

**PENERAPAN TEKNIK PERMAINAN *JENGA* DALAM PEMBELAJARAN
BERBICARA BAHASA JERMAN**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Departemen Pendidikan Bahasa Jerman



Oleh :

Elza Nurfaizah

NIM 1401831

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN BAHASA JERMAN
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2019

**PENERAPAN TEKNIK PERMAINAN *JENGA* DALAM PEMBELAJARAN
BERBICARA BAHASA JERMAN**

Oleh :
Elza Nurfaizah

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra

© Elza Nurfaizah

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2019

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

ELZA NURFAIZAH

PENERAPAN TEKNIK PERMAINAN *JENGA* DALAM PEMBELAJARAN
BERBICARA BAHASA JERMAN

disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Drs. Amir, M.Pd.

NIP. 19611110 1985031 005

Pembimbing II



Ending Khoerudin S.Pd., M.Hum.

NIP. 19710509 199802 1 001

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Bahasa Jerman



Putrasulung Baginda, S.Pd., M.Hum.

NIP.19790102 200312 1 002

ABSTRAKSI

Nurfaizah, Elza. 2019. Penerapan Teknik Permainan *Jenga* dalam Pembelajaran Berbicara Bahasa Jerman. Skripsi. Bandung: Departemen Pendidikan Bahasa Jerman. Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra. Universitas Pendidikan Indonesia.

Keterampilan berbicara merupakan hal yang paling nyata dan tampak dari seorang pembelajar bahasa Jerman. Dalam pembelajaran berbicara bahasa Jerman, siswa masih memiliki kesulitan. Untuk mengatasi masalah tersebut, salah satu inovasi dari teknik permainan yang dapat diterapkan yaitu teknik permainan *Jenga*. Permainan *Jenga* adalah permainan menyusun balok yang dilakukan oleh kelompok, dan dengan sedikit modifikasi permainan *Jenga* dapat digunakan dalam pembelajaran berbicara bahasa Jerman. Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui: 1) keterampilan berbicara siswa sebelum dan sesudah diterapkan teknik permainan *Jenga*; 2) efektivitas teknik permainan *Jenga* dalam pembelajaran berbicara bahasa Jerman. Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian *quasi experiment* tanpa kelas kontrol. Seluruh siswa SMAN 19 Bandung yang mempelajari bahasa Jerman merupakan populasi dari penelitian ini dan siswa kelas X IPS 3 yang berjumlah 30 siswa dipilih menjadi sampel penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes wawancara dengan tema "*sich vorstellen*" dan *treatment* yang diterapkan yaitu teknik permainan *Jenga*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah diterapkan teknik permainan *Jenga* dengan nilai rata-rata *pretest* 52 menjadi 82 pada *posttest*. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa teknik permainan *Jenga* efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa sehingga teknik permainan *Jenga* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran berbicara bahasa Jerman.

KURZFASSUNG

Nurfaizah, Elza. 2019. Die Anwendung des Jenga-Spiels in der deutschen Sprechfertigkeit. Bandung: Eine Abschlussarbeit an der Deutschabteilung, Fakultät für Sprachen und Literatur. Pädagogische Universität Indonesiens.

Sprechfertigkeit ist die konkretsten und sichtbarsten Fähigkeit von einem deutschen Schüler. Beim Lernprozess des deutschen Sprechfertigkeit haben die Schüler noch Schwierigkeiten. Um dieses Problem zu lösen, könnten die Schüler einen der Innovationen von Spieltechniken beziehungsweise Jenga Spiel anwenden. Jenga ist ein Block Stacking Spiel, das in einer Gruppe gespielt wird. Mit einigen Modifikationen kann das Jenga-Spiel im Deutschunterricht besonders für die Sprechfertigkeit verwendet werden. Die Untersuchungsziele waren nämlich: 1) die Sprechfertigkeit der Schüler vor und nach der Jenga Spieltechniken angewendet; 2) die Effektivität dieses Jenga-Spiel in der deutschen Sprechfertigkeit herauszufinden. In dieser Untersuchung wurde quasi-experimentelle Methode ohne Kontrollklasse verwendet. Die Population dieser Untersuchung waren alle Schüler der SMAN 19 Bandung und als Probanden wurden die Schüler von der Klasse X IPS 3 SMAN 19 Bandung genommen. Das benutze Instrument ist ein Interviewtest mit dem Thema "sich vorstellen". Außerdem wurde des Jenga-Spiels im Lernprozess des Sprechfertigkeit als die Behandlung eingesetzt. Das Resultat dieser Untersuchung zeigt, dass es eine signifikante Steigerung bei der Beherrschung der Sprechfertigkeit nach der Behandlung gibt. Im Vortest ist der Mittelwert 52 und im Nachtest ist er 82. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Anwendung des Jenga-Spieltechniken zur Steigerung in der deutschen Sprechfertigkeit effektiv ist. Deshalb könnten die Lehrende beim Deutschunterricht Jenga-Spieltechniken als ein alternatives Technik für die Verbesserung der Sprechfertigkeit verwenden.

