

ZUSAMMENFASSUNG

Hilda Syarah Fauzan. Der Einfluss des Spiels *Mystery Bag* beim Wortschatz-
lernergebnis zum Thema Schule. Eine wissenschaftliche Abschlussarbeit zur
Erlangung des Titels *Sarjana Pendidikan*. Deutschabteilung. Fakultät der Sprache
und Kunst. Universitas Negeri Jakarta. März 2017.

Unter Sprache versteht man ein System, das man benutzt, um sich mit
anderen zu verstehen. Die Sprache wird immer gebraucht, um sich zu
kommunizieren. Also ist sie sehr wichtig, dadurch kann man Ideen, Gedanken
und Gefühle ausdrücken. Heutzutage werden die Fremdsprachen an der
Oberschule oder *Sekolah Menengah Atas (SMA)* unterrichtet. Eine von denen ist
Deutsch. Im Deutschunterricht gibt es vier Sprachfertigkeiten, die die Schüler gut
beherrschen müssen, nämlich Hören, Sprechen, Lesen und Schreiben. Die
Sprachfertigkeiten sind immer mit dem Wortschatz verbunden. Deswegen sollen
die Schüler den Wortschatz gut behalten, um Deutsch besser zu beherrschen. Aber
die SMA-Schüler haben oft Schwierigkeiten, den Wortschatz länger im Kopf zu
behalten und ihn richtig anzuwenden, weil Schüler wenige Interesse haben,
Zusatzmaterial-ien zu suchen und keine Zeit haben zu wiederholen. Außerdem
wird höchstwahrscheinlich Wortschatz mit langweiliger Art und Weise
unterrichtet. Das führt dazu, dass die Schüler den gelernten Wortschatz schnell
vergessen.

Aus diesem Grund sollen die Lehrer alternative Methode beim Unterricht
finden. Wortschatz kann durch ein Spiel gelernt werden, z.B ; *Mystery Bag*.
Mystery Bag ist ein Spiel, in dem man einige Dinge in der Tasche erraten muss.
Schüler dürfen die Gegenstände in der Tasche nicht sehen und sie aus der Tasche
nicht herausholen. Die Schüler benutzen Tastsinn, damit sie Wortschatz in
Langzeitgedächtnis speichern können.

In dieser Forschung wird der Einfluss des Spiels *Mystery Bag* beim
Wortschatz-Lernergebnis zum Thema Schule vorgeschlagen. Dieses Thema wird

gewählt, weil es viel Wortschatz hat und in der Alltagssprache oft verwendet wird.

Die Fragestellung in dieser Forschung basieren sich auf den Hintergrund der Forschung, nämlich: Welche Schwierigkeiten haben die Schüler beim Lernen des Wortschatzes im Deutschunterricht? Wie werden die Schwierigkeiten beim Lernen des Wortschatzes aufgelöst? Wie wird das Spiel *Mystery Bag* beim Lernen des Wortschatzes im Deutschunterricht benutzt? Kann die Benutzung des Spiels *Mystery Bag* den Schülern helfen, um Wortschatz im Langzeitgedächtnis zu speichern? Gibt es den Einfluss vom Spiel *Mystery Bag* beim Wortschatz-Lernergebnis zum Thema Schule in der Klasse X? Der Schwerpunkt dieser Forschung ist der Einfluss des Spiels *Mystery Bag* beim Wortschatz-Lernergebnis zum Thema Schule in der Klasse X.

Es gibt relevante Abschlussarbeiten zu dieser Forschung nämlich: eine Abschlussarbeit der Japanischabteilung von Puspitasari mit dem Titel *Efektivitas Teknik Permainan Mystery Bag dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang* und eine Abschlussarbeit der Deutschabteilung von Magdalena Lusiana Manuama mit dem Titel *Perbedaan Hasil Latihan Kosakata Antara Siswa Yang Dilatih Dengan Memo-Spiel dan Buchstabensalat Pada Tema Familie di SMA Kelas XI*.

Wortschatz ist ein wichtiger Bestandteil im Sprachunterricht. Um Wortschatz beizubringen, braucht man kreative und interessante Methode, damit die Schüler sich dafür interessieren können, den Wortschatz zu lernen. Es gibt verschiedene Variationen bei Wortschatzunterricht, unter anderen mit dem Spiel. Ein Spiel soll Lernergebnis der Schüler bei der Wortschatzbeherrschung erhöhen und dann können Schüler die Lernziele einfacher erreichen. In dieser Forschung wird es dargestellt, dass die Schüler durch die Verwendung des Spiels *Mystery Bag* besseres Lernergebnis der deutschen Wortschatzfertigkeit zum Thema Schule haben.

