

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN
KREUZWORTRÄTSEL TERHADAP HASIL BELAJAR
KOSAKATA BAHASA JERMAN SISWA SMA KELAS XI
SMAN 31 SUBTOPIK *MEINE FAMILIE***



*Mencerdaskan &
Memartabatkan Bangsa*

Andre Mulya Alim

2615153868

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
Februari 2021**

ABSTRAK

Andre Mulya Alim. *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kreuzworträtsel Terhadap Hasil Belajar Kosakata Bahasa Jerman Siswa SMA Kelas XI SMAN 31 Subtopik Meine Familie*. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Jakarta. Februari. 2021 .

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Kreuzworträtsel* terhadap hasil belajar kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI. Penelitian ini dilaksanakan di SMA NEGERI 31 Jakarta. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan desain penelitian *Control group pre-test-post-test*.

Dari hasil penelitian diperoleh bahwa uji-t untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tahap *pre-test* diperoleh nilai t hitung sebesar 1,77. Nilai t tabel dengan tingkat signifikansi sebesar 0,05 dengan db sebesar 39 ialah 2,002 sehingga nilai t hitung lebih kecil dibandingkan dengan nilai t tabel maka hipotesis nol tidak terdapat pengaruh penggunaan *Kreuzworträtsel* terhadap hasil belajar kosakata bahasa Jerman siswa SMA kelas XI diterima. Berdasarkan hasil uji-t untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tahap *post-test* diperoleh nilai t hitung sebesar 2,493. Nilai t tabel dengan tingkat signifikansi sebesar 0,05 dengan db sebesar 39 ialah 2,002 sehingga nilai t hitung lebih besar dibandingkan dengan nilai t tabel maka hipotesis alternatif terdapat pengaruh penggunaan *Kreuzworträtsel* terhadap hasil belajar kosakata bahasa Jerman siswa SMA kelas XI, diterima.

Dari hasil pengolahan data penelitian dapat disimpulkan bahwa media permainan *Kreuzworträtsel* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar kosakata bahasa Jerman siswa SMA kelas XI subtopik *Meine Familie*.

Kata kunci: *Kreuzworträtsel*, *Kosakata*, *Media Permainan*.

LEMBAR PENGESAHAN

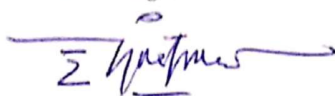
Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Andre Mulya Alim
No. Reg. : 2615153868
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Kreuzworträtsel*
Terhadap Hasil Belajar Kosakata Bahasa Jerman Siswa SMA
Kelas XI SMAN 31 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



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

Pembimbing II



Dra. Miranda Yunus, M.Pd
NIP 196212011993032001

Ketua Penguji



Uryadi, M.Pd
NIP 197308052001121003

Penguji II



Dra. Santiah, M.Pd
NIP 196407081993032001

Jakarta, 21 Februari 2021

Dekan



Dr. Liliana Muliastuti, M.Pd
NIP 196805291992032001

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Andre Mulya Alim

No. Reg. : 2615153868

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman

Jurusan : Bahasa Jerman

Fakultas : Bahasa dan Seni

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Kreuzworträtsel* Terhadap Hasil Belajar Kosakata Bahasa Jerman Siswa SMA Kelas XI SMAN 31 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.





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: 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 : Andre Mulya Alim
NIM : 2615153868
Fakultas/Prodi : FBS/ Pendidikan Bahasa Jerman
Alamat email : andremulyaalim@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 Media Permainan *Kreuzworträtsel* Terhadap Hasil Belajar Kosakata Bahasa Jerman Siswa SMA Kelas XI SMAN 31 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

(Andre Mulya Alim)

ZUSAMMENFASSUNG

Andre Mulya Alim. Der Einfluss von der Benutzung des Spielmediums Kreuzworträtsel auf die Lernergebnisse zum Subthema *Meine Familie* für die Schüler der 11. Klasse. Eine wissenschaftliche Abschlussarbeit zur Erlangung des Titels *Sarjana Pendidikan*. Deutschabteilung. Fakultät der Sprache und Kunst. Universitas Negeri Jakarta. Februar. 2021.

