

**EFEKTIVITAS METODE ROLLENSPIEL DALAM PEMBELAJARAN
MATERI POSSESSIVARTIKEL A1 BAHASA JERMAN**

SKRIPSI

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



Oleh:

Mohamad Nur Fauzi

NIM 1806029

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JERMAN
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2022

**Efektivitas Penerapan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Konjugasi Verba
Bahasa Jerman Secara *Asynchronous***

Oleh
Mohamad Nur Fauzi

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

© Mohamad Nur Fauzi
Universitas Pendidikan Indonesia
November 2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang,
di foto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

MOHAMAD NUR FAUZI

**EFEKTIVITAS METODE ROLLENSPIEL DALAM PEMBELAJARAN MATERI
POSSESSIVARTIKEL AI BAHASA JERMAN**

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I

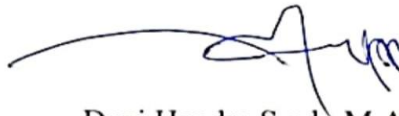
ACC Untuk Ujian Sidang



Dr. Lucky Herliawan YA, M.Pd.

NIP 196401041989031001

Pembimbing II



Dani Hendra S.pd., M.A.

NIP 198406062015041001

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Jerman



Putrasulung Baginda, S.Pd., M.Hum.

NIP 197901022003121002

ABSTRAKSI

Fauzi, Mohamad Nur, 2022. Efektivitas Metode Rollenspiel dalam Pembelajaran Materi Possessivartikel A1 Bahasa Jerman. Skripsi pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman. Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra. Universitas Pendidikan Indonesia.

Nomina dan pronomina merupakan jenis kata yang penting dalam pembelajaran bahasa Jerman. Keduanya dapat menjadi subjek, objek, dan keterangan dalam kalimat. Terdapat beberapa aturan mengenai nomina dalam bahasa Jerman, salah satunya yaitu pronomina posesiva yang digunakan untuk mengungkapkan bahwa sesuatu adalah milik seseorang. Akan tetapi pemelajar bahasa Jerman di Indonesia masih memiliki kesulitan dalam pembelajaran *Possessivartikel*, karena penggunaan *Possessivartikel* dalam tata bahasa Indonesia lebih mudah dari penggunaan *Possessivartikel* dalam tata bahasa Jerman. Untuk mengatasi kesulitan tersebut maka diperlukan metode pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Akan hal itu metode *Rollenspiel* dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Penguasaan materi *Possessivartikel* peserta didik sebelum penerapan metode *Rollenspiel*, 2) Penguasaan materi *Possessivartikel* peserta didik setelah penerapan metode *Rollenspiel*, 3) Perbedaan penguasaan materi *Possessivartikel* peserta didik sebelum dan setelah penerapan metode *Rollenspiel*, dan 4) Efektivitas penerapan metode *Rollenspiel* dalam pembelajaran materi *Possessivartikel* bahasa Jerman. Penelitian ini menggunakan jenis *Pre-Experiment* dengan metode kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah 30 peserta didik kelas XII MIPA 1 SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2022/2023. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa: 1) Penguasaan materi *Possessivartikel* peserta didik sebelum penerapan metode *Rollenspiel* termasuk dalam kategori kurang, 2) Penguasaan materi *Possessivartikel* peserta didik setelah penerapan metode *Rollenspiel* termasuk dalam kategori baik, 3) Terdapat perbedaan yang signifikan antara penguasaan materi *Possessivartikel* peserta didik sebelum dan sesudah penerapan metode *Rollenspiel*, 4) Penerapan metode *Rollenspiel* efektif digunakan dalam pembelajaran materi *Possessivartikel*. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil perhitungan uji t yang menunjukkan nilai signifikansi (*2-tailed*) kurang dari 0,05. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, penerapan metode *Rollenspiel* dapat dijadikan sebagai salah satu metode pembelajaran alternatif dalam pembelajaran materi *Possessivartikel* A1 bahasa Jerman.

