

**PENERAPAN MEDIA PERMAINAN 5 SEKUNDEN
DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA
BAHASA JERMAN**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Departemen Pendidikan Bahasa Jerman



oleh:

**Esti Dwi Lestari
NIM 1501860**

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

**PENERAPAN MEDIA PERMAINAN 5 SEKUNDEN
DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN**

Oleh

Esti Dwi Lestari

Sebuah Skripsi yang Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra

© Esti Dwi Lestari 2019

Universitas Pendidikan Indonesia

Juni 2019

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

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

ESTI DWI LESTARI
PENERAPAN MEDIA PERMAINAN 5 SEKUNDEN
DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



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

NIP. 196403271989012001

Pembimbing II

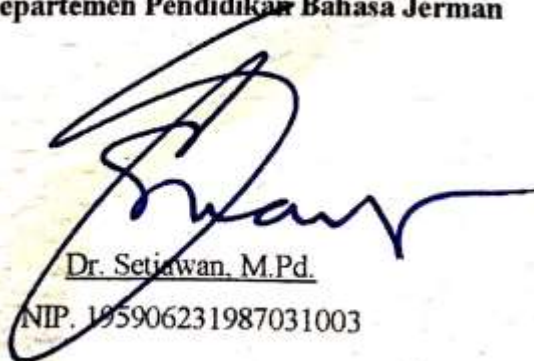


Irma Permatawati, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198210042005012001

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Bahasa Jerman



Dr. Setiawan, M.Pd.

NIP. 195906231987031003

ABSTRAKSI

Lestari, Esti Dwi. 2019. Penerapan Media Permainan 5 Sekunden dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman. Bandung. Skripsi: Departemen Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra. Universitas Pendidikan Indonesia.

Dalam pembelajaran kosakata di sekolah, siswa masih mengalami kesulitan. Salah satunya adalah kesulitan dalam menghafal kosakata. Kesulitan tersebut diduga karena kecenderungan penggunaan kamus dan *smartphone* pada proses pembelajaran di kelas. Dalam proses pembelajaran, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk melatih kosakata yang telah dipelajari. Untuk mengatasi persoalan ini, dilakukan sebuah penelitian berupa penerapan media permainan *5 Sekunden* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum penerapan permainan *5 Sekunden*. 2) Penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sesudah penerapan permainan *5 Sekunden*. 3) Perbedaan dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa antara sebelum dan sesudah penerapan permainan *5 Sekunden*. 4) Efektivitas permainan *5 Sekunden* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Pada penelitian ini digunakan metode eksperimen semu dengan desain penelitian *one group pretest posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Pasundan 1 Bandung dan sampel penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA 4 tahun ajaran 2018/2019 sebanyak 36 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tulis dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa: 1) Penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum penerapan media permainan *5 Sekunden* termasuk ke dalam kategori “cukup”. 2) Penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa setelah penerapan media permainan *5 Sekunden* termasuk ke dalam kategori “baik sekali”. 3) Terdapat perbedaan yang signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum dan setelah penerapan media permainan *5 Sekunden*. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan hasil nilai rata-rata *pretest* sebesar 64,7 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 89,5. 4) Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan *5 Sekunden* efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Berdasarkan hal tersebut, media permainan *5 Sekunden* dapat menjadi salah satu alternatif yang digunakan guru untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa.

ABSTRACT

Lestari, Esti Dwi. 2019. *Application of 5 Sekunden Game in Learning German Vocabulary. Bandung. A thesis at the German Department, Educational Faculty of Languages and Literature. Indonesia University of Education.*

Some students in high school still have difficulties in learning German vocabulary. One of the difficulties is memorizing vocabulary. These things allegedly caused due to the tendency to use dictionaries and smartphones in the learning process in the classroom. The learning process requires a learning media that can help students to practice the vocabulary they have learned. To solve this problem, a research was conducted through- application of 5 Sekunden Game in Learning German Vocabulary. The purpose of this research is to know: 1) The mastering German vocabulary of students before the application of the game "5 Sekunden". 2) The mastering German vocabulary of students after the application of the game "5 Sekunden". 3) The Differences in mastery of students' German vocabulary before and after the application of the game "5 Sekunden". 4) The Effectivness of the application of the game "5 Sekunden" in learning German vocabulary. This research used quasi experimental method with research design one group of pretest and posttest class. The population in this research was all the students of the class X of SMA Pasundan 1 Bandung and the sample of this research was 30 students of the class X MIPA 4 of the year 2018/2019. The instruments used in this research were the written test and the teaching plant. Based on the results of the research, it could be seen that: 1) The mastering German vocabulary of students before the application of the game "5 Sekunden" is in the "sufficient"category. 2) The mastering German vocabulary of students after the application of the game "5 Sekunden" is in the "very good"category. 3) There were significant differences in mastering German vocabulary before and after the application of the game "5 Sekunden". This is indicated by the results of the pretest mean value of 64.7 and the posttest mean value of 89.5. 4) Based on the results of this research, it could be concluded that the game "5 Sekunden" had a positive impact in learning German vocabulary. Therefore, this game could be used as one of alternative in order to improve the mastering of students' German vocabulary.

