

**PENERAPAN PERMAINAN *WER HAT DEN BALL?* DALAM
PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan

Bahasa Jerman



Oleh:

Afina Aprilia Rijayana
NIM 1501036

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

**BANDUNG
2019
PENERAPAN PERMAINAN *WER HAT DEN BALL?* DALAM PEMBELAJARAN
KOSAKATA BAHASA JERMAN**

Oleh

Afina Aprilia Rijayana

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

© Afina Aprilia Rijayana 2019

Universitas Pendidikan Indonesia

Juni 2019

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang,

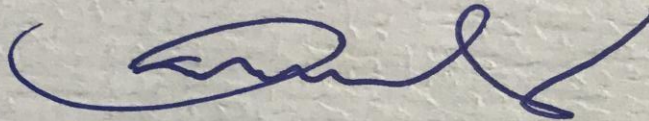
difoto kopi atau cara lainnya tanpa izin penulis.

AFINA APRILIA RIJAYANA

**PENERAPAN PERMAINAN WER HAT DEN BALL? DALAM
PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN**

disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Putrasulung Baginda, S.Pd. M.Hum.

NIP.197901022003121002

Pembimbing II

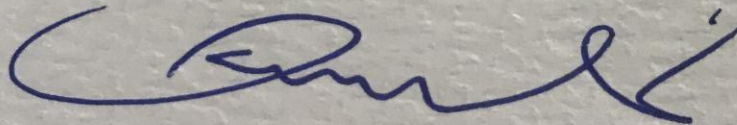


Drs. Amir, M.Pd.

NIP.196111101985031005

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Bahasa Jerman



Putrasulung Baginda, S.Pd. M.Hum.

NIP.197901022003121002

PERNYATAAN KEASLIAN ISI SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “PENERAPAN PERMAINAN *WER HAT DEN BALL?* DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN” ini beserta seluruh isinya adalah sepenuhnya karya saya sendiri. Tidak ada bagian didalamnya yang merupakan plagiat dari karya orang lain. Ada pun pengutipan telah dilakukan dengan cara-cara yang sesuai dengan etika keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko ataupun sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya. Demikian pernyataan ini disampaikan.

Bandung, 1 Agustus 2019

Yang membuat pernyataan,

Afina Aprilia Rijayana

ABSTRAK

Aprilia, Afina, 2019. Penerapan Permainan *Wer hat den Ball?* Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman. Skripsi. Bandung: Departemen Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia.

Dalam pembelajaran bahasa Jerman di sekolah, siswa masih mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Jerman. Salah satu faktor yang menjadi penyebab masalah tersebut adalah kurangnya menggunakan media pembelajaran di dalam kelas. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jerman adalah permainan *Wer hat den Ball?*. Permainan *Wer hat den Ball?* adalah permainan melempar bola kepada teman siswa secara bergantian. Permainan ini merupakan salah satu media yang memadukan dua hal, yaitu belajar sambil bermain. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas penerapan permainan *Wer hat den Ball?* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Pada Penelitian ini digunakan metode kuantitatif eksperimen tanpa kelas kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Pasundan 1 Bandung tahun ajaran 2018/2019. Sampel pada penelitian ini adalah kelas X IPS 2. Instrumen yang digunakan berupa tes tertulis dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Analisis Uji-t dilakukan untuk mengetahui efektivitas permainan *Wer hat den Ball?* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Berdasarkan hasil perhitungan data penelitian dapat diketahui bahwa kemampuan siswa kelas X IPS 2 sebelum penerapan permainan *Wer hat den Ball?* termasuk ke dalam kategori „sedang“, sedangkan kemampuan siswa setelah penerapan permainan *Wer hat den Ball?* termasuk ke dalam kategori „sangat baik“. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan *Wer hat den Ball?* efektif dan dapat dijadikan sebagai suatu alternatif untuk pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Wer hat den Ball?*, Efektivitas, Kosakata.

KURZFASSUNG

Aprilia, Afina, 2019. Die Anwendung des Spiels „Wer hat den Ball?“ beim Wortschatzlernen. Eine Abschlussarbeit. Bandung: Deutschabteilung der Pädagogischen Fakultät für Sprachen und Literatur, Pädagogische Universität Indonesien.

