

Zusammenfassung

Via Aryani. 2010. *Der Unterschied der Schülerleistungen bei der Wortschatzbeherrschung zwischen Memo-Spiel und Domino-Spiel beim Thema Familie.* Eine wissenschaftliche Arbeit, Deutschabteilung der Fakultät der Sprache und Kunst der Staatlichen Universität Jakarta.

I. Einführung

1.1 Hintergrund

Wortschatz ist ein Bestandteil von allen sprachlichen Aktivitäten nämlich Lesen, Schreiben, Hören und Sprechen. Wenn man viele Wortschatz beherrscht, kann man gut schriftlich oder mündlich kommunizieren. Aber die Tatsache ist, viele Schüler haben Probleme bei der Wortschatzbeherrschung. Nicht alle Wortschatz können sie gut beherrschen. Deshalb wird die Variation des Unterrichts sehr gebraucht, damit die Motivation der Schüler beim Wortschatzlernen steigen kann.

In dieser Forschung werden Memo-Spiel und Domino-Spiel verwendet. Von dem Ergebnis dieser Forschung wird der Unterschied der Schülerleistungen bei der Wortschatzbeherrschung zwischen Memo-Spiel und Domino-Spiel beim Thema Familie gezeigt.

1.2 Identifizierung der Frage

Die Identifizierung der Frage dieser Forschung sind:

1. Wie ist der Wortschatzunterricht beim Thema Familie in der Oberschule?
2. Was kann die Schüler bei der Wortschatzbeherrschung beeinflussen?
3. Welche Unterrichtsvariation kann den Schülern bei der Wortschatzbeherrschung helfen?
4. Wie ist die Funktion des Spiels beim Lernen?
5. Welches Spiel kann den Schülern bei der Wortschatzbeherrschung helfen?
6. Was sind Memo-Spiel und Domino-Spiel?
7. Wie können Memo-Spiel und Domino-Spiel den Schülern bei der Wortschatzbeherrschung helfen?
8. Was ist der Unterschied der Schülerleistungen bei der Wortschatzbeherrschung zwischen Memo-Spiel und Domino-Spiel beim Thema Familie?

1.3 Begrenzung der Frage

Aus der Identifizierung der Frage wird diese Forschung beschränkt, nämlich der Unterschied der Schülerleistungen bei der Wortschatzbeherrschung zwischen Memo-Spiel und Domino-Spiel beim Thema Familie.

1.4 Problemschwerpunkt

Der Schwerpunkt dieser Forschung ist: Was ist der Unterschied der Schülerleistungen bei der Wortschatzbeherrschung zwischen Memo-Spiel und Domino-Spiel beim Thema Familie.

1.5 Interesse der Forschung

Diese Forschung kann die Lehrer informieren, welches Spiel (Memo-Spiel oder Domino-Spiel) für den Wortschatzunterricht geeignet ist.

II. Theoretische Grundlagen und Vorstellungsgrundlage

2.1 Die Theorien

2.1.1 Begriff des Spiels

Spiel ist eine von vielen Unterrichtsvariationen. Mit dem Spiel kann der Unterricht interressanter sein, und die gelernten Materialien können einfacher akzeptiert werden.

2.1.2 Begriff des Memo-Spiels

Memo-Spiel ist ein Kartenspiel, das aus gleichen Bildern oder Wörtern, verschiedenen Wörtern, Bild und Wort, und Wort oder Text und Text besteht.

2.1.3 Begriff des Domino-Spiels

Domino-Spiel ist ein Kartenspiel, das mit dem Strich in der Mitten der Karte modifiziert wird. Jede Karte besteht aus Wort und Wort oder Wort und Bild.

2.1.4 Begriff des Wortschatzes

Der Wortschatz umfaßt alle Wörter in einer Sprache. Beim Sprachenlernen ist Wortschatz sehr wichtig.

2.2 Relevante Forschungsergebnis

Da sind zwei relevante Forschungsergebnisse, nämlich: (1) Audrey Gabriella Titaley, „Model Pengajaran Kosakata Bahasa Jerman Bertema *Beruf* dengan Menggunakan *Memo-Spiel*“, Deutschabteilung der Fakultät der Sprache und Kunst der Staatlichen Universität Jakarta. (2) Ririen Parvitarini, „Upaya Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Sistem Periodik Unsur dan Struktur Atom dengan Menggunakan Media Permainan Domino Kimia“, Chemieabteilung der Fakultät der Mathe und Naturwissenschaft der Staatlichen Universität Jakarta.

