

ABSTRAKSI

Fabroyir, Ginan Muhammad. 2013. Efektivitas Permainan *Sprachbaukasten* untuk Meningkatkan Pemahaman Penggunaan *Artikel* dalam Bahasa Jerman. Bandung. Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman. FPBS.UPI

Pembelajaran yang menarik lebih disukai siswa dibandingkan pembelajaran yang kurang menarik dan cenderung membosankan. Hal ini juga berlaku pada pembelajaran *Grammatik*, yang di dalamnya ditemukan materi pembelajaran *Artikel* (kata sandang nomina). Dibandingkan dengan penggunaan *Artikel* dalam bahasa Jerman, penggunaan *Artikel* dalam bahasa Indonesia tidak begitu produktif. Kondisi ini mengakibatkan kebingungan siswa akan penggunaan *Artikel*, contohnya pada *Kasus Nominativ* dan *Kasus Akkusativ*. Untuk itu diperlukan pembelajaran yang efektif dan menarik perhatian siswa sehingga materi pembelajaran *Artikel* dapat tersampaikan dengan baik, dan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Permainan *Sprachbaukasten* untuk Meningkatkan Pemahaman Penggunaan *Artikel* dalam Bahasa Jerman”. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menggambarkan kemampuan siswa dalam memahami penggunaan *Artikel* sebelum penggunaan permainan *Sprachbaukasten-Spiel*, 2) mengetahui kemampuan siswa dalam memahami penggunaan *Artikel* setelah penggunaan permainan *Sprachbaukasten*, 3) mengetahui efektivitas permainan *Sprachbaukasten* untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam penggunaan *Artikel*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Quasi Experiment* dengan mengambil populasi penelitian seluruh siswa kelas XI Akuntansi SMKN 3 Bandung dan sampel penelitian sebanyak 30 siswa dari kelas XI Akuntansi 1. Setelah data dianalisis diperoleh nilai rata-rata *pretest* 59 dan *posttest* 81,93. Berdasarkan uji *t* diperoleh hasil $t_{hitung} = 12,45$ dan $t_{tabel} = 1,7$, yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada perolehan nilai rata-rata siswa pada saat *pretest* sebelum diberikannya perlakuan/*treatment* dan pada saat *posttest* yaitu setelah pemberian perlakuan/*treatment*. Hal ini menunjukkan bahwa permainan *Sprachbaukasten* efektif untuk meningkatkan pemahaman penggunaan *Artikel* dalam bahasa Jerman. Berdasarkan penelitian ini permainan *Sprachbaukasten* dapat dijadikan media alternatif oleh pengajar bahasa Jerman dalam pembelajaran *Artikel*.

SYNOPSIS

Fabroyir, Ginan Muhammad. 2013. Die Effektivität des Sprachbaukasten-Spiels zur Steigerung des Verstehens des Gebrauchs von Artikeln im Deutschen. Bandung. Abschlussarbeit. Deutschabteilung. FPBS.UPI

Ein interessanter Lernvorgang gefällt den Schülern natürlich viel besser als ein uninteressanter Lernvorgang oder ein langweiliger. Dies gilt für Grammatikunterricht, in dem man Artikel lernt. Im Vergleich zu der deutschen Sprache, hat das Indonesische keine produktiven Artikel. Das könnte sich die Schüler verwirren, wenn sie Artikel in Sätzen gebrauchen, zum Beispiel im Nominativ und im Akkusativ. Deshalb brauchen Deutschlehrende eine effektive und interessante Methode, wie sie den Schülern Artikel im Deutschen beibringen, um das Lernziel zu erreichen. Basierend auf diesen Gründen macht der Verfasser eine Untersuchung. Der Titel lautet "Die Effektivität des Sprachbaukasten-Spiels zur Steigerung des Verstehens des Gebrauchs von Artikeln im Deutschen". Diese Untersuchung hat die Ziele: 1) um die Fähigkeit der Schüler beim Verstehen des Gebrauchs von Artikeln bevor der Anwendung des Sprachbaukasten-Spiels zu beschreiben, 2) um die Fähigkeit der Schüler beim Verstehen des Gebrauchs von Artikeln nach der Anwendung des Sprachbaukasten-Spiels zu erfahren, 3) um die Effektivität der Anwendung des Sprachbaukasten-Spiels im Rahmen der Steigerung des Verstehens des Gebrauchs von Artikeln im Deutschen zu erfahren. Der Verfasser hat für diese Studie Quasi-Experiment genommen und die Population dieser Studie waren alle Schüler vom Buchführungsprogramm der 11. Klasse der SMKN 3 Bandung. Und als Probanden galten 30 Schüler der 11. Klasse vom Buchführungsprogramm 1. Nach der Datenanalyse wurde es beschrieben, dass die Note vom Vortest im Durchschnitt 59 war während die durchschnittliche Note vom Nachtest 81,93 war. Nach der T-Probe stellt heraus, dass das Resultat $t_{\text{Test}} = 12,45$ und $t_{\text{Tabelle}} = 1,7$ ist. Das heißt, diese Studie hat einen signifikanten Unterschied zwischen der durchschnittlichen Note beim Vortest und der durchschnittlichen Note beim Nachtest. Dies zeigt uns, dass das Sprachbaukasten-Spiel zur Steigerung des Verstehens des Gebrauchs von Artikeln im Deutschen effektiv ist. Nach dieser Studie schlägt der Verfasser vor, dass Deutschlehrende das Sprachbaukasten-Spiel im Deutschunterricht besonders im Unterricht mit dem Thema Artikel verwenden könnten.

Ginan Muhammad Fabroyir, 2013

EFEKTIVITAS PERMAINAN SPRACHBAUKASTEN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PENGGUNAAN ARTIKEL DALAM BAHASA JERMAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu