

**PENGARUH PENGGUNAAN PERMAINAN  
*GALGENMÄNNCHEN* TERHADAP HASIL PENGUASAAN  
KOSAKATA BAHASA JERMAN SISWA SMA KELAS XI  
SUBTOPIK *MEINE FAMILIE***



*Mencerdaskan &  
Memartabatkan Bangsa*

**Ahmad Maulana Rohim  
2615153200**

Skripsi yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JERMAN  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
Desember 2020**

## ABSTRAK

AHMAD MAULANA ROHIM. 2020. *Pengaruh Penggunaan Permainan Galgenmännchen Terhadap Hasil Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa SMA Kelas XI Subtopik Meine Familie*. Skripsi, Jakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Permainan *Galgenmännchen* Terhadap Hasil Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa SMA Kelas XI subtopik *Meine Familie*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*.

Penelitian ini menggunakan populasi siswa di kelas XI-MIPA 1, XI-MIPA 2, XI-MIPA 3, dan XI-MIPA 4 di SMA Negeri 75 Jakarta, yaitu kelas XI yang mendapatkan mata pelajaran bahasa Jerman dan sedang mempelajari subtopik *Meine Familie*. Berdasarkan pengundian kelas terpilih siswa dari kelas XI-MIPA 1 dan XI-MIPA 4. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes penguasaan kosakata dan telah melalui uji validitas dan reliabilitas.

Dari hasil penelitian diperoleh hasil t-hitung dari tahap *pretest* sebesar 0.96522 dan lebih kecil dari t-tabel ( $0.96522 < 1.68957$ ). Lalu dari tahap *posttest* diperoleh hasil t-hitung sebesar 0,33542 dan juga lebih kecil dari t-tabel ( $0,33542 < 1.68957$ ). Dari hasil penghitungan dapat dikatakan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Berdasarkan analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh penggunaan permainan *Galgenmännchen* terhadap hasil penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa SMA kelas XI pada subtopik *Meine Familie*.

Kata Kunci : Subtopik *Meine Familie*, Permainan *Galgenmännchen*, Penguasaan Kosakata.

## LEMBAR PENGESAHAN

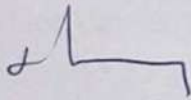
Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Ahmad Maulana Rohim  
No. Reg. : 2615153200  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Permainan *Galgenmännchen*  
Terhadap Hasil Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman  
Siswa SMA Kelas XI Subtopik *Meine Familie*

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji, dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

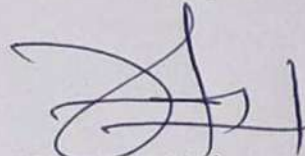
### DEWAN PENGUJI

#### Pembimbing I



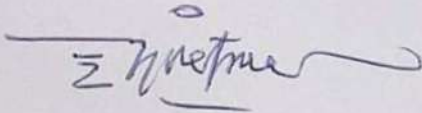
Dra. Santiah, M.Pd  
NIP.196407081993032001

#### Pembimbing II



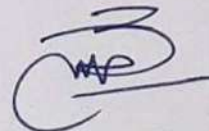
Uryadi, M.Pd  
NIP.197308052001121003

#### Ketua Penguji



Dr. Ellychristina D.H., M.Pd  
NIP.196112231986032002

#### Penguji II



Dra. Erna Triswantini, M.Pd  
NIP.196201261990032001

Jakarta, 18 Februari 2021

Dekan



Dr. Liliana Muliastuti, M.Pd  
NIP.196805291992032001



## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Ahmad Maulana Rohim  
No. Reg. : 2615153200  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman  
Jurusan : Bahasa Jerman  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Permainan *Galgenmännchen*  
Terhadap Hasil Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman  
Siswa SMA Kelas XI Subtopik *Meine Familie*

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, apabila terbukti saya melakukan tindakan plagiat.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 18 Februari 2021



Ahmad Maulana Rohim  
No. Reg. 2615153200



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://lib.unj.ac.id)

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ahmad Maulana Rohim  
NIM : 2615153200  
Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni/ Pendidikan Bahasa Jerman  
Alamat email : [ahmadmaulanarohim@gmail.com](mailto:ahmadmaulanarohim@gmail.com)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi     Tesis     Disertasi     Lain-lain (.....)

yang berjudul :

**Pengaruh Penggunaan Permainan *Galgenmännchen* Terhadap Hasil Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa SMA Kelas XI Subtopik *Meine Familie***

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 25 Februari 2021

Penulis

(Ahmad Maulana Rohim)

## ZUSAMMENFASSUNG

Ahmad Maulana Rohim. Der Einfluss des Spiels Galgenmännchen auf die Wortschatzbeherrschung von den Schülern in der 11. Klasse SMA zum Unterthema Meine Familie. Eine wissenschaftliche Abschlussarbeit zur Erlangung des Titels *Sarjana Pendidikan*, Deutschabteilung, Fakultät der Sprache und Kunst. Universitas Negeri Jakarta. Dezember 2020.

