

ABSTRAK

Pratiwi, Rinda Maulida. Effektivität des Spiels *Auf dem Rücken Schreiben* beim Lernen des Deutschen Wortschatzes. Zulassungsarbeit. Bandung: Deutschabteilung der FPBS UPI. 2012

Beim Deutschlernen ist Wortschatz eine der Unterstützungen um Sprachfertigkeiten zu beherrschen. Aber in der Wirklichkeit ist die Wortschatzbeherrschung der SMA Schüler noch gering. Eine der Ursachen ist, dass die Schüler kein großes Interesse an dem Unterricht haben. Deshalb werden Unterrichtsmedien gebraucht, die den Schülern helfen können, den Wortschatz besser zu beherrschen. Eine der Medien, die verwendet werden kann, ist das Spiel "Auf dem Rücken Schreiben". Bei diesem Spiel schreiben sich Schüler die Wörter auf den Rücken ihres Partners/ihrer Partnerin mit dem Finger. In diesem Spiel spielen Schüler paarweise und alle Schüler beteiligen bis zum Ende des Spiels, so dass sie von einander lernen und mehr Wörter beherrschen können. Diese Untersuchung hat folgende Ziele, nämlich um folgende Dinge zu beschreiben (1) den Wortschatzbeherrschungsgrad der Schüler vor der Anwendung des Spiels "Auf dem Rücken Schreiben", (2) den Wortschatzbeherrschungsgrad der Schüler nach der Anwendung des Spiels "Auf dem Rücken Schreiben", und (3) die Effektivität des Spiels "Auf dem Rücken Schreiben" beim Lernen des Deutschen Wortschatzes. Hinsichtlich der beschriebenen Untersuchungsziele wird in dieser Untersuchung die *Quasi-Experiment-Methode* mit dem *One Group Pretest-Posttest Design* benutzt. Die Population in dieser Untersuchung waren alle Schüler der Klasse XI SMA Kartika XIX-2 Bandung und als Probanden wurden 32 Schüler Klasse XI IPS 1 in der SMA Kartika XIX-2 Bandung genommen. Die Ergebnisse dieser Untersuchung sind folgendes: Im Vortest war die durchschnittliche Punktezahl 49,8 mit der höchsten Note 62,5 und der niedrigsten Note 31,3. Im Nachtest war die durchschnittliche Punktezahl 74,63 mit der höchsten Note 100 und der niedrigsten Note 37,5. Vom t-Test ergibt sich, dass der t-Wert größer als das t-Verteilung ist ($14,23 > 1,70$). Das heißt, dass es einen signifikanten Ergebnisunterschied zwischen dem Vortest und dem Nachtest gibt. Das bedeutet, dass das Spiel "Auf dem Rücken Schreiben" wirksam ist, wenn man es im Wortschatzunterricht einsetzt. Aus den obengenannten Untersuchungsergebnissen ist zu empfehlen, dass man das Spiel "Auf dem Rücken Schreiben" als eine der Alternativen beim Lernen des deutschen Wortschatzes verwenden sollte, um den Wortschatz besser zu beherrschen.

Rinda Maulida Pratiwi, 2013
EFEKTIVITAS PERMAINAN AUF DEM RÜCKEN SCHREIBEN DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN (Penelitian terhadap Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Kartika XIX-2 Bandung Tahun Ajaran 2012-2013)

ABSTRAKSI

Pratiwi, Rinda Maulida. *Efektivitas Permainan Auf dem Rücken Schreiben dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman*. Skripsi. Bandung: Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman FPBS UPI. 2012.

Dalam pembelajaran bahasa Jerman kosakata merupakan salah satu penunjang untuk menguasai keterampilan berbahasa. Namun pada kenyataannya penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa SMA masih kurang. Salah satu penyebabnya, siswa tidak memiliki minat yang besar dalam pembelajaran. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk lebih menguasai kosakata. Salah satu media yang dapat digunakan yakni media permainan *Auf dem Rücken Schreiben* (menulis di punggung). Dalam permainan ini siswa menulis kata-kata di punggung satu sama lain dengan menggunakan jari. Dalam permainan ini siswa bermain berpasangan dan seluruh siswa terlibat sampai akhir permainan, sehingga siswa dapat belajar dari siswa lain dan menguasai lebih banyak kosakata. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hal-hal berikut: (1) tingkat penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum menggunakan permainan *Auf dem Rücken Schreiben*, (2) tingkat penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sesudah menggunakan permainan *Auf dem Rücken Schreiben* dan (3) efektivitas permainan *Auf dem Rücken Schreiben* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dijelaskan, dalam penelitian ini digunakan metode penelitian eksperimen semu dengan desain penelitian *one group pretest posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Kartika XIX-2 Bandung dan sampel yang digunakan adalah siswa kelas X IPS 1 SMA Kartika XIX-2 Bandung sebanyak 32 orang. Berikut ini adalah hasil dari penelitian: Dalam *pretest* (tes awal) diperoleh rata-rata nilai sebesar 49,8 dengan nilai tertinggi 62,5 dan nilai terendah 31,3. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 37,5 dengan nilai rata-rata 74,63. Penghitungan uji-t menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($14,23 > 1,70$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan *Auf dem Rücken Schreiben* efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan *Auf dem Rücken Schreiben* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pengajaran kosakata bahasa Jerman agar siswa mampu menguasai kosakata tersebut dengan lebih baik.

Rinda Maulida Pratiwi, 2013
EFEKTIVITAS PERMAINAN AUF DEM RÜCKEN SCHREIBEN DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN (Penelitian terhadap Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Kartika XIX-2 Bandung Tahun Ajaran 2012-2013)