Die Schüler in der Oberschule haben im Deutschunterricht noch Schwierigkeiten bei der Wortschatzbeherrschung. Einer der Faktoren ist die mangelnde Nutzung von Lernmedien in der Klasse. Eines der Lernmedien, das man im Deutschunterricht benutzen kann, ist das Spiel Wer hat den Ball?. Wer hat den Ball? ist ein Spiel, bei dem Ball der Reihe nach zu einem Freund geworfen wird. Dieses Spiel ist eines der Medien, das zwei Dinge miteinander verbindet, nämlich das Lernen und das Spielen. Daher wird diese Untersuchung durchgeführt, um die Wirksamkeit der Anwendung des Spiels Wer hat den Ball? im Wortschatzlernen. Die quantitative-experimentelle Methode wurde in dieser Untersuchung verwendet. Die Population waren alle Schüler in der Klasse X auf der SMA Pasundan 1 Bandung im Schuljahr 2018/2019. Die Probanden dieser Untersuchung wurden von der Klasse X IPS 2 genommen. Die Forschungsinstrumente dieser Untersuchung waren ein schriftlicher Test und einige Unterrichtspläne. Um die Effektivität des Spiels Wer hat den Ball? beim Wortschatzlernen herauszufinden, wurde in dieser Untersuchung t-Test verwendet. Basierend auf der Datenanalyse kann man wissen, dass die Wortschatzbeherrschung der Schüler in der Klasse X IPS 2 vor der Anwendung des Spiels Wer hat den Ball? in der Kategorie „genug“ liegt, während die Wortschatzbeherrschung der Schüler in der Klasse X IPS 2 nach der Anwendung des Spiels Wer hat den Ball? in der Kategorie „sehr gut“ liegt. Daher kann der Schluss gezogen werden, dass das Spiel Wer hat den Ball? beim Wortschatzlernen effektiv ist und kann als Alternative beim Wortschatzlernen verwendet werden.

Schlüsselwörter: Lernmedien, Wer hat den Ball?, Wortschatz, Effektivität.

ABSTRACT

Aprilia, Afina, 2019. *Application of the game Wer hat den Ball? In Learning German Vocabulary. A Thesis. Bandung: German Language Education Department, Faculty of Language and Literature Education, Indonesian University of Education.*

In learning German language in the high school, students still have difficulties in mastering German vocabulary. One of the factors that become a problem is the lack of learning media in the classroom. One of the media that can be applied in learning and practicing vocabulary is the game Wer hat den Ball ?. Wer hat den Ball? is a game of throwing the ball to friend in turn. This game is one of the media that combines two things, namely learning while playing. Therefore, this study was conducted to determine the effectiveness of the application of the game Wer hat den Ball? in learning German vocabulary. This study uses quantitative experimental methods. The population in this study were students of class X SMA Pasundan 1 Bandung in 2018/2019 school year. The sample in this study was class X IPS 2. The instrument used in the form of written tests and Learning Implementation Plans (RPP). t-Test analysis was performed to determine the effectiveness of the game Wer hat den Ball? in learning German vocabulary. Based on the results of the calculation of research data, it can be seen that the ability of students of class X IPS 2 before the application of the game Wer hat den Ball? included in the 'medium' category, while the students' abilities after applying the game Wer hat den Ball? included in the 'very good' category. Thus, it can be concluded that the game Wer hat den Ball? can be used as an alternative in learning German vocabulary.

Keyword: *Instructional Media, Effectiveness, Wer hat den Ball?, Vocabulary.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas semua rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Universitas Pendidikan Indonesia yaitu penyusunan skripsi dengan judul „Penerapan Permainan *Wer hat den Ball?* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman”. Tujuan dari penyusunan skripsi ini yaitu untuk mengetahui efektivitas penerapan media pembelajaran dengan menggunakan permainan *Wer hat den Ball?* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

Penulis berupaya menyusun skripsi ini dengan baik, tetapi penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala kritik dan saran-saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini di masa yang akan datang. Dalam kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis, pembaca, dan semua pihak.