An der Oberschule oder *Sekolah Menengah Atas (SMA)* werden die Fremdsprachen unterrichtet. Eine von denen ist Deutsch. Beim Deutschlernen gibt es vier Fertigkeiten, die Deutschlernende gut beherrschen müssen. Diese vier Fertigkeiten bestehen aus dem Hörverstehen, dem Leseverstehen, dem Sprechen und dem Schreiben. Die Sprachfertigkeiten sind immer mit zwei Kompetenzen verbunden. Das sind lexikalische Kompetenz (Wortschatz) und grammatische Kompetenz (Grammatik). Nach Geissman (2011: 19) sind Wörter die Bausteine unserer Sprache. Ohne Wörter gibt es keine verbale Kommunikation, keine Sätze und keine Geschichten. Deswegen sollen die Deutschlernende den Wortschatz gut beherrschen, um alle vier Fertigkeiten gut zu erwerben. Obwohl der Wortschatz eine wichtige Rolle spielt, haben die Deutschlernende oft Schwierigkeiten, neue deutsche Wörter zu erinnern und sie richtig im Satz oder besonderen Kontext anzuwenden. Viele Faktoren verursachen dieses Problem zum Beispiel, wenig Interesse oder Motivation haben, begrenzte Lernmedien, und keine Zeit zur Wiederholung haben.

Aus diesem Grund sollten die Lehrer eine Innovation beim Deutschunterricht finden. Eine davon ist die Verwendung von alternativen Lernmedien. Lehrer sollten nicht nur mit einem Buch arbeiten, sondern sie können auch ein Spiel verwenden, um Wortschatz beizubringen. Galgenmännchen zum Beispiel ist ein Spiel, das als Lernmedien verwendet werden kann. Galgenmännchen ist ein interaktives Spiel, mit dem man einen aktiven Wortschatz testen und erweitern



kann. Dieses Spielziel ist es, ein Wort, einen Buchstaben nach dem anderen, zu erraten, bevor man seine Chancen nutzt und gehängt wird (Verlieren).

Aus diesem Grund möchte der Forscher untersuchen, ob es den Einfluss von dem Spiel Galgenmännchen auf die Wortschatzbeherrschung von den Schülern in der 11. Klasse SMA Negeri 75 Jakarta zum Thema Familie gibt. Dieses Thema wird gewählt, weil es viel wichtige Wortschatz, die in der Alltagssprache oft verwendet wird, hat. In dieser Forschung werden die Fragen in Bezug auf den Hintergrund der Forschung gestellt, nämlich: Wird der Mangel an kurzer Lehr- und Lernzeit die Wortschatzbeherrschung der Schüler beeinträchtigen? Mit welchen Medien kann der Lehrer die Wortschatzbeherrschung der Schüler üben? Kann das Spiel als Lernmedien die Motivation der Schüler steigern, Deutsch zu lernen? Kann das Spiel Galgenmännchen ein effizientes Medium sein, um deutschen Wortschatz zu lernen? Gibt es den Einfluss von dem Spiel Galgenmännchen auf die Wortschatzbeherrschung von den Schülern in der 11. Klasse zum Thema Familie? Die Forschung wird lediglich auf den Einfluss des Spiels auf Galgenmännchen auf die Wortschatzbeherrschung von den Schülern in der 11. Klasse zum Thema Familie abgegrenzt.

Zu dieser Forschung gibt es relevante Abschlussarbeiten, nämlich: eine Abschlussarbeit von Sari Banun von der Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru mit dem Titel *Penerapan Strategi Pembelajaran Hangman Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sains Materi Air di Kelas V SDN 008 Kualu Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar*. Das Ziel dieser Forschung war es, ein zunehmendes Interesse am Lernen mit dem Spiel Galgenmännchen zu sehen. Die Relevanz zwischen Banuns Arbeit und diese ist die Anwendung des Galgenmännchens als die unabhängige Variable (Variable X). Dann eine Abschlussarbeit von Adriyati May Nggiri von der Universitas Negeri Yogyakarta mit dem Titel *Keefektifan Penggunaan Media Lagu Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Muntilan Magelang*. Das Ziel dieser Studie war es, die Effektivität des Einsatzes von Song als Lernmedien bei der Wortschatzbeherrschung zu messen. Die

Relevanz zwischen Nggiris Arbeit und diese ist die Anwendung der Wortschatzbeherrschung als die abhängige Variable (Variable Y).