Kata Kunci: Efektivitas, Metode Pembelajaran, *Possessivartikel*, *Rollenspiel*

KURZFASSUNG

Fauzi, Mohamad Nur, 2022. Die Effektivität der Methode „Rollenspiel“ im Lernmaterial Possessivartikel beim Deutschlernen Niveau A1. Abschlussarbeit im Fachbereich Deutsch als Fremdsprache. Bandung: Deutschabteilung. Pädagogische Fakultät für Sprachen und Literatur, Pädagogische Universität Indonesiens.

Nomen und Pronomen sind wichtige Wortarten beim Deutschlernen. Man kann die beide als Subjekt, Objekt, und Angaben im Satz verwenden. Es gibt einige Regeln über Nomen in der deutschen Sprache, eine von denen ist Possessivartikel, der als Pronomen benutzt wird, um auszudrücken, etwas zu einer Person zu gehören. Leider haben die Deutschlernenden in Indonesien immer noch Schwierigkeiten beim Possessivartikel, weil Possessivartikel in der indonesischen Grammatik einfacher als Possessivartikel in deutschen Grammatik ist. Um dieses Problem zu lösen, braucht man passende Methode, die die Lernmotivation und -begeisterung von den Schülern erhöhen können. Dazu kann das Rollenspiel im Deutschunterricht anwenden. Die Ziele dieser Untersuchung ist herauszufinden: 1) das Verstehen des Possessivartikels von den Schülern vor der Anwendung der Rollenspiel-Methode. 2) das Verstehen des Possessivartikels von den Schülern nach der Anwendung der Rollenspiel-Methode 3) der Unterschied das Verstehen des Possessivartikels vor- und nach der Anwendung der Rollenspiel-Methode. 4) die Effektivität der Rollenspiel-Anwendung im Lernmaterial Possessivartikel beim Deutschlernen. In dieser Untersuchung wurde die Pre-Experiment mit quantitativen Methode verwendet. Die Population in dieser Untersuchung waren 30 Schüler von der Klasse XII MIPA 1 im Studienjahr 2022/2023. Die Ergebnisse der Untersuchung zeigen: 1) das Verstehen des Possessivartikels von den Schülern gehört vor der Anwendung der Rollenspiel-Methode zur kategorie nicht gut. 2) das Verstehen des Possessivartikels von den Schülern gehört nach der Anwendung der Rollenspiel-Methode zur Kategorie gut. 3) Es gibt signifikanten Unterschied zwischen dem Verstehen des Possessivartikel vor- und nach der Anwendungen der Rollenspiel-Methode. 4) die Anwendung der Rollenspiel-Methode war effektiv beim Lernen des Possessivartikels. Dies wurde durch die Ergebnisse des t-Test belegt, dass der erhaltene Signifikanzwert niedriger als 0,05 ist. Aufgrund des Untersuchungsergebniss könnte die Anwendung der Rollenspiel-methode als eine Alternative beim Lernen des Possessivartikel werden.

Schlüsselwörter: *Effektivität, Possessivartikel, Rollenspiel-methode*

ABSTRACT

Fauzi, Mohamad Nur, 2022. The Effectiveness of the „Rollenspiel” Method in learning material Possessivartikel A1 German. A Thesis at German Department. Faculty of Languages and Literature Education, Indonesia University of Education.

