

**MEDIA PERMAINAN LUDO UNTUK KETERAMPILAN
BEBICARA BAHASA JERMAN SISWA KELAS XI
TOPIK *FAMILIE***



*Mencerdaskan &
Memartabatkan Bangsa*

Monica Muller

2615160010

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

AGUSTUS 2021

ABSTRAK

Monica Muller. Media Permainan Ludo untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas XI Topik *Familie*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Jakarta. Agustus. 2021.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media permainan Ludo sebagai alternatif pengajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Objek penelitian ini ialah media permainan Ludo sebagai media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti mendeskripsikan bagaimana media permainan Ludo digunakan untuk memberikan informasi tentang topik *Familie*.

Hasil pembahasan memaparkan media pembelajaran berupa media permainan Ludo yang desainnya dirancang menggunakan aplikasi perangkat lunak, yaitu *Adobe Photoshop*. Permainan ini dirancang sesuai kebutuhan dengan menggunakan komponen pendukung lainnya untuk membantu siswa menguasai keterampilan berbicara bahasa Jerman topik *Familie*. Komponen pendukung yang digunakan adalah kartu soal yang di dalamnya berisi pertanyaan dan pernyataan, empat pion dan empat orang pemain. Sesuai tahapan pembelajaran maka permainan Ludo ini dapat diaplikasikan pada tahapan latihan pematapan (*Festigungsphase*).

Berdasarkan hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa media permainan Ludo dengan langkah-langkah permainan dan komponen penunjang dibuat sebagai alternatif untuk memudahkan siswa dalam penguasaan keterampilan berbicara bahasa Jerman, khususnya topik *Familie*.

Kata Kunci: *Media Permainan Ludo, Keterampilan Berbicara, topik Familie.*

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Monica Muller
No. Reg : 2514150010
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Media Permainan Ludo untuk Keterampilan Berbicara
Bahasa Jerman Siswa Kelas XI Topik *Familie*

Telah berhasil dipertahankan dihadapan 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



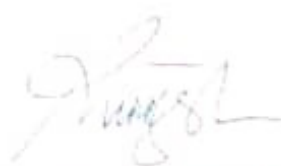
Dr. Ellychristina DH, M. Pd
NIP 196112231986032002

Pembimbing II



Dra. Miranda Yunus, M. Pd
NIP 196212011993032001

Ketua Penguji



Dra. Rina Agustin, M. Pd
NIP 196408051991032002

Penguji Ahli



Uryadi, M. Pd
NIP 197308052001121003



Jakarta, 2 Agustus 2021

Dekan

Dr. Liliana Muliastuti, M.Pd.
NIP 196805291992032001

LEMBAR PERNYATAAN

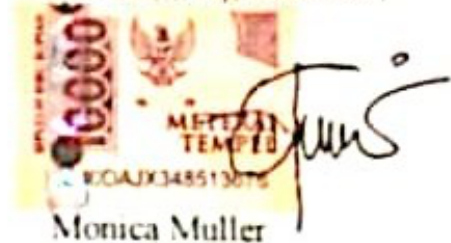
Yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Monica Muller
No. Reg : 2516150010
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Media Permainan Ludo untuk Keterampilan Berbicara
Bahasa Jerman Siswa Kelas XI Topik *Familie*

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya 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, 2 Agustus 2021



Monica Muller

No. Reg. 26151610010



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 : Monica Muller
NIM 2615160010
Fakultas/Prodi : Pendidikan Bahasa Jerman
Alamat email : mullermnc@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 :

Media Permainan Ludo untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas XI Topik *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, 30 Agustus 2021

Penulis

(Monica Muller)

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Tidak menutup kemungkinan bahwasannya dalam penyelesaian skripsi ini peneliti melibatkan banyak pihak, serta dukungan khusus dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang kepada Dr. Ellyschristina DH dan Dra. Miranda Yunus, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membantu dan membimbing peneliti dengan segala ketelitian, kesabaran, memberi saran, masukan dan semangat kepada peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi ini. Selain itu, terima kasih juga peneliti sampaikan kepada Dra. Rina Agustin M.Pd. selaku Penasihat Akademik yang telah membimbing peneliti dan sebagai penasihat selama berkuliah di Universitas Negeri Jakarta (UNJ). Terima kasih peneliti ucapkan kembali kepada Bapak-Ibu Dosen yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan dan keterampilan sejak awal masa perkuliahan hingga selesai.

Dengan ini peneliti sampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang tua dan kakak-kakak yang telah membantu, baik secara materil maupun moril sehingga peneliti dapat terus berjuang mewujudkan cita-cita yang tentunya tidak mudah. Tanpa peran keluarga, peneliti tidak akan pernah sampai di titik ini hingga sampai mendapat gelar yang tentunya merupakan salah satu cita-cita terbesar. Peneliti juga ucapkan terima kasih kepada teman-teman mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Angkatan 2016 yang selalu setia dan mewarnai segala proses semasa kuliah di UNJ, serta kepada seluruh pihak yang tidak mungkin peneliti tuliskan satu persatu namanya yang telah banyak membantu peneliti dalam menyelesaikan studi.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, baik isi maupun susunannya. Oleh karena itu, diharapkan saran dan masukan untuk perbaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat tidak hanya bagi peneliti, juga bagi para pembaca.