Wortschatz ist ein wichtiger Faktor, um Kommunikation zu führen und Sprache zu beherrschen. Wenn man eine Sprache beherrschen möchte, muss man auch viel Wortschatz haben. In der Sprache gibt es vier Fertigkeiten, nämlich das Hörverstehen, das Leseverstehen, das Sprechen und das Schreiben. Wortschatz ist wichtig, so dass diese vier Fertigkeiten durch die Beherrschung vom Wortschatz unterstützt werden.

Wortschatzbeherrschung unterstützt vier Fertigkeiten, aber nach der Erfahrung des Forschers beim Lehrpraktikum in einer Oberschule gab es einige Hindernisse beim Wortschatzlernen. Eine davon ist nicht effiziente Lernmedien. Hindernisse beim Lernen des Wortschatzes können mit guten Lernmedien minimiert werden. Es wird davon ausgegangen, dass gute Lernmedien Hindernisse beim Lernen des Wortschatzes abbauen und als Instrument zur Erreichung von Lernzielen eingesetzt werden können. Gute Lernmedien können das Lernmaterial für die Schüler einfacher machen.

Kreuzworträtsel kann beim Wortschatzlernen als Lernmedium benutzt werden, weil es den beherrschten Worschatz der Schüler vervielfachen kann. In diesem Spiel müssen die Schüler die Fragen über Wortschatz beantworten. Die Schüler müssen ihre Antworten in jedes Feld schreiben. Die Schüler müssen sich gut auf das Spiel konzentrieren, damit es gut funktionieren kann. Wenn die Schüler beim Spielen vom Kreuzworträtsel nicht vorsichtig sind, kann Kreuzworträtsel nicht mehr funktionieren.

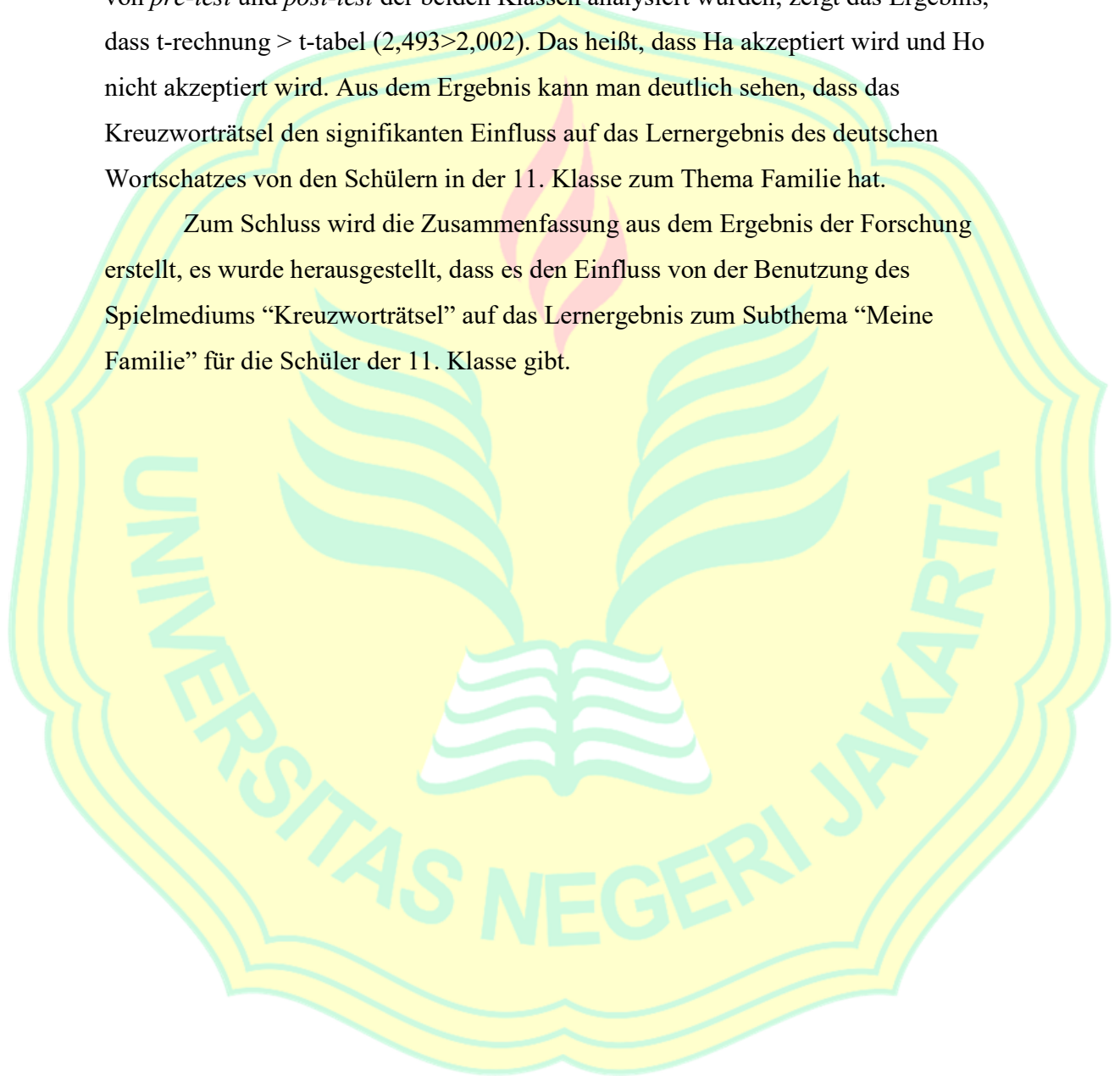
Die Fragen in der Forschung stellen sich auf dem Hintergrund der Forschung, nämlich: Welche Schwierigkeiten haben die Schüler beim Lernen des deutschen Wortschatzes? Wie lösen Sie Schwierigkeiten der Schüler beim Lernen des deutschen Wortschatzes? Wie kann die Nutzung von Spielmedien den Schülern das Erinnern an den deutschen Wortschatz erleichtern?. Der Fokus dieser Forschung ist der Einfluss von der Benutzung des Spielmediums Kreuzworträtsel auf die Wortschatzlernergebnisse zum Subthema Meine Familie für die Schüler der 11. Klasse zum Thema *Meine Familie* für die Schüler der 11. Klasse.