ABSTRACT

Nurfaizah, Elza. 2019. The application of Jenga game techniques in learning of German speaking. Research Paper. Bandung: Department of German Education. Faculty of Language and Literature Education. Indonesian University of Education.

Speaking skill is the most concrete and visible evident from someone who learn German. In learning German speaking skills, there are several difficulties that they have to overcome. To overcome those huddles, one of the many innovation is to apply the techniques of Jenga game in learning of German speaking. Jenga game is a blocks building game that could be played by a group, and with some modification, Jenga game could be used in learning of German speaking. The purposes of this research are to discover: 1) the speaking skills of the learners before and after the application of Jenga game techniques; 2) the effectivity of Jenga game techniques in learning of German speaking. This research uses quasi experiment research methods without controlled class. All students of SMAN 19 Banding who learn German are the population for this experiment and the 30 students of X IPS 3 class are chosen as the research samples. The instruments used in this experiments are in the form of interviews with "sich vorstellen" as the theme and the applied treatments are the Jenga game techniques. The result shows that the students' German speaking skills have a significant improvement after the application of Jenga game techniques, from the average score for pretest is 52 to 82 in posttest. Thus, it can be said that Jenga game techniques are effective in improving the students' German speaking skill, and could be used as an alternative in learning of German speaking.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
ABSTRAKSI	i
KURZFASSUNG	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL DAN GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Struktur Organisasi Skripsi	6
BAB II KAJIAN TEORETIK	
A. Hakikat Teknik Pembelajaran	8
1. Pengertian Teknik Pembelajaran	8
2. Jenis-jenis Teknik Pembelajaran.....	9
3. Teknik Permainan	10
B. Teknik Permainan <i>Jenga</i>	11
1. Pengertian	11
2. Langkah-langkah Permainan <i>Jenga</i>	12
3. Kelebihan dan Kekurangan.....	20
C. Pembelajaran Bahasa Jerman di Sekolah.....	20
D. Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman	21
1. Hakikat Berbicara	21
2. Keterampilan Berbicara	22
3. Tujuan Pembelajaran Berbicara	22

4. Indikator Keterampilan Berbicara.....	23
5. Penilaian Keterampilan Berbicara	23
E. Penelitian yang Relevan.....	27
F. Kerangka Berpikir.....	28
G. Hipotesis	29

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian	30
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	30
C. Populasi dan Sampel	31
1. Populasi.....	31
2. Sampel.....	31
D. Instrumen Penelitian	31
E. Prosedur Penelitian	32
1. Pengumpulan Data	32
2. Analisis Data	33

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data.....	34
1. Keterampilan Berbicara Siswa Sebelum Diterapkan Teknik Permainan <i>Jenga</i>	34
2. Keterampilan Berbicara Siswa Setelah Diterapkan Teknik Permainan <i>Jenga</i>	34
B. Uji Persyaratan Analisis.....	34
1. Uji Normalitas Data	35
2. Uji Homogenitas Variansi Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	35
3. Uji Signifikansi Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	35
4. Pengujian Hipotesis	36
C. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran.....	36
1. Tes Awal (<i>Pretest</i>)	36
2. Perlakuan (<i>Treatment</i>) 1	37
3. Perlakuan (<i>Treatment</i>) 2	38
4. Perlakuan (<i>Treatment</i>) 3	40
5. Tes Akhir (<i>Posttest</i>)	41

D. Pembahasan Hasil Penelitian	41
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI	
A. Simpulan	44
B. Implikasi	44
C. Rekomendasi.....	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN.....	47
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	137