Jakarta, 2 Agustus 2021

M.M.

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	v
<i>ZUSAMMENFASSUNG</i>	vi
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Perumusan Masalah.....	5
C. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KERANGKA TEORI	
A. Deskripsi Teoretis	7
1. Media Pembelajaran	7
1.1 Media Permainan	8
2. Permainan Ludo	9
3. Keterampilan Berbicara	12

B. Penelitian yang Relevan	13
C. Kerangka Bepikir.....	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Tujuan Penelitian.....	17
B. Waktu dan Tempat Penelitian	17
C. Metode Penelitian.....	17
D. Objek Penelitian.....	18
E. Pembuatan Media Permainan Ludo.....	18
1. Pembuatan Media Permainan Ludo	18
2. Perancangan Media Permainan Ludo.....	19
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Spesifikasi Media Permainan Ludo.....	21
B. Proses Pembuatan.....	22
1. Tahap Persiapan	22
2. Tahap Pembuatan	23
C. Penggunaan Media Permainan Ludo.....	28
1. Tahap Awal	29
a. Aturan Permainan Ludo	29
b. Langkah-langkah.....	29
c. Keterangan Simbol	29
2. Tahap Bermain.....	31
3. Tahap Evaluasi.....	31
D. Keterbatasan Penelitian	32

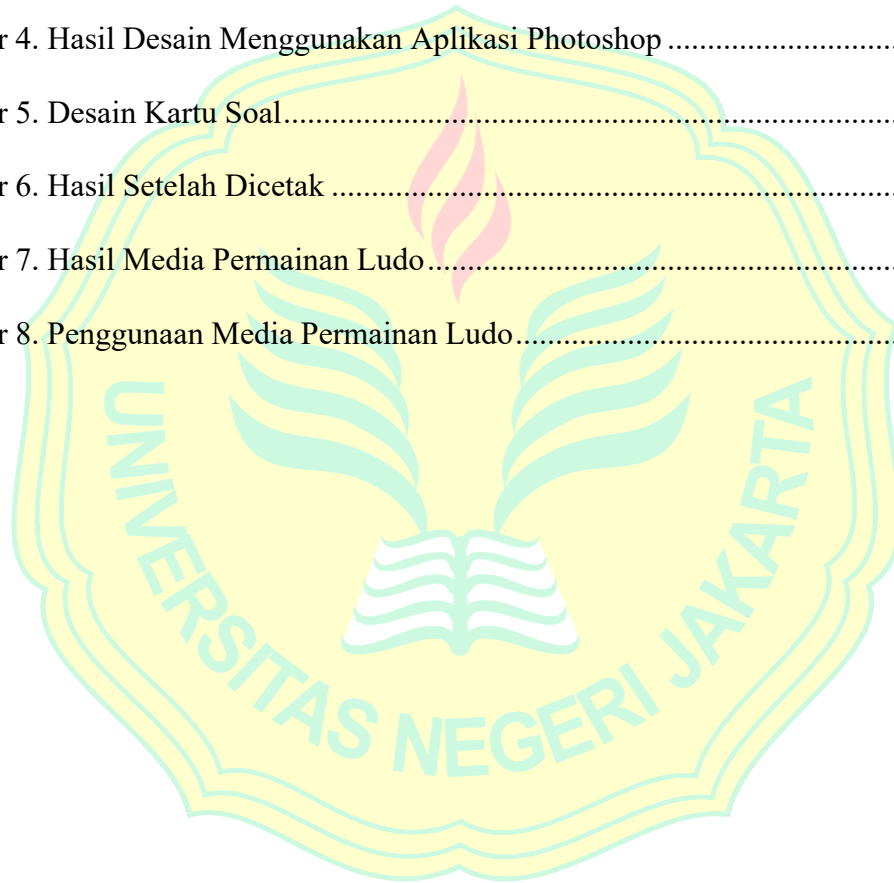
BAB V PENUTUP

A. Simpulan.....	33
B. Implikasi.....	33
C. Saran.....	33
DAFTAR PUSTAKA	35



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Halaman Utama Aplikasi <i>Adobe Photoshop</i>	11
Gambar 2. Konsep Awal	24
Gambar 3. Desain Manual.....	24
Gambar 4. Hasil Desain Menggunakan Aplikasi Photoshop	25
Gambar 5. Desain Kartu Soal.....	26
Gambar 6. Hasil Setelah Dicitak	27
Gambar 7. Hasil Media Permainan Ludo.....	28
Gambar 8. Penggunaan Media Permainan Ludo.....	28



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Rancangan Perancangan Pembelajaran (RPP) Media Permainan Ludo untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas XI Topik <i>Familie</i>	37
Lampiran 2. Kriteria Penilaian Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Tingkat SMA Kelas XI	44
Lampiran 3. Skenario Media Permainan Ludo untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas XI Topik <i>Familie</i>	45
Lampiran 4. Kumpulan Kalimat Pertanyaan dan Pernyataan yang Digunakan dalam Kartu Soal.....	53
Lampiran 5. Kunci Jawaban.....	54