Das Ziel dieser Forschung ist es, den Einfluß von der Benutzung des Spielmedium "Kreuzworträtsel" auf das Lernergebnis zum Subthema "Meine Familie" für die Schüler der 11. Klasse zu beweisen. Für die vorliegende Forschung wurde die quantitative Methode mit *Control group pre-test-post-test* ausgewählt. In diesem Design gibt es zwei Klassen, das sind die Experimentenklasse und die Kontrollklasse. Die Schüler in der Klasse XI *Bahasa* sind die Experimentenklasse und die Schüler in der Klasse XI *IPS 4* sind die Kontrollklasse. Population dieser Forschung sind alle Schüler in der Klasse XI von *SMAN 31* Jahrgang 2019/2020. Die Probe wurde durch *Simple Random Sampling* ausgewählt. In dieser Forschung befinden sich zwei Variablen, nämlich die unabhängige Variable und die abhängige Variable. Das Spielmedium "Kreuzworträtsel" ist die unabhängige Variable und die Lernergebnisse zum Subthema "Meine Familie" ist die abhängige Variable. Das Forschungsinstrument ist der objektive Test, nämlich Mehrfachauswahl und Lückentest. In dieser Forschung wurde *Point Biserial Correlation* benutzt, um die Validität zu messen. Das Ergebnis zeigt, dass 33 von 50 Aufgaben als Forschungsinstrument benutzt werden konnten. Und *Kuder-Richardson (K-R 20)* wird benutzt, um die Reliabilität zu messen. Das Ergebnis ist 0,905249 . Das bedeutet, dass das Instrument zuverlässig ist.

