

ABSTRACT

Fitria. 2020. The Influence of *Würfelspiel* Game Media for 11th Grade Students on Vocabulary in Senior High School 42 Jakarta with *Meine Familie* Theme. Thesis. Jakarta: Faculty of Language and Art. State University of Jakarta.

This study aims to obtain empirical and valid data about the Influence of *Würfelspiel* Game Media for 11th Grade Students on Vocabulary in Senior High School 42 Jakarta which was held in August of the 2019/2020 school year. The research method used is a quantitative method with a Control Group Pre-Test Post-Test research design. The sample of this study were 66 students, which were divided into 35 students of the XI MIPA 4 experimental class and 31 students of control class XI MIPA 3 were 31 students. The instrument used in this study is a vocabulary test in the form of a supply type test. To calculate the validity of the instrument used Product Moment from Pearson with the results 25 of 40 questions valid. K-R 21 is used for reliability testing and the results of the reliability test calculations show that the instruments used are reliable.

From the results of this study the t-count value for the Post-Test between the experimental class and the control class of 2.15836 with t_{table} at a significant level of two 5% tails and a degree of freedom (dk) 64 of 1.99773. Thus, the Post-Test results are greater than t_{table} . This shows, that there are differences in Post-Test results between the experimental class and the control class, so the research hypothesis is accepted. If so, then there is an influence of *Würfelspiel* Game Media for Students on Vocabulary in Senior High School.

Keywords: Influence, *Würfelspiel*, Vocabulary.

ABSTRAK

Fitria. 2020. Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Würfelspiel* Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Kelas XI Tema *Meine Familie*. Skripsi. Jakarta: Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data empiris dan valid mengenai pengaruh penggunaan media permainan *Würfelspiel* terhadap penguasaan kosakata siswa kelas XI SMAN 42 Jakarta yang dilaksanakan pada bulan Agustus tahun ajaran 2019/2020. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan desain penelitian *Control Group Pre-Test Post-Test*. Sampel penelitian ini sebanyak 66 siswa, yang terbagi dalam kelas eksperimen XI MIPA 4 sebanyak 35 siswa dan kelas kontrol XI MIPA 3 sebanyak 31 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini merupakan tes kosakata dalam bentuk tes isian. Untuk menghitung validitas instrumen digunakan *Product Moment* dari Pearson dengan hasil 25 dari 40 soal valid. K-R 21 digunakan untuk uji reliabilitas dan hasil dari perhitungan uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan reliabel.

Dari hasil penelitian ini diketahui nilai thitung untuk Post-Test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 2,15836 dengan t_{tabel} pada taraf signifikan dua ekor 5% dan derajat kebebasan (dk) 64 sebesar 1,99773. Dengan demikian, hasil Post-Test thitung lebih besar dari dari t_{tabel} . Hal tersebut menunjukkan, bahwa terdapat perbedaan hasil Post-Test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga hipotesis penelitian diterima. Jika demikian, maka terdapat pengaruh penggunaan media permainan *Würfelspiel* terhadap penguasaan kosakata siswa kelas XI SMA.

Kata kunci: Pengaruh, *Würfelspiel*, Penguasaan Kosakata.