Zwei Hypothesen wurden in dieser Abschlussarbeit vorgeschlagen, nämlich  $H_0$  und  $H_a$ .  $H_0$  zeigt, dass es keinen Einfluss des Spiels Galgenmännchen auf die Wortschatzbeherrschung von den Schülern in der 11. Klasse zum Thema Familie gibt. Und  $H_a$  zeigt, dass es den Einfluss des Spiels Galgenmännchen auf die Wortschatzbeherrschung von den Schülern in der 11. Klasse zum Thema Familie gibt

Diese Forschung wurde durchgeführt, um empirische Daten über den Einfluss des Spiels Galgenmännchen bei der Wortschatzbeherrschung zum Thema Familie zu gewinnen. Diese Forschung wurde im ersten Semester vom Oktober bis November 2020 an der SMAN 75 Jakarta durchgeführt. Die angewandte Methode in dieser Forschung ist eine quantitative Forschung mit der Designforschung *Pretest-Posttest Control Group*. Die Population dieser Forschung sind alle Schüler aus der 11. Klasse SMA Negeri 75 Jakarta im Jahrgang 2020/2021, die Deutsch mit dem Thema Familie lernen. Diese Forschung, deren Designs *Pretest-Posttest Control Group* ist, braucht 2 Klassen als Stichprobe. Die Probanden dieser Forschung sind die Schüler in der Klasse XI-MIPA 4 als die Experiment-klasse und die Schüler in der Klasse XI-MIPA 1 als die Kontrollklasse.

Diese Forschung hat 2 Variablen. Das sind un-abhängige Variable (X) nämlich das Spiel Galgenmännchen und die abhängige Variable (Y) nämlich die Wortschatzbeherrschung. Als Instrument der Forschung werden der objektive Wortschatztest benutzt. Mithilfe der Technik *Point Biserial correlation* wird die Validität der Testen berechnet und die Reliabilität der Testen wird mithilfe von *Kuder-Richardson - 21* (KR-21) berechnet. Nach dem Probetest hat es gezeigt, dass 25 von 30 Aufgaben für den Wortschatztest gültig sind. Die Reliabilitätwert ist 0,82 und größer als  $r_{\text{tabel}}$  ( $r_{\text{tabel}} = 0,33$ ). Das bedeutet, dass das Instrument sehr zuverlässig ist. So lässt sich die Wortschatzbeherrschung der Schüler bewerten.



Zum Analysieren der Daten wird t-Test auf Signifikanzgrad 0,05 benutzt. In dieser Forschung gibt es zwei Daten, nämlich die analysierten Daten von dem Pretest und Posttest der Schüler aus der Experimentklasse und die analysierten Daten von dem *Pretest* und *Posttest* der Schüler aus der Kontrollklasse. Nachdem die Daten von dem Pretest und Posttest der beiden Klassen analysiert wurden, hat das Ergebnis gezeigt, dass die Noten des *Posttest* größer als die Noten des *Pretest* sind. Das bedeutet, dass die Schüler den Wortschatz gut gelernt und Verständnis gewonnen haben, was sich in höheren Noten zeigt. Dann zeigen die t-rechnung Daten nach dem Analysieren mit t-Test,  $t\text{-rechnung} < t\text{-tabel}$  ( $0,33542 < 1.68957$ ). Das Ergebnis bedeutet, dass es nach dem *Posttest* -Daten zwischen der Experiment- und Kontrollklasse keinen signifikanten Einfluss von dem Spiel Galgenmännchen auf die Wortschatzbeherrschung gibt. Oder mit anderen Worten, dass die Hypothesen  $H_0$  akzeptiert wird und  $H_a$  nicht akzeptiert wird.