Bandung, 1 Agustus 2019

Afina Aprilia Rijayana

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Dalam menyusun skripsi ini tentu saja penulis melalui banyak kesulitan dan hambatan, tetapi berkat adanya motivasi, bimbingan, bantuan, serta nasehat dari berbagai pihak penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya terutama kepada:

1. Orang tua penulis, yaitu Ibu Fitria Lilyana dan Bapak Iwan Rijayana yang selalu memberikan doa, bimbingan, motivasi dan dukungan dan tanpa kenal lelah bekerja untuk memenuhi kebutuhan dan pendidikan untuk penulis. Penulis mempersembahkan gelar sarjana ini untuk kedua orang tua tercinta.
2. Bapak Putrasulung Baginda, S.Pd., M.Hum. selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, ilmu, serta motivasi dan masukan yang terbaik dan positif kepada penulis untuk kelancaran penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Amir, M. Pd. Selaku dosen pembimbing 2 dan pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dukungan, dan saran yang bermanfaat.
4. Seluruh dosen Departemen Pendidikan Bahasa Jerman UPI yang telah memberikan pengalaman dan ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat sehingga dapat dijadikan sebagai bekal untuk penulis di masa yang akan datang.
5. Sivitas akademik SMA Pasundan 1 dan kelas X IPS 2 yang telah membantu dalam proses penelitian skripsi.
6. Keluarga penulis yang selalu memberikan doa, motivasi dan nasehat yang baik.
7. Sahabat-sahabat dekat penulis di perkuliahan, yaitu Annisa, Veren, dan Ayu yang selalu hadir dan memberikan semangat sejak awal perkuliahan dan menjadikan masa-masa perkuliahan penulis menjadi lebih hidup. Terima kasih karena selalu bersedia membantu saat penulis merasa kesulitan dan mempunyai hambatan dalam hal apapun.

8. Sahabat-sahabat dekat penulis di luar perkuliahan, yaitu Ahmed, Jeje, Nadiya, Risop, Diani, Desti, Huhu, Tia, Ima, Dita, Agrie, Dwi, yang selalu bersedia mendukung dan membantu serta memberikan motivasi yang positif sehingga penulis dapat menyusun skripsi ini dengan baik.
9. Teman-teman seperjuangan, yaitu Devy, Elsy, Erni, Hasbi, Jannah, Widi, Alif, Fahmi, serta mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Jerman UPI angkatan 2015 lainnya.
10. Pihak lainnya yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat atas bantuan yang telah diberikan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Bandung, 1 Agustus 2019

Afina Aprilia Rijayana

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN ISI SKRIPSI.....	i
ABSTRAK.....	ii
<i>KURZFASSUNG</i>	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian.....	4
G. Struktur Organisasi Skripsi.....	5
BAB II LANDASAN TEORETIS.....	6
A. Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman.....	6

1. Pengertian Kosakata.....	6
2. Penguasaan Kosakata.....	7
3. Jenis – Jenis Kosakata.....	9
4. Pembelajaran Kosakata di SMA.....	9
B. Media	
Pembelajaran.....	10
1. Pengertian	Media
Pembelajaran.....	10
2. Fungsi	Media
Pembelajaran.....	11
C. Media Permainan.....	14
1. Pengertian Permainan.....	14
2. Kekurangan dan Kelebihan Permainan.....	15
3. Model Permainan <i>Wer hat den Ball?</i>	16
4. Aturan Permainan <i>Wer hat den Ball?</i>	17
D. Keaktifan Siswa.....	18
E. Kriteria Penilaian Kosakata.....	19
F. Kriteria Penilaian Keaktifan.....	19
G. Kerangka Berpikir.....	20
H. Hipotesis Penelitian.....	21
 BAB III METODOLOGI PENDIDIKAN.....	 22
A. Metode Penelitian.....	22
B. Variabel Penelitian.....	23
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	23
D. Populasi dan Sampel.....	23
E. Instrumen Penelitian.....	24
F. Teknik Penelitian.....	25

G. Hipotesis Penelitian.....	27
H. Prosedur Penelitian.....	27

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran.....	29
1. <i>Pretest</i>	29
2. <i>Treatment 1</i>	29
3. <i>Treatment 2</i>	30
4. <i>Treatment 3</i>	31
5. <i>Posttest</i>	32
B. Uji Persyaratan Analisis.....	32
1. Uji Normalitas Data.....	32
a. Uji Normalitas Data	
<i>Pretest</i>	33
b. Uji Normalitas Data	
<i>Posttest</i>	33
2. Uji Homogenitas Variansi Data <i>Pretest</i> dan Data <i>Posttest</i>	34
3. Uji Signifikansi Perbedaan Rata-Rata Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	35
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	36