Zum Analysieren der Daten wird t-Test auf Signifikantsgrad 0,05 benutzt. In dieser Forschung gibt es zwei Daten, nämlich die analysierten Daten von dem *pre-test*

und *post-test* der Schüler aus der Experimentenklasse und die analysierten Daten von dem *pre-test* und *post-test* der Schüler aus der Kontrollklasse. Nachdem die Daten von *pre-test* und *post-test* der beiden Klassen analysiert wurden, zeigt das Ergebnis, dass $t\text{-rechnung} > t\text{-tabel}$ ($2,493 > 2,002$). Das heißt, dass H_a akzeptiert wird und H_0 nicht akzeptiert wird. Aus dem Ergebnis kann man deutlich sehen, dass das Kreuzwörterrätsel den signifikanten Einfluss auf das Lernergebnis des deutschen Wortschatzes von den Schülern in der 11. Klasse zum Thema Familie hat.

Zum Schluss wird die Zusammenfassung aus dem Ergebnis der Forschung erstellt, es wurde herausgestellt, dass es den Einfluss von der Benutzung des Spielmediums "Kreuzwörterrätsel" auf das Lernergebnis zum Subthema "Meine Familie" für die Schüler der 11. Klasse gibt.



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur untuk Allah SWT berkat rahmat dan izin-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada Dr. Ellychristina DH, M.Pd. dan Dra. Miranda Yunus, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing peneliti selama penulisan skripsi ini dengan baik, sabar dan ikhlas. Ucapan terima kasih juga peneliti sampaikan kepada Uryadi Rohimin M.Pd. selaku Penasihat Akademik, serta Ibu dan Bapak dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman beserta dosen-dosen mata kuliah umum dan mata kuliah dasar keguruan, Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengetahuan yang bermanfaat selama masa studi peneliti.

Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Kepala sekolah SMAN 31 Dra. Markorijasti, M.Si., serta Ana Nur Hasanah, S.Pd. selaku guru mata pelajaran bahasa Jerman SMAN 31 yang telah memberikan izin dan bantuan kepada peneliti sehingga dapat melaksanakan penelitian di SMAN 31. Ucapan terima kasih tak lupa peneliti ucapkan kepada kedua orang tua, serta keluarga besar yang telah memberi dukungan dan doa. Terima kasih peneliti ucapkan teruntuk rekan-rekan yang juga telah membantu peneliti dalam menyusun skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa terdapat kekurangan pada skripsi ini, oleh karena itu, kritik dan saran demi penyempurnaan skripsi ini sangat diharapkan peneliti. Skripsi ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca dan pembelajaran bahasa Jerman.

