! Bookmark not defined.
H. Hipotesis Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
defined.	
A. Deskripsi Data	Error! Bookmark not defined.
1. Kemampuan Siswa dalam Mengkonjugasikan Verba Sebelum Penerapan media Halma.....	Error! Bookmark not defined.
2. Kemampuan Siswa dalam Mengkonjugasikan Verba Setelah Penerapan media Halma.....	Error! Bookmark not defined.

B. Uji Persyaratan Analisis..... **Error! Bookmark not defined.**

 1. Uji Normalitas Data..... **Error! Bookmark not defined.**

 2. Uji Homogenitas Variansi Data..... **Error! Bookmark not defined.**

 3. Uji Signifikansi Perbedaan Rata-Rata Data *Pretest* dan *Posttest***Error! Bookmark not defined.**

 4. Uji t Independen..... **Error! Bookmark not defined.**

C. Pengujian Hipotesis **Error! Bookmark not defined.**

D. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran **Error! Bookmark not defined.**

E. Pembahasan Hasil Penelitian **Error! Bookmark not defined.**

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASIError! Bookmark not defined.

 A. SIMPULAN..... **Error! Bookmark not defined.**

 B. IMPLIKASI **Error! Bookmark not defined.**

 C. REKOMENDASI **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR PUSTAKA 9

LAMPIRAN **Error! Bookmark not defined.**

RIWAYAT HIDUP..... **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Arsyad, A. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Barsch, A. (2006). *Mediendidaktik Deutsch*. Paderborn: Ferdinand Schöningh GmbH.
- Busse, A. (2013). *Spiele im Unterricht*. [Online]. Diakses dari <https://www.freire.de/node/69>.
- Charibaldi, Novrido, Wilis, K., & Muhammad, D. (2018). *Mobile Game Halma Multiplayer*. Yogyakarta: UPN Veteran Jakarta.
- Djuanda, D. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas.
- Dreyer, H. & Schmitt, R. (2009). *Lehr- und Übungsbuch der Deutschen, Grammatik*. München: Hueber.
- Engel, U. (2003). *Deutsche Grammatik – Neubearbeitung*. München: IUDICIUM Verlag GmbH.
- Fathurrohman, P. (2007). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Fleer, S. (2010). *Langenscheidt Premium Verbtabelle Deutsch*. Berlin: Langenscheidt KG.
- Funk, H. dkk. (2010). *Studio D A1 – Deutsch als Fremdsprache*. Jakarta: Katalis.
- Sadiman, A. dkk. (2009). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sihotang, N.L.G., (2017). Efektivitas Permainan Der Krimi Fängt Gleich An! dalam Peningkatan Kemampuan Mengkonjugasikan Verba. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bsndung.

- Helbig & Buscha. (2001). *Die deutsche Grammatik. Ein Handbuch für den Auslandsunterricht*. München und Berlin: Langenscheidt.
- Hentschel, E. & Weydt, H. (2003). *Handbuch der deutschen Grammatik*. Berlin: Walter de Gruyter Verlag.
- Köck, P. (2014). *Handbuch der Schulpädagogik: für Studium - Praxis - Prüfung (Alle Klassenstufen)*. Augsburg: Auer.
- Lakayasa, S. L. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengkonjugasikan Verba Bahasa Jerman. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Lundquist & Widlok (2015). *DaF für Kinder*. Stuttgart: Klett Sprachen GmbH.
- Listyarini, D., As'ari, A., & Furaidah. (2017). *Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Permainan Halma pada IPA di Sekolah Dasar. Prosiding TEP & PDs Transformasi Pendidikan Abad 21 (645 - 652)*. Malang: UNM Press.
- Neubold, J. (2008). *Grammatik kurz und bündig Deutsch*. Stuttgart: Pons GmbH.
- Nurdiyantoro, B. (2001). *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta: BPFE.
- Nurdiyantoro, B. (2010). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Paukert, H. & Holblöck, S. (2015). *Deutsche Grammatik*. [Online]. Diakses dari <http://germancenter.ps/Ar/Images/Teachers/Deutsch%20Grammatik%20Paukert.pdf>.
- Pavelkova, R. (2007). *Handlungsorientierter Fremdsprachenunterricht*. (Skripsi). Pädagogische Fakultät, Masaryk-Universität.
- Pellengahr, C. (2016). *Grammatiktabellen Deutsch: Regelmäßige und unregelmäßige Verben, Substantive, Adjektive, Artikel, und Pronomen*. Berlin: Bibliographisches Institut GmbH.
- Piaget, J. & Inhelder, B. (2010). *Psikologi Anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pluntke, S. (2013) *Unterrichtsmedien. In: Lehrrettungsassistent und Dozent im Rettungsdienst*. Heidelberg: Springer.

- Riduwan. (2006). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru Karyawan dan Pemula*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Rudiyanti, L. (2017). Efektivitas Permainan dadu *Lukas der Frosch* dalam Pembelajaran Konjugasi Verba Bahasa Jerman. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung,
- Schaefer, S. (2008). *Probleme der Grammatik – Üben und verstehen mit Wortschatzübungen*. Hollfeld: C. Bange Verlag GmbH
- Sneaky, H.A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-komunikatif*. Yogyakarta: Kaikaba Dipantara.
- Sukarini, A. & Kembarini. (2010). *Be Smart and Fun with English Games*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sukarsih, K. H. (2002). *Media Pembelajaran dan Jenis-jenis Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Susilana, Rudi & Riyana. C. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Voigt, C. & Steuer, H. (2004). *Das große Humboldt Spielebuch*. Hannover: Schlütersche.
- Walker, D. G. (2014). *A Book of Historic Board Games*. Inggris: Cynningstan.