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....38

A. Simpulan.....	38
B. Implikasi.....	39
C. Saran.....	39

DAFTAR PUSTAKA.....41

LAMPIRAN.....44

RIWAYAT HIDUP.....	76
DAFTAR TABEL	

Tabel 3.1 Pola Penelitian.....	22
Tabel 3.2 Penilaian Tes Awal dan Tes Akhir.....	24
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Tes.....	25
Tabel 4.1 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i>	33
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i>	34
Tabel 4.3 Hasil Uji Homogenitas.....	35
Tabel 4.4 Hasil Uji-t.....	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) <i>Treatment 1</i>	45
Lampiran 2 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) <i>Treatment 2</i>	51
Lampiran 3 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) <i>Treatment 3</i>	57
Lampiran 4: Lembar Kerja Siswa.....	63
Lampiran 5: Kunci Jawaban Soal Tes Awal dan Tes Akhir.....	65
Lampiran 6: Hasil Perhitungan Uji Normalitas.....	66
Lampiran 7: Hasil Perhitungan Uji Homogenitas.....	69
Lampiran 8 : Hasil Uji Signifikansi Rata-rata/ Uji-t.....	71
Lampiran 9 : Surat Sk Pembimbing Skripsi.....	72
Lampiran 10: Surat Izin Penelitian.....	74

Lampiran 11: Dokumentasi.....	75
-------------------------------	----

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (1996). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Balcik, I. dan Röhe, K. (2011). *PONS Deutsche Grammatik und Rechtschreibung*. Stuttgart: Pons GmbH.
- Bu□mann, H. (1990). *Lexikon der Sprachwissenschaft*. Stuttgart: Kröner Verlag.
- Buttner, Amy. (2013). *Aktivitas Permainan dan Strategi Penilaian untuk Kelas Bahasa Asing*. Jakarta: PT Indeks.
- Chaer, A. (2006). *Tata Bahasa Praktis Indonesia*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Dauvillier, C. & Hillerich, D. L. (2004). *Spiele im Deutschunterricht*. Berlin: Langenscheidt.
- Djiwandono, Soernadi. (2011). *Tes Bahasa Pegangan Bagi Pengajar Bahasa, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Engel, U. (2009). *Deutsche Grammatik Neubearbeitung*. Munchen: Iucidium Verlag GmbH.
- Erdmenger, Manfred. (1977). *Medien im Fremdsprachenunterricht Hardware, Software und Methodik*. Braunschweig: Seminar für Englische und Französische Sprache und deren Didaktik an der Technischen Universität Braunschweig.
- Fauzi, Fuji Ahmad. (2017). *Efektivitas Permainan Kartu Jenius untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman*
- Funk, Herman., et.al. (2009). *Studio d A1 Deutsch als Fremdsprache Kursund Übungsbuch mit CD*. Jakarta: Katalis.
- Hakim, T. (2005). *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: PT. Pustaka Pembangunan Swadaya Nusantara.

- Hamalik, Oemar. (1986). *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni.
- Harmin, M. dan Toth, M. (2012). *Pembelajaran Aktif Yang Menginspirasi: Buku Pegangan Lengkap Untuk Masa Kini*. Jakarta: Permata Putri Media.
- Kridalaksana. (1982). *Pembentukan Kata Dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Lado, Robert. (1971). *Language Teaching A Schientific Approach*. New Delhi: Tata Mc. Graw-Hill Publishing co. Ltd.
- Latuheru, J. D. (1993). *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-Mengajar Kini*. Ujung Pandang: Penerbit IKIP Ujung Pandang.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2001). *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Parera, Jos Daniel. (1993) . *Leksikon Istilah Pembelajaran Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Piel, Alexandra. (2002). *Sprachen Lernen mit Methoden*. Verlag an der Ruhr.
- Sadiman, S. Arief, et al. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raha Grafindo Persada.
- Samsiyah, S. dkk. (2013). *Hubungan antara Penguasaan Kosakata dan Motivasi Belajar dengan Kemampuan Membaca Cerita (Survei pada Siswa Kelas V SD Negeri Kecamatan Jatiroro) : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*.

Siregar, Eveline, Dra., M.Pd. dan Nara, Hartini M.Si. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor:Ghalia Indonesia.

Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. (2009). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Swahnell. J. (1986). *Oxford Modern English Dictionary*. New York: Oxford University Press.

Tim Redaksi KBBI. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Keempat)*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.