2.3 Vorstellungsgrundlage

Wortschatz ist ein wichtiger Bestandteil im Sprachunterricht. Es gibt einige Variationen beim Wortschatzunterricht, zwei davon sind Spiele, nämlich Memo-Spiel und Domino-Spiel. Mit diesen Spielen kann der Unterricht interessanter sein, sodass der Ziel des Unterrichts leichter erreicht werden kann.

2.4 Hypothese der Forschung

Aufgrund der Theorien und Vorstellungsgrundlage wird es zusammengefasst, dass die Schülerleistungen bei der Wortschatzbeherrschung mit dem Memo-Spiel besser als die Schülerleistungen bei der Wortschatzbeherrschung mit dem Domino-Spiel.

III. Methodologie der Forschung

3.1 Ziel der Forschung

Das Ziel dieser Forschung ist, die empirischen Daten über den Unterschied der Schülerleistungen bei der Wortschatzbeherrschung zwischen Memo-Spiel und Domino-Spiel beim Thema Familie zu erhalten

3.2 Ort und Zeit der Forschung

Die Forschung wird an der SMA 47 Jakarta, Klasse XII, 1. Vierteljahr, Schuljahr 2009/2010 durchgeführt.

3.3 Methode der Forschung

Die Methode dieser Forschung ist quantitative Methode mit dem Forschungsentwurf "The Static-Group Comparison".

3.4 Population und Sample

Die Population ist alle Schüler in SMAN 47 Jakarta Klasse XII, die Deutsch lernen, und das Sample besteht aus zwei Gruppen (zwei Klassen), die die fast gleichen durchschnittlichen Noten beim Deutschunterricht haben.

3.5 Technik der Datensammlung

Die Daten sind Noten aus dem Ergänzungstest als Leitpunkte vom Posttest.

3.5.1 Definition des Konzeptes

Beim Wortschatzunterricht werden Memo-Spiel und Domino-Spiel als Variation des Unterrichts verwendet, um die Wortschatzbeherrschung der Schüler zu steigern.

3.5.2 Definition des Operationsplans

Die verwendeten Spiele in dieser Forschung sind Memo-Spiel und Domino-Spiel. Es gibt einige detaillierten Schritte in diesem Abschnitt. Der erste ist Probe des Instruments. In dem zweiten Schritt ist Experiment. In diesem Schritt müssen die Schüler Wortschatz durch die Verwendung des Memo-Spiels und Domino-Spiels lernen. Danach müssen die Schüler im dritten Schritt den Ergänzungstest machen. Und in dem letzten Schritt werden die Noten von dem Test mit t-Probe analysiert.

3.5.3 Instrument der Forschung

Das Instrument, um die Daten über die Wortschatzbeherrschung von den Schülern zu erhalten, ist ein Ergänzungstest.

3.5.4 Probe des Instruments

Das Instrument dieser Forschung wird mit dem Aufgabenvalidität, nämlich Product Moment geprüft. Und die Reliabilität des Instruments wird mit KR-21 verwendet. Es

gibt 37 Aufgaben, die gute Validität haben. Und das Instrument hat auch sehr gute Reliabilität, nämlich 0,897. Das zeigt, dass dieses Instrument valid und reliable ist.

IV. Ergebnis der Forschung

4.1 Erklärung der Daten

In dieser Forschung werden zwei Datengruppen gebildet, nämlich :

1. Die Datengruppe besteht aus der Leistungsnote von dem Ergänzungstest mit der Verwendung des Memo-Spiels.
2. Die Datengruppe besteht aus der Leistungsnote von dem Ergänzungstest mit der Verwendung des Domino-Spiels.

4.2 Analyse der Daten

4.2.1 Wortschatzleistung von Schülern anhand dem *Memo-Spiel*

Das Ergebnis der Berechnung von der Klasse Memo-Spiel zeigt: die höchste Note ist 97, die niedrigste Note ist 57, im Durchschnitt 78,55, Varians 108,20 und die Abbiegung Standar 10,40.

4.2.2 Wortschatzleistung von Schülern anhand dem Domino-Spiel

Das Ergebnis der Berechnung von der Klasse Domino-Spiel zeigt: die höchste Note ist 97, die niedrigste Note ist 40, im Durchschnitt 71,16, Varians 172,03 und die Abbiegung Standar 13,72.

