

ZUSAMMENFASSUNG

FITRIA. Der Einfluss von der Benutzung des Spielmediums Würfelspiel auf die Wortschatzbeherrschung zum Thema 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. Januar 2020.

Mit dem Begriff "Sprache" bezeichnet man als Kommunikationsmittel, das man täglich benutzt, um Gedanken und Gefühle auszudrücken. Zurzeit werden die Fremdsprachen in der Oberschule oder *Sekolah Menengah Atas* (SMA) unterrichtet. In dem Sprachprogramm (Klasse *Peminatan Bahasa*) werden die Fremdsprachen als ein Pflichtfach unterrichtet. Dazu kommt, dass die Fremdsprachen im natur- und sozialwissenschaftlichen Programm (Klasse *Lintas Minat*) als ein Wahlfach gewählt werden. Eine davon ist Deutsch. Im Deutschunterricht gibt es vier Fertigkeiten, nämlich Hören, Sprechen, Lesen, und Schreiben, die von den Schülern beherrscht werden sollen. Um die vier Fertigkeiten zu unterstützen, gibt es noch andere Elemente. Eines der unterstützenden Elemente der deutschen Sprache ist Wortschatz. Man braucht ausreichende Wortschatz, um kommunizieren zu können. Weil die Qualität der Sprache einer Person von ihrer Menge der Wortschatze abhängt, ist der Wortschatz sehr wichtig für die Kommunikation.

Nach der Erfahrung der Forscherin beim Lehrpraktikum in einer Oberschule haben die Schüler Schwierigkeiten, sich an einen neuen oder an zuvor erlernten Wortschatz zu erinnern. Da die Schüler über den begrenzten Wortschatz verfügen, haben die Schüler Schwierigkeiten, ihre Meinung und Ideen auszudrücken, sowohl in mündlicher als auch in schriftlicher Sprache.

Um dieses Problem zu lösen, sollen die Lehrer alternative Medien im Unterricht finden. Eins davon ist ein Spiel. In dieser Forschung wird Würfelspiel benutzt, weil dieses Spiel sich zum Wiederholen und Festigen von einem neuen oder zuvor erlernten Wortschatz eignet. In diesem Spiel müssen die Schüler würfeln und mit ihrer Spielfigur auf die Felder vorwärts gehen. Die Schüler

müssen die Fragen über Wortschatz von ihrem Spielnachbarn/ihrer Spielnachbarin beantworten. Es ist sehr möglich, dass die Schüler die gleichen Fragen beantworten sollen. Die Schüler müssen sich gut konzentrieren, damit sie ihren Wortschatz festigen und in Langzeitgedächtnis speichern können.

Die Fragen in der Forschung stellen sich auf der Hintergrund der Forschung, nämlich: Wie wird der deutsche Wortschatz von den Schülern beherrscht? Wie werden die Schwierigkeiten beim Lernen des Wortschatzes aufgelöst? Welche Medien können den Schülern helfen, um Wortschatz zu beherrschen? Wie wird das Spiel *Würfelspiel* beim Lernen des Wortschatzes im Deutschunterricht benutzt? Gibt es den Einfluss von der Benutzung des Spiels *Würfelspiel* auf die Wortschatzbeherrschung zum Thema *Meine Familie* für die Schüler der 11. Klasse? Der Fokus dieser Forschung ist der Einfluss von der Benutzung des Spielmediums *Würfelspiel* auf die Wortschatzbeherrschung zum Thema *Meine Familie* für die Schüler der 11. Klasse.

Es gibt relevante Abschlussarbeit zu dieser Forschung, nämlich die Abschlussarbeit von Ardiyati May Nggiri mit dem Titel "Die Effektivität von der Benutzung des Liedmediums auf die deutsche Wortschatzbeherrschung für die Schüler der 10. Klasse an der SMAN 1 Muntilan Magelang" und die Abschlussarbeit von Marvin Hendry D. mit dem Titel "Der Unterschied zwischen dem Lernergebnis mit dem Rallyspiel und Würfelspiel beim Sprechen zum Thema Alltagsleben für die Schüler der 11. Klasse an der SMAN 26 Jakarta."

Für die vorliegende Forschung wurde die quantitative Methode mit *Control Group Pre-Test Post-Test Design* ausgewählt. In diesem Design gibt es zwei Klassen, das sind die Experimentklasse und die Kontrollklasse. Die Schüler in der Klasse XI MIPA 4 sind als die Experimentklasse und die Schüler in der Klasse XI MIPA 3 als die Kontrollklasse. Die Population dieser Forschung sind alle Schüler in der Klasse XI von SMAN 42 Jahrgang 2019/2020. Die Probe wurde durch *Simple Random Sampling* ausgewählt. Das sind 66 Schüler von zwei Klassen.

Diese Forschung besteht aus zwei Variablen, nämlich: die unabhängige Variable und die abhängige Variable. Das Spielmedium *Würfelspiel* ist die

unabhängige Variable und die Wortschatzbeherrschung ist die abhängige Variable.

Das Forschungsinstrument ist der Wortschatztest in Form von Lückentest. In dieser Forschung wird *Pearson Product Moment* benutzt, um die Validität zu messen. Das Ergebnis zeigt, dass 25 von 40 Aufgaben als Forschungsinstrument benutzt werden konnten. Und *Kuder-Richardson (K-R 21)* wird benutzt, um die Reliabilität zu messen. Das Ergebnis ist 0,798065. Das bedeutet, dass das Instrument zuverlässig ist.

Die Daten in der Forschung sind zwei Gruppen, das sind die Daten vom *Pre-Test* und *Post-Test* der Schüler in der Experimentklasse und die Daten vom *Pre-Test* und *Post-Test* der Schüler in der Kontrollklasse. Zum Analysieren der Daten wird *t-test* mit zweiseitigem Signifikangrad 0,05 verwendet. Das Ergebnis zeigt, dass es unterschiedliches Ergebnis vom *Post-Test* zwischen der Experimentklasse und Kontrollklasse. Die Daten zeigen, dass $t_{\text{rechnung}} 2,15836$ größer als $t_{\text{tabel}} 1,99773$ ist. Das bedeutet, dass H_0 nicht akzeptiert wird. Es gibt unterschiedliche Ergebnisse vom *Post-Test* zwischen der Experimentklasse und Kontrollklasse, da unterschiedliche Lernmedien im Unterricht verwendet werden. Zum Schluss wird die Zusammenfassung aus dem Ergebnis der Forschung erstellt, dass es den Einfluss von der Benutzung des Spielmediums *Würfelspiel* auf die Wortschatzbeherrschung zum Thema *Meine Familie* für die Schüler der 11. Klasse gibt.