Nouns and pronouns are important parts of speech when learning German. Both of them can be used as the subject, object, and adverb in the sentence. There are several rules regarding nouns in German, for instance, one of example of this type is Possessivartikel that used as a pronoun to express that something belongs to someone. Unfortunately, German learners especially in Indonesia face difficulties in learning Possessivartikel. the most factor is because the rules of Possessivartikel in Indonesian grammar is easier than the Possessivartikel's rules in German grammar. In order to solve these problem, need a learning methods that can increase the students' motivation and enhusiasm for the learning. Therefore, the Rollenspiel-method can be used in learning German. The purpose of this study was to find out: 1) the understanding of the possessivartikel by the students before using the Rollenspiel-method. 2) the understanding of the possessivartikel by the students after using the Rollenspiel-method. 3) the difference in students understanding of the Possessivartikel before and after using the Rollenspiel-method. 4) the effectiveness of the Rollenspiel-method in learning Possessivartikel German. This study used the pre-experiment with quantitative method. The population in this study was 30 students of class XII MIPA 1 in the 2022/2023 accademic year. The result showed that: 1) the understanding of the possessivartikel by the students before using the Rollenspiel-method is in the not good category. 2) the understanding of the possessivartikel by the students after using the Rollenspiel-method is in the good category. 3) There is a significant difference between the understanding of the Possessivartikel by the students before and after using the Rollenspiel-method. 4) the Rollenspiel-method is effective to be used in learning Possessivartikel German. This was proved by the results of the t-test calculation, that the significance value obtained is lower than 0,05. Based on the result of this study, the Rollenspiel-method can be used as an alternative in learning Possessivartikel.

Keywords: *Effectiveness, Possessivartikel, Rollenspiel-method*

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN ISI SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAKSI.....	Error! Bookmark not defined.
KURZFASSUNG	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	Error! Bookmark not defined.
UCAPAN TERIMAKASIH.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR TABEL	10
DAFTAR GAMBAR.....	11
DAFTAR LAMPIRAN	12
BAB I.....	Error! Bookmark not defined.
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	Error! Bookmark not defined.
KAJIAN PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
A. Efektivitas Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
1. Pengertian Efektivitas Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2. Ciri-ciri Efektivitas Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
B. Metode Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
1. Hakikat Metode Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2. Fungsi dan Tujuan Metode Pembelajaran....	Error! Bookmark not defined.
3. Jenis-jenis Metode Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.

- C. Rollenspielmethode **Error! Bookmark not defined.**
 - 1. Hakikat Metode *Rollenspiel* **Error! Bookmark not defined.**
 - 2. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Rollenspiel* **Error! Bookmark not defined.**
 - 3. Langkah-langkah dalam *Rollenspiel*..... **Error! Bookmark not defined.**
- D. Nomina **Error! Bookmark not defined.**
 - 1. Hakikat Nomina..... **Error! Bookmark not defined.**
 - 2. Bentuk Nomina..... **Error! Bookmark not defined.**
- E. Possessivartikel..... **Error! Bookmark not defined.**
- F. Kerangka Berpikir **Error! Bookmark not defined.**

BAB III..... **Error! Bookmark not defined.**

METODE PENELITIAN **Error! Bookmark not defined.**

- A. Desain Penelitian **Error! Bookmark not defined.**
- B. Objek dan Tempat Penelitian **Error! Bookmark not defined.**
- C. Instrumen Penelitian **Error! Bookmark not defined.**
- D. Uji Instrumen Penelitian **Error! Bookmark not defined.**
 - 1. Validitas Soal **Error! Bookmark not defined.**
 - 2. Realibilitas Soal..... **Error! Bookmark not defined.**
 - 3. Daya Pembeda Soal **Error! Bookmark not defined.**
 - 4. Tingkat Kesukaran Soal **Error! Bookmark not defined.**
- E. Teknik Pengolahan Data **Error! Bookmark not defined.**
 - 1. Uji Normalitas Data..... **Error! Bookmark not defined.**
 - 2. Uji Homogenitas Data..... **Error! Bookmark not defined.**
 - 3. Uji Signifikan Data..... **Error! Bookmark not defined.**
 - 4. Uji N-Gain..... **Error! Bookmark not defined.**
- F. Prosedur Penelitian **Error! Bookmark not defined.**
 - 1. Tahap Persiapan..... **Error! Bookmark not defined.**
 - 2. Tahap Pelaksanaan..... **Error! Bookmark not defined.**
 - 3. Tahap Akhir..... **Error! Bookmark not defined.**

BAB IV Error! Bookmark not defined.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN Error! Bookmark not defined.