ABSTRAKT

Lestari, Esti Dwi. 2019. *Der Einsatz des 5 Sekunden-Spiels beim Wortschatzlernen. Bandung. Eine Abschlussarbeit an der Deutschabteilung, Pädagogische Fakultät für Sprachen und Literatur. Pädagogische Universität Indonesiens.*

Beim Wortschatzlernen in der Schule haben einige Schüler noch Schwierigkeiten. Eine der Schwierigkeiten ist die Wortschatzbeherrschung. Eine der Ursachen liegt darin, dass sie nur Wörterbuch und Smartphone beim Lernprozess im Klassenzimmer verwendet. Der Lernprozess erfordert ein Lernmedium, das den Schülern helfen kann, den gelernten Wortschatz zu üben. Um dieses Problem zu lösen, wurde eine Untersuchung mit dem Thema – der Einsatz des 5 Sekunden-Spiels beim Wortschatzlernen – durchgeführt. Die Ziele dieser Untersuchung sind: 1) die Wortschatzbeherrschung der Schüler vor dem Einsatz des 5 Sekunden-Spiels beim Wortschatzlernen herauszufinden. 2) die Wortschatzbeherrschung der Schüler nach dem Einsatz des 5 Sekunden-Spiels beim Wortschatzlernen zu erkennen. 3) der Unterschied der Wortschatzbeherrschung der Schüler vor und nach dem Einsatz des 5 Sekunden-Spiels festzustellen. 4) die Effektivität des 5 Sekunden-Spiels zur Verbesserung der Wortschatzbeherrschung zu finden. In dieser Untersuchung wurde die quasi-experimentelle Methode mit dem Ein-Gruppen-Prätest-Posttest-Versuchsplan verwendet. Alle Schüler der X Klasse an der SMA Pasundan 1 Bandung im Schuljahr 2018/2019 galten als Population dieser Untersuchung und zu den Probanden zählten die Schüler in der Klasse X MIPA 4. Die Forschungsinstrumente dieser Untersuchung waren ein Test und Lehrskizze. Anhand von Forschungsergebnissen kann man herausfinden, dass: 1) die Wortschatzbeherrschung der Schüler vor dem Einsatz des 5 Sekunden-Spiels zu der Kategorie "befriedigend" gehört. 2) die Wortschatzbeherrschung der Schüler nach dem Einsatz des 5 Sekunden-Spiels zu der Kategorie "sehr gut" gehört. 3) Es gab signifikante Unterschiede der Wortschatzbeherrschung der Schüler vor und nach dem Einsatz des 5-Sekunden-Spiels. Dies wird durch die Ergebnisse des Mittelwerts von dem Prätest von 64,7 und des Mittelwerts von dem Posttest von 89,5 angezeigt. 4) die Untersuchung hat bewiesen, dass das 5 Sekunden-Spiel einen positiven Einfluss auf die Wortschatzbeherrschung der Schüler hatte. Daher könnte das 5 Sekunden-Spiel als eines der alternativen Lehrmedien dienen, das die Lehrer nutzen könnten, um die Wortschatzbeherrschung der Schüler zu verbessern.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	i
ABSTRAKSI	ii
ABSTRACT	iii
ABSTRAKT	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah Penelitian	2
C. Tujuan Penelitian.....	3
D. Manfaat Penelitian.....	3
E. Struktur Organisasi.....	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
A. Media Pembelajaran	5
1. Hakikat Media Pembelajaran	5
2. Manfaat Media Pembelajaran.....	6
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	8
B. Permainan dalam Pembelajaran	9
1. Hakikat Permainan	9
2. Manfaat Permainan dalam Pembelajaran	11
C. Permainan <i>5 Sekunden</i>	12
D. Kosakata	22
1. Hakikat Kosakata	22
2. Klasifikasi Kosakata.....	24

3.	Nomina	25
4.	Artikel.....	26
5.	Pembelajaran Kosakata di SMA	27
6.	Penguasaan Kosakata	28
E.	Penelitian yang Relevan	30
F.	Kerangka Berpikir	31
BAB III METODE PENELITIAN		33
A.	Desain Penelitian	33
B.	Partisipan	34
C.	Populasi dan Sampel	34
D.	Instrumen Penelitian.....	35
E.	Prosedur Penelitian.....	35
F.	Pengolahan Data.....	36
G.	Analisis Data	36
H.	Hipotesis Statistik.....	38
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		39
A.	Deskripsi Data	39
1.	Kemampuan Siswa dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Sebelum Penerapan Media Permainan <i>5 Sekunden</i>	39
2.	Kemampuan Siswa dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Setelah Penerapan Media Permainan <i>5 Sekunden</i>	39
B.	Uji Persyaratan Analisis	40
1.	Uji Normalitas Data	40
2.	Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	40
3.	Uji Signifikansi Perbedaan Rata-rata Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	41
4.	Pengujian Hipotesis	42
C.	Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran	42
1.	Tes Awal (<i>Pretest</i>)	42
2.	Perlakuan Pertama.....	43
3.	Perlakuan Kedua	44
4.	Perlakuan Ketiga	45
5.	Tes Akhir (<i>Posttest</i>)	46