Basierend auf der Datenanalyse kann das Ergebnis zusammengefasst werden, dass das Spiel Galgenmännchen auf die Wortschatzbeherrschung von den Schülern in der 11. Klasse *SMA Negeri 75 Jakarta* zum Thema Familie keinen Einfluss hat.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Selama penulisan skripsi ini hingga selesai, penulis banyak menerima bantuan dan dukungan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Dra. Santiah, M.Pd dan Uryadi, M.Pd selaku pembimbing tugas akhir yang dengan baik menuntun penulisan skripsi ini hingga selesai.
2. Dr. Ellychristina DH, M.Pd selaku Penasihat Akademik dan Kordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman yang dengan sabar mengarahkan dan menasihati Penulis dalam perkuliahan.
3. Seluruh Dosen dan Jajarannya yang telah mendidik dan memberikan Ilmu bermanfaat selama studi di Universitas Negeri Jakarta.
4. Rina Fitriani, S.Pd yang selalu mendukung dan meyakinkan penulis untuk mencapai dan menyelesaikan semua aspek perkuliahan.
5. Kedua Orang Tua yang telah mendukung dengan semua hal yang diperlukan serta dengan sabar percaya hingga akhir.
6. Seluruh teman, sahabat, dan kerabat organisasi serta angkatan khususnya INF yang selalu sedia mendukung dengan segala cara.

Skripsi ini ditulis dengan sebaik-baiknya kemampuan dan pengetahuan penulis, namun apabila terdapat ketidaksempurnaan dan keshalahan, penulis dengan senang hati menerima saran dan berdiskusi lebih lanjut. Besar harapan bahwa skripsi ini dapat memberikan manfaat secara luas bagi pembaca.

Jakarta, 02 Desember 2020

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>II</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>III</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>IV</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b>	
<b>KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....</b>	<b>V</b>
<b>ZUSAMMENFASSUNG .....</b>	<b>VI</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>X</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>XI</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>XIII</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>XIV</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Perumusan Masalah.....	6
E. Kegunaan Penelitian .....	6
<b>BAB II KERANGKA TEORI</b>	
A. Deskripsi Teoritis .....	8
1. Media Pembelajaran .....	8
2. Permainan Sebagai Media Pembelajaran Bahasa .....	10
3. Permainan <i>Galgenmännchen</i> .....	12
4. Penguasaan Kosakata .....	15
B. Penelitian yang Relevan .....	18
C. Kerangka Berpikir .....	19
D. Pengajuan hipotesis .....	20
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Tujuan Penelitian.....	21
B. Lingkup Penelitian .....	21



C. Waktu dan Tempat Penelitian .....	21
D. Metode dan Desain .....	21
E. Populasi dan Sampel .....	22
F. Variabel – Variabel .....	23
G. Definisi Konseptual .....	24
H. Definisi Operasional .....	25
I. Instrumen Penelitian .....	26
J. Validitas dan Reliabilitas .....	26
K. Teknik Analisis Data .....	28
L. Hipotesis Statistik .....	28
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>	
A. Deskripsi Data Penelitian .....	29
B. Hasil Pengujian Hipotesis .....	33
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	36
D. Keterbatasan Penelitian .....	38
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	39
B. Implikasi .....	39
C. Saran.....	40
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>42</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>44</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Sajian Data <i>Pretest</i> Kelas Ekperimen (XI-MIPA 4) .....	30
Tabel 2. Sajian Data <i>Pretest</i> Kelas Kontrol (XI-MIPA 1) .....	30
Tabel 3. Sajian Data <i>Posttest</i> Kelas Ekperimen (XI-MIPA 4) .....	32
Tabel 4. Sajian Data <i>Posttest</i> Kelas Kontrol (XI-MIPA 4).....	33
Tabel 5. Sajian Data Hasil Uji-t <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	34
Tabel 6. Sajian Data Hasil Uji-t <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	34
Tabel 7. Perbandingan Nilai Penguasaan Kosakata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	36

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
<b>LAMPIRAN 1 : INSTRUMEN PENELITIAN .....44</b> (Sebelum Uji Validitas dan Reliabilitas)	44
<b>LAMPIRAN 2 : INSTRUMEN PENELITIAN.....48</b> (Setelah Uji Validitas dan Reliabilitas)	48
<b>LAMPIRAN 3 : RPP Pertemuan I .....52</b>	52
<b>LAMPIRAN 4 : RPP Pertemuan II .....74</b>	74
<b>LAMPIRAN 5 : Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas .....98</b>	98
<b>LAMPIRAN 6 : Penghitungan Uji-t Pretest .....100</b>	100
<b>LAMPIRAN 7 : Penghitungan Uji-t Posttest.....102</b>	102