A. Pengujian Prasyarat Analisis **Error! Bookmark not defined.**

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

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

B. Deskripsi Data **Error! Bookmark not defined.**

1. Penguasaan Peserta Didik dalam Pembelajaran Materi *Possessivartikel* Sebelum Perlakuan **Error! Bookmark not defined.**

2. Penguasaan Peserta Didik dalam Pembelajaran Materi *Possessivartikel* Setelah Perlakuan **Error! Bookmark not defined.**

3. Perbedaan Penguasaan *Possessivartikel* Peserta Didik Sebelum dan Setelah Perlakuan..... **Error! Bookmark not defined.**

4. Peningkatan Penguasaan *Possessivartikel* Peserta Didik yang Menerapkan Metode *Rollenspiel* **Error! Bookmark not defined.**

C. Pengolahan Data Angket..... **Error! Bookmark not defined.**

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

1. Tes Awal (*Pretest*) **Error! Bookmark not defined.**

2. Perlakuan Pertama (*Treatment 1*) **Error! Bookmark not defined.**

3. Perlakuan Kedua (*Treatment 2*)..... **Error! Bookmark not defined.**

4. Perlakuan Ketiga (*Treatment 3*) **Error! Bookmark not defined.**

5. Tes Akhir (*Posttest*) **Error! Bookmark not defined.**

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

BAB V..... Error! Bookmark not defined.

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI Error! Bookmark not defined.

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

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

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

DAFTAR PUSTAKA..... **13**

LAMPIRAN Error! Bookmark not defined.

Riwayat Hidup Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Error! Bookmark not defined.

Tabel 2. 2 Error! Bookmark not defined.

Tabel 2. 3 Error! Bookmark not defined.

Tabel 2. 4 Error! Bookmark not defined.

Tabel 3. 1 Error! Bookmark not defined.

Tabel 3. 2 Error! Bookmark not defined.

Tabel 3. 3 Error! Bookmark not defined.

Tabel 3. 4 Error! Bookmark not defined.

Tabel 3. 5 Error! Bookmark not defined.

Tabel 3. 6 Error! Bookmark not defined.

Tabel 3. 7 Error! Bookmark not defined.

Tabel 3. 8 Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 2.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 3.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 4.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 5.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 6.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 7.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Soal Tes Awal (*Pretest*) dan Tes Akhir (*Posttest*) ...Error! Bookmark not defined.

Lampiran 2 : Hasil Uji Instrumen Penelitian Soal *Pretest* dan *Posttest*Error! Bookmark not defined.

Lampiran 3 : Hasil pretest dan Posttest Peserta DidikError! Bookmark not defined.

Lampiran 4 : Hasil Uji Normalitas..... Error! Bookmark not defined.

Lampiran 5 : Hasil Uji Homogenitas Error! Bookmark not defined.

Lampiran 6 : Uji Signifikansi Perbedaan Rata-rata Data *Pretest* dan *Posttest* Error! Bookmark not defined.

Lampiran 7 : Hasil Uji N-Gain..... Error! Bookmark not defined.

Lampiran 8 : Hasil Angket Kuesioner Error! Bookmark not defined.

Lampiran 9 : Materi Pembelajaran pada Saat Perlakuan (*treatment*)Error! Bookmark not defined.

Lampiran 10 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Pertama ..Error! Bookmark not defined.

Lampiran 11 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Kedua.....Error! Bookmark not defined.

Lampiran 12 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Ketiga.....Error! Bookmark not defined.

Lampiran 13 : Surat Pengesahan Bimbingan SkripsiError! Bookmark not defined.

Lampiran 14 : Surat Izin Penelitian..... Error! Bookmark not defined.

Lampiran 15 : Surat Keterangan Penelitian..... Error! Bookmark not defined.

Lampiran 16 : Dokumentasi Penelitian Error! Bookmark not defined.