DAFTAR TABEL DAN GAMBAR

Tabel 2.1	Kriteria Penilaian Keterampilan Berbicara Dinsel dan Reinmann.....	26
Tabel 2.2	Kategori penilaian menurut Arikunto.....	27
Tabel 3.1	Desain Penelitian.....	30
Tabel 4.1	Pelaksanaan Penelitian.....	36
Tabel 4.2	Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	58
Tabel 4.3	Kategori Penilaian menurut Arikunto.....	59
Tabel 4.4	Uji Normalitas Data <i>Pretest</i>	61
Tabel 4.5	Uji Normalitas Data <i>Posttest</i>	63
Tabel 4.6	Simpangan Baku Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	64
Tabel 4.7	Distribusi Nilai <i>Pretest</i> , <i>Posttest</i> dan <i>Gain</i> Siswa.....	65
Tabel 4.8	Jumlah Kuadrat Deviasi (ΣX^2d).....	66
Gambar 2.1	Logo Permainan <i>Jenga</i>	12
Gambar 2.2	Balok <i>Jenga</i> yang Telah Disusun.....	13
Gambar 2.3	Ilustrasi Pengambilan Balok <i>Jenga</i>	13
Gambar 2.4	Ilustrasi Penempatan Balok <i>Jenga</i>	13
Gambar 2.5	Ilustrasi Menara <i>Jenga</i> yang Runtuh.....	14
Gambar 2.6	Balok <i>Jenga</i> yang Telah Dimodifikasi dengan Nomor.....	14
Gambar 2.7	Daftar Perintah.....	15
Gambar 2.8	Cover Daftar Perintah.....	16
Gambar 2.9	Perintah pada Daftar Perintah.....	16
Gambar 2.10	<i>Lösung</i> Daftar Perintah.....	18
Gambar 2.11	Papan Skor.....	18

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pernyataan <i>Expert Judgement</i>	47
Lampiran 2 Lembar Penilaian Validitas Instrumen Penelitian Berdasarkan pada <i>Expert Judgement</i>	48
Lampiran 3 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Keterampilan Berbicara	57
Lampiran 4 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	58
Lampiran 5 Kategori Penilaian menurut Arikunto	59
Lampiran 6 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> (X) dan <i>Posttest</i> (Y).....	60
Lampiran 7 Uji Homogenitas Variansi Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	64
Lampiran 8 Uji Signifikansi Perbedaan Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	65
Lampiran 9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 1	69
Lampiran 10 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 2	86
Lampiran 11 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 3	100
Lampiran 12 Kurve Normal 0 s/d Z	117
Lampiran 13 Nilai Kritis L untuk Uji Liliefors	119
Lampiran 14 Tabel Distribusi F	120
Lampiran 15 Nilai-nilai dalam Distribusi t	124
Lampiran 16 Tabel Distribusi t	125
Lampiran 17 SK Skripsi	129
Lampiran 18 Surat Ijin Penelitian	131
Lampiran 19 Surat Keterangan Penelitian.....	132
Lampiran 20 Dokumentasi	133

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Gorskih, Ada. (2009). *Die Fertigkeit Sprechen im Fremdsprachunterricht*. Munich: Grin Verlag.
- Heriawan, Adang, dkk. (2012). *Metodologi Pembelajaran: Kajian Teoretis Praktis, Model, Pendekatan, Strategi, Metode dan Teknik Pembelajaran*. Banten: LP3G.
- Institut, Goethe. (2000). *Fit fürs Zertifikat Deutsch*. Ismaning. Hueber Verlag.
- Institut, Goethe. (2010). *Fit in Deutsch A1*. Ismaning: Hueber Verlag.
- Kirana, Dita Zahra. (2014). Keefektifan penggunaan media lagu pada pembelajaran keterampilan berbicara bahasa jerman peserta didik kelas X di madrasah aliyah negeri purworejo. *Skripsi S1*. Yogyakarta. Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman, FBS UNY.
- nn.-. *Aufgaben des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmen für Sprachen (GER)*. [online]. Diakses dari <http://www.europaeischer-referenzrahmen.de/>. Pada tanggal [05-12-2018].
- Pringgawidagda, Suwarna. (2002). *Strategi Penguasaan Berbahasa*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa
- Raker, Michael Katharina. (2003). *Spiele im Unterricht*. München. GRIN Verlag
- Rampillon, Ute. (1997). *Lerntechniken im Sprachunterricht*. Ismaning: Hueber Verlag.
- Scott, Leslie. *About Jenga*. [online]. Diakses dari <http://jenga.com/about.php/>. Pada tanggal [02-10-2018].
- Soeparno.-. *Tujuan Permainan*. [online]. Diakses dari <http://www.seputarpengetahuan.co.id/2015/08/pengertian-permainan-bahasa-manfaatnya-dalam-proses-pembelajaran.html>. Pada tanggal [10-12-2018