D.	Pembahasan Hasil Penelitian	46
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI		49
A.	Simpulan.....	49
B.	Implikasi.....	49
C.	Rekomendasi	50
DAFTAR PUSTAKA		51
LAMPIRAN.....		54
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....		91

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Böschel, C. dkk. (2010) *Ja genau! Deutsch als Fremdsprache A1*. Berlin: Cornelsen Verlag GmbH
- Brychová, Alice. (2007). *Wortschatzvermittlung*. [Online]. Diakses dari https://is.muni.cz/el/1441/jaro2007/NJ2MP_4DID/um/O5.pdf
- Darmadi, Hamid. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Donnerstag, Jürgen. (t.t). *Kongreßdokumentation der 10. Arbeitstagung der Fremdsprachendidaktiker*. [Online]. Diakses dari <https://epub.ub.uni-muenchen.de/8659/1/8659.pdf>
- Dürscheid, Christa. (2007). *Syntax-Grundlagen und Theorien*. Göttingen: Vanderhoeck & Ruprecht GmbH & Co. KG.
- Engel, Ulrich. (2004). *Deutsche Grammatik, Neubearbeitung*. München: Iudicium-Verlag GmbH.
- Fauzi, Fuji Ahmad. (2017). *Efektivitas Permainan Kartu Jenius untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra. Universitas Pendidikan Indonesia: Bandung.
- Funk, H. dkk. (2015). *Studio D Kurs- und Übungsbuch*. Jakarta: Katalis
- Geissman, Hilda. (2011). *Welche Bedeutung hat der frühe Wortschatz für den Spracherwerb?*. [Online]. Diakses dari <https://www.logopaedieschweiz.ch/sal/archiv.html?Jahr=&Titel=Wortschatz&submit=Suchen>
- Götz, D. dkk. (2008). *Langenschiedt Größwörterbuch Deutsch als Fremdsprache*. Berlin und München: Langenscheidt KG.
- Indrawan, R. & Yaniawati, P. (2014). *Metodologi Penelitian*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Press.

- Jin, F. & Schote, J. (2009). *Pluspunkt Deutsch A1*. Berlin: Cornelsen Verlag GmbH
- Lehmann, A. dkk. (t.t.). *Sprachsensibler Fachunterricht*. [Online]. Diakses dari https://bildungsserver.berlinbrandenburg.de/fileadmin/bbb/themen/sprachbildung/Durchgaengige_Sprachbildung/Publikationen_sprachbildung/sprachsensibler_fachunterricht/3_Sprachsensibler_Fachunterricht-Deutsch.pdf
- Lestari, K. E. & Yudhanegara, M. R. (2016). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Maizana, Ikrim. (2016). *Efektivitas Teknik Permainan Index Card Match dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra. Universitas Pendidikan Indonesia: Bandung.
- Mujib, F. & Rahmawati, N. (2011). *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Jogjakarta: Diva Press.
- Neubold, Joachim. (2011). *PONS Grammatik kurz & bundig Deutsch*. Stuttgart: Ernst Klett Sprachen GmbH.
- Niemann, Rita Maria. (2015). *Studio D Sprachtraining*. Jakarta: Katalis
- Nurgiyantoro, Burhan. (2014). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta
- Rösler, Dietmar. (2012). *Deutsch als Fremdsprache*. Stuttgart: J. B. Metzler
- Sadiman, A. dkk. (2012). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Soetopo, Helyantini. (2013). *Buku Panduan Guru : Alat Permainan Edukatif Bahan Alam & Bahan Bekas*. Penerbit Erlangga.
- Techmer, Marion. (2017). *Wortschatz Grundstufe A1 bis B1*. München: Hueber Verlag GmbH
- Tschirner, Erwin. (2010). *Wortschatz*. [Online]. Diakses dari https://www.researchgate.net/profile/Erwin_Tschirner/publication/303018085_Wortschatz/links/5735a53708ae298602e075b8/Wortschatz.pdf
- Widlok, Beate. (t.t.). *Medieneinsatz im frühen Fremdsprachenunterricht*. [Online]. Diakses dari <https://www.goethe.de/de/spr/unt/kum/fru/med.html>

_____. (2016). *5 Seconds*. [Online]. Diakses dari <https://www.megableu.com/regles-jeu/5-seconds-de.pdf>

_____. (2010). *5 Second rule*. [Online]. Diakses dari <https://www.playmonster.com/wp-content/uploads/2018/06/5SecRules.pdf>