Dieser Forschung wurde durchgeführt, um empirische Daten über den Einfluss des Spiels *Mystery Bag* beim Wortschatz-Lernergebnis zum Thema

Schule zu gewinnen. Dieser Forschung wurde im 1. Semester des Jahres 2016/2017 in der SMAN 67 Jakarta durchgeführt.

Die angewandte Methode in dieser Forschung ist eine quantitative Forschung mit *Pretest-Posttest control group design*. Und das Design dieser Forschung wurde in der 2 Klassen angewendet. Die Probanden in dieser Forschung sind die Schüler in der Klasse X.MIA.2 als die experimentelle Klasse und die Schüler in der Klasse X.MIA.4 als die Kontrollklasse.

Die Population dieser Forschung sind die Schüler der X. Klasse von SMAN 67 Jakarta Jahrgang 2016/2017, die Deutsch als Fremdsprache lernen. Und die Stichprobe sind 68 Schüler von 2. Klassen, die durch Simple Random Sampling ausgewählt werden.

In dieser Forschung befinden sich unabhängige Variable und eine abhängige Variable. Das Spiel *Mystery Bag* ist unabhängige Variable und der Wortschatz zum Thema Schule ist die abhängige Variable.

Das Instrument dieser Forschung ist Wortschatztests in Form von Lückentest mit 35 Aufgaben. Die Testaufgaben sind zunächst in der Klasse X-MIA-3 erprobt worden. Die Validität des Instruments dieser Forschung wird mit *Pearson Product Moment Instrument* bewertet. Nach der Probe der Testaufgaben wurden 27 von 35 Aufgaben als Forschungsinstrument benutzt.

Die Reliabilität des Instruments dieser Forschung wird mit *Kuder Richardson (KR-21)* bewertet. Das Instrument hat eine gute Reliabilität. Die Probe des Instruments ist 0,86336. Das bedeutet, dass das Instrument sehr zuverlässig ist.

Bei der Behandlung der Forschung wurde Posttest genommen, nämlich 27 berechtigten Aufgaben. Die Klassen wurden in 2 Gruppen geteilt. Die erste Gruppe, die mit dem Spiel *Mystery Bag* gelehrt wurde und die zweite Gruppe, die mit der konventionellen Methode gelehrt wurde. Die Behandlung in jeder Klasse wurde in einem Treffen gemacht und die Lernstufe des Wortschatzes zum Thema Schule zwischen dem Spiel *Mystery Bag* und konventioneller Methode bestand aus erster Aktivität.

In dieser Forschung wurde die quantitative Analyse als Methode. Es gibt zwei Daten, nämlich die analysierten Daten von dem *Pretest* und *Posttest* der Schüler in der Experimentklasse und die analysierten Daten von dem *Pretest* und *Posttest* der Schüler in der Kontrollklasse. Das Lernziel, das in dieser Forschung fokussiert wird, ist das Wortschatzergebnis zum Thema Schule. Die Experiment- und Kontrollklasse wurden mit dem *Pretest* und *Posttest* geprüft. Um die Hypothese zu prüfen, werden die Daten von den beiden Klassen mit dem t-Test analysiert.

Zum Analysieren der Daten wird t-Test auf Signifikanzgrad 0,05 verwendet. Nachdem die Daten vom *Pretest* und *Posttest* der Schüler in den beiden Klassen analysiert wurden, hat das Ergebnis gezeigt, dass das durchschnittliche Lernergebnis von den Schülern in der Experimentklasse größer als in der Kontrollklasse sind.

Das Ergebnis der Forschung zeigt, dass es unterschiedliches Ergebnis von *post-test* zwischen die Experiment- und Kontrollklasse gibt. Die Daten zeigen, $t_{\text{rechnung}} > t_{\text{tabel}}$ ($1,72854 > 1,6923$), das bedeutet H_0 nicht Akzeptiert. Es gibt unterschiedliches Ergebnis von *posttest* zwischen die Experiment- und Kontrollklasse, weil unterschiedliche Lernmedien beim Unterricht verwendet wird. Zusammenfassend hat diese Forschung gezeigt, dass es den Einfluss des Spiels *Mystery Bag* beim Wortschatz-Lernergebnis zum Thema Schule in der Klasse X gibt.