DAFTAR PUSTAKA

- Krauth, C. (2018). *Was ist Effektivität* [Online]. Diakses dari <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/effektivitaet-33138>
- Hidayat. (1986). *Teori Efektifitas Dalam Kinerja Karyawan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran* (Edisi Pertama). Yogyakarta : Deepublish.
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), hlm. 16-17
- Fussan, C. & Hanesova, V. (2020). *Pre-Testing der Lerneffektivität von 2D-to-3D-Didactics in immersiven VR-Umgebungen*. Bonn: Gesellschaft für Informatik e.V
- Setyosari, P. (2017). Menciptakan pembelajaran yang efektif dan berkualitas. *Jurnal inovasi dan teknologi pembelajaran: kajian dan riset dalam teknologi pembelajaran*, 1(1), 20-30
- Firdaus, A. M. (2016). Efektivitas pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe snowball throwing. *Beta: Jurnal Tadris Matematika*, 9(1), 61–74. <https://doi.org/10.20414/betajtm.v9i1.1>
- Nathan, B. (2021). *Lernmethode* [Online]. Diakses dari <https://view.genial.ly/presentation-lernmethoden>
- Dewi, E. R. (2018). Metode Pembelajaran Modern dan Konvensional pada Sekolah Menengah Atas. *Pembelajar : Jurnal Ilmu Pendidikan, keguruan, dan Pembelajaran*. 2(1), 44-52.

- Riedl, A. (2012). *Interaktive Lehr-Lern-Methoden: Fallstudie, Rollenspiel, Planspiel, Zukunftswerkstatt und Szenario*. Yekaterinburg : Technische Universität München
- Rassek, A. (2022). *Lernmethode : So kommen Sie ans Ziel* [Online]. Diakses dari <https://karrierebibel.de/lernmethoden>
- Fathurrozi, M. A., Sunoko, A., & Eliana, E. (2021). Penerapan Variasi Metode Pembelajaran pada Pelaksanaan Pembelajaran Aksara Dasar Pegon. *Dimar: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 126-137.
- Prawiro, M. (2019) Metode Pembelajaran: Pengertian, Macam-macam, fungsi, dan Tujuannya [Online]. Diakses dari <https://maxmanroe.com/metodepembelajaran.html>
- Azhari, D. R. (2022). Adaptation of Indonesian folk games as a method to increase the interest of german students in the Kampung Jerman simulation. *Journal : Internationale Konferenz des Indonesischen Germanistenverbandes (iKoniG)*. doi: 10.11594/ nstp.2022.1910
- Augustin, W. (2011). *Kooperativer Fremdsprachenerwerb im Teletandem Grundlagen der Lehr- und Lernmethode* (Tesis) Johannes Gutenberg-Universität, Mainz.
- Ardriyati, W. (2009). Roleplay: One Alternative and Effective Teaching Method to Improve Students' Communication Skill. *Jurnal : Dinamika Bahasa dan Budaya*, 3(2), 218-228.
- Yanto, A. (2015). Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal : Cakrawala Pendas*, 1(1). 53-57.

- Ginar, A., & Abdul Karim, M. P. (2016) Das Rollenspiel für die Deutschesprechfähigkeit der SMA-Schüler. *Jurnal : Laterne V(2)*, 3-4.
- Helbig, G. & Buscha, J., (1996). *Deutsche Grammatik Ein Handbuch für den Ausländerunterricht* (hlm 230). Leipzig : Verlag Enzyklopädie.
- Rudolph, D. (2017). *Nomen Grammatik* [Online] diakses dari <https://www.frustfreilernen.de/deutsch/nomen-grammatik>.
- Widodo, P. (2004). Unsur Penguasa dalam Bahasa Jerman dan Pengaruhnya terhadap Wujud Nomina. *Jurnal : Diksi 11* (1), 169-187.
- Meliss, M. (2018). Wörterbücher zur Sprach- und Kommunikationswissenschaft (WSK). *Jurnal Grammatik : Formenlehre*.
<https://doi.org/10.1515/wsk.1.1.possessivartikel>
- Arikunto. (2015). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta : Rineka Cipta
- Sundayana. (2018). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.