4.2.3 Der Vergleich der beiden Gruppe

Der Vergleich	Memo-Spiel	Domino-Spiel
Die höchste Note	97	97
Die niedrigste Note	57	40
Mean	78,55	71,16
Abbiegung Standar	10,40	13,72
Varian	108,20	172,03

4.3 Probe der Voraussetzung der Hypothese

1. Probe der Normalisierung des Instruments wird mit Lilliefors geprüft.
2. Probe der Homogenität des Instruments wird mit Bartlett-Probek geprüft.

Nach der Probe der Nominalisierung und Homogenität des Instruments wird erkannt, dass das Instrument dieser Forschung normal und homogen ist.

4.4 Hypothese Probe

Die Hypothese der Forschung ist, die Schulerleistungen bei der Wortschatzbeherrschung mit dem Memo-Spiel sind besser als die Schülerleistungen bei der Wortschatzbeherrschung mit dem Domino-Spiel. Aus der Probe wird t-Zahl 2,72 erhalten.

Aufgrund der oben genannten Zahl kann schlußgefordert werden, dass t-Zahl (2,72) größer als t-Tabel (1,67) ist. Das bedeutet, die Hypothese dieser Forschung wird akzeptiert.

4.5 Erläuterung der Forschung

Die Datenanalyse zeigt, dass t-Zahl (2,72) größer als t-Tabel (1,67) ist. Das bedeutet, dass es den Unterschied der Schülerleistungen bei der Wortschatzbeherrschung mit dem Memo-Spiel und Domino-Spiel beim Thema

Familie gibt. Und die Schulerleistungen bei der Wortschatzbeherrschung mit dem Memo-Spiel sind besser als die Schülerleistungen bei der Wortschatzbeherrschung mit dem Domino-Spiel.

4.6 Mangel der Forschung

Die Mangeln dieser Forschung sind: (1)Die Zeit der Forschung ist kurz, weil die Schüler Blok-Prüfung machen wollten. (2)Andere Faktoren, die das Ergebnis der Forschung beeinflussen könnten, z.B. die Konditionen der Schüler und der Lehrer beim Unterricht.

V. Schlussfolgerung, Implikation, Vorschläge

5.1 Schlussfolgerung

Es gibt den Unterschied der Schülerleistungen bei der Wortschatzbeherrschung zwischen Memo-Spiel und Domino-Spiel beim Thema Familie. Die Schülerleistungen bei der Wortschatzbeherrschung mit dem Memo-Spiel sind besser als die Schülerleistungen bei der Wortschatzbeherrschung mit dem Domino-Spiel.

5.2 Implikation

Die Implikation dieser Forschung ist, die Lehrer können Memo-Spiel als Variation bei dem Wortschatzunterricht verwenden.

5.3 Vorschläge

Die Vorschläge sind die Lehrer sollen beim Wortschatzunterricht kreativ sein, z.B. bei der Verwendung des Memo-Spiels und Domino-Spiels und die Spiele sollen in der Schule vorhanden sein.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada nabi Muhammad SAW.

Dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada ibu Dra. Azizah Hanoum Siregar M.Pd selaku dosen pembimbing materi, ibu Dra. Indira Kusumadewi M.Pd selaku dosen pembimbing metodologi, ibu Dra. Cessy Triani M.Pd selaku Pembimbing Akademik dan ibu Dra. Santiah M.Pd selaku Ketua Jurusan Bahasa Jerman, yang telah membimbing penulis dengan penuh kesabaran dalam menyelesaikan skripsi ini.

Tak lupa penulis juga menyampaikan rasa terima kasih kepada bapak Drs. H. Asyikin selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 47 Jakarta Selatan dan ibu Rr. Dyah Anggoro Ratri S.Pd, yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian di sekolah.

Teristimewa dengan penuh rasa kasih sayang penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada bapak, ibu, ibunda (almarhumah), kakak-kakak dan adik-adik, yang selalu menjadi sumber motivasi bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih pula kepada teman-teman dan semua pihak yang senantiasa memberikan dukungan dan doa.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari para pembaca sangat diharapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Jakarta, Agustus 2010

V. A.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PUBLIKASI	iv
ZUSAMMENFASSUNG	v
KATA PENGANTAR	xvi
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xx
DAFTAR TABEL	xxii
DAFTAR GAMBAR	xxiii

BAB I. PENDAHULUAN

1.1.....Lata r Belakang	1
1.2.....Iden tifikasi Masalah	3
1.3.....Pemb atasan Masalah	4
1.4.....Peru musan Masalah	5
1.5.....Kegu naan Masalah	5