Jakarta, Februari 2021

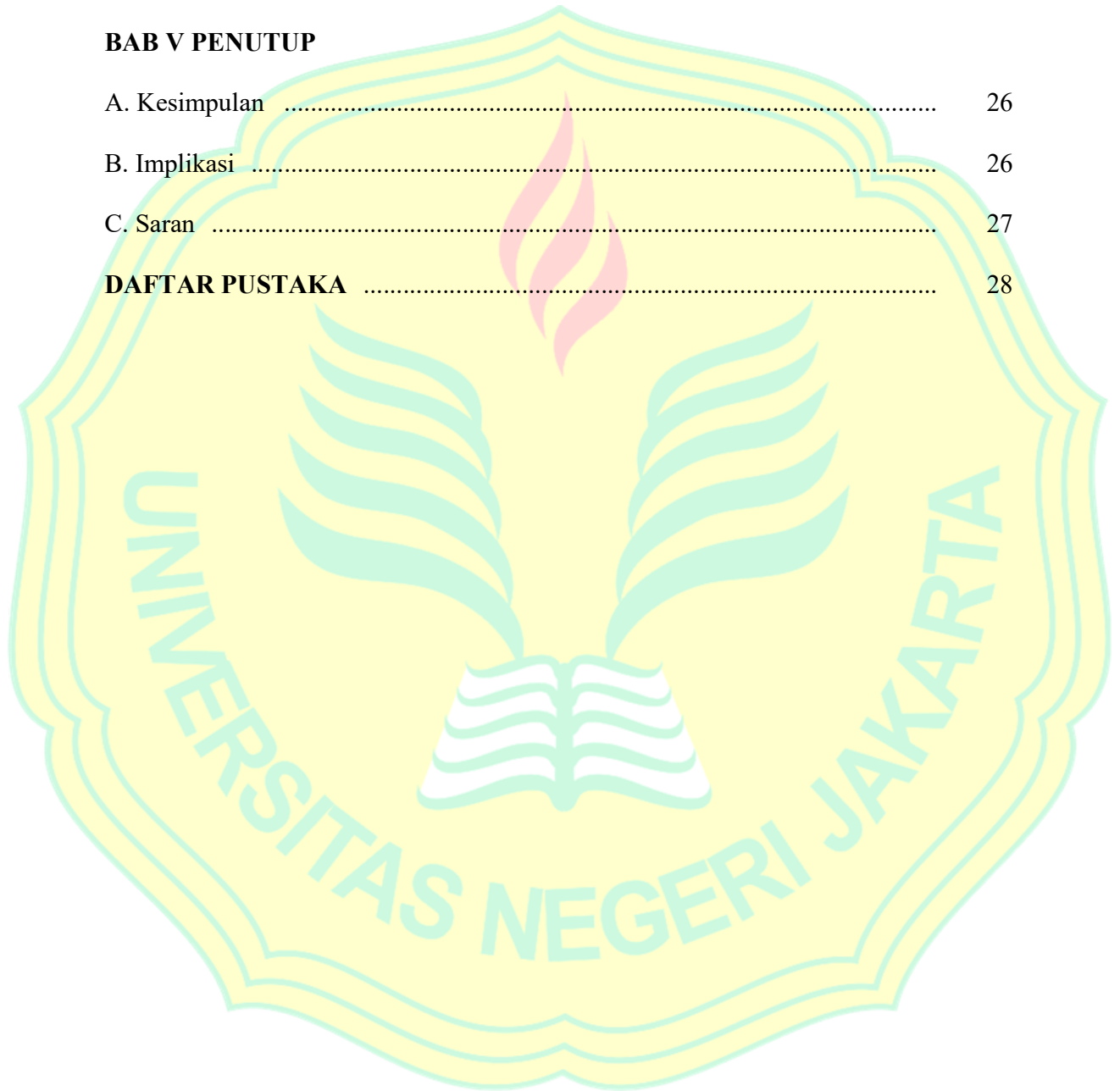
A.M.A.

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .	Error! Bookmark not defined.
<i>ZUSAMMENFASSUNG</i>	vi
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Kegunaan Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	

A. Deskripsi Teoretis	6
1. Hasil Belajar Kosakata	6
2. Media Permainan	8
B. Penelitian yang Relevan	11
C. Kerangka Berpikir	12
D. Hipotesis Penelitian	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Tujuan Penelitian	15
B. Lingkup Penelitian	15
C. Waktu dan Tempat Penelitian	15
D. Metode dan Desain	15
E. Populasi dan Sampel	16
F. Variabel-Variabel	17
G. Definisi Konseptual	17
H. Definisi Operasional	18
I. Instrumen Penelitian	19
J. Validitas dan Reliabilitas	20
K. Teknik Analisis Data	21
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	23
1. Deskripsi Hasil Data <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	23

2. Deskripsi Hasil Data <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	24
B. Hasil Pengujian Hipotesis	25
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	26
B. Implikasi	26
C. Saran	27
DAFTAR PUSTAKA	28



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Data Hasil <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	24
Tabel 2. Data Hasil <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	24



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen (RPP) I	30
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen (RPP) II	43
Lampiran 3. Kisi-kisi Soal <i>Pre-test Post-test</i>	58
Lampiran 4. Soal <i>Pre-Test -Post-Test</i>	60
Lampiran 5. Kunci Jawaban	72
Lampiran 6. Surat Izin Penelitian	74
Lampiran 7. Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian	75
Lampiran 8. Foto Kegiatan Belajar Mengajar	76
Lampiran 9. Tabel <i>r Product-Moment</i>	77
Lampiran 10. Tabel Nilai Presentil untuk Distribusi <i>t</i>	78
Lampiran 11. Uji Validitas dan Reliabilitas	79
Lampiran 12. Penghitungan Data Uji- <i>t Pre-test</i>	81
Lampiran 13. Penghitungan Data Uji- <i>t Post-test</i>	83