BAB II. PENYUSUNAN KERANGKA TEORETIK, KERANGKA BERPIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

2.1. Deskripsi Teoretik	6
2.1.1. Hakikat Permainan	6

3.6. teknik Analisis Data	36
3.7. Hipotesis Statistik	37

BAB IV. HASIL PENELITIAN

4.1. Deskripsi Data	38
4.2. Analisis Data	39
4.2.1. Hasil Tes Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Tema <i>Familie</i> Siswa yang Menggunakan Permainan <i>Memo-Spiel</i>	39
4.2.2. Hasil Tes Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Tema <i>Familie</i> Siswa yang Menggunakan Permainan <i>Domino-Spiel</i>	41
4.2.3. Data perbandingan nilai siswa yang menggunakan permainan <i>Memo-Spiel</i> dan <i>Domino-Spiel</i>	44 .
4.3 Pengujian Persyaratan Hipotesis	45
4.4 Pengujian Hipotesis	47
4.5 Hasil Analisis Data	48
4.6 Keterbatasan Penelitian	49

BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1. Kesimpulan	50
5.2. Implikasi	50
5.3. Saran	51

DAFTAR PUSTAKA	52
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN	54
--------------------------------	-----------

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-Kisi Instrumen Sebelum Uji Coba ...	54
Lampiran 2. Instrumen Tes Sebelum Uji Coba	56
Lampiran 3. Kunci Jawaban Sebelum Uji Coba Instrumen	62
Lampiran 4. Penghitungan Validitas Instrumen	63
Lampiran 5. Contoh Perhitungan Pengujian Validitas Soal Menggunakan Korelasi <i>Product</i> <i>Moment</i>	64
Lampiran 6. Reliabilitas	66
Lampiran 7. Contoh Penghitungan Reliabilitas Soal Menggunakan Persamaan (<i>Kuder Richardson</i>) <i>KR-21</i>	67
Lampiran 8. Kisi-Kisi Instrumen Setelah Uji Coba ...	68
Lampiran 9. Instrumen Tes Setelah Uji Coba	70
Lampiran 10. Kunci Jawaban Setelah Uji Coba Instrumen	75
Lampiran 11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	76
Lampiran 12. Skenario Pembelajaran	88
Lampiran 13. Soal-Soal Latihan	116
Lampiran 14. Gambar Tema <i>Familie</i>	120
Lampiran 15. Kartu <i>Memo-Spiel</i>	121
Lampiran 16. Kartu <i>Domino-Spiel</i>	125
Lampiran 17. Data Mentah Kelas <i>Memo-Spiel</i>	127
Lampiran 18. Penghitungan Statistik Deskriptif Kelas	

	<i>Memo-Spiel</i>	128
Lampiran 19.	Penghitungan Uji Normalitas Kelas <i>Memo-Spiel</i>	130
Lampiran 20.	Hasil Uji Coba Normalitas Kelas <i>Memo-Spiel</i>	132
Lampiran 21.	Data Mentah Kelas <i>Domino-Spiel</i>	133
Lampiran 22.	Penghitungan Statistik Deskriptif Kelas <i>Domino-Spiel</i>	134
Lampiran 23.	Penghitungan Uji Normalitas Kelas <i>Domino-Spiel</i>	136
Lampiran 24.	Hasil Uji Coba Normalitas Kelas <i>Domino-Spiel</i>	138
Lampiran 25.	Penghitungan Uji Homogenitas	139
Lampiran 26.	Penghitungan Hipotesis	141
Lampiran 27.	Harga Kritik dari <i>r Product Moment</i>	143
Lampiran 28.	Luas Dibawah Lengkungan Normal Standar dari 0 ke z	144
Lampiran 29.	Nilai Kritis L untuk Uji <i>Lilliefors</i> ...	145
Lampiran 30.	Harga Kritik <i>Chi Kuadrat</i>	146
Lampiran 31.	Nilai Presentil untuk Distribusi t	147
Lampiran 32.	Surat Keterangan penelitian	148

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Kelas <i>Memo-Spiel</i>	40
Tabel 2. Distribusi Frekuensi Kelas <i>Domino-Spiel</i> ...	42
Tabel 3. Perbandingan Nilai Tertinggi, Nilai Terendah, Mean, Simpangan Baku dan Varian	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Grafik Histogram Kelas <i>Memo-Spiel</i>	41 .
Gambar 2. Grafik Histogram Kelas <i>Domino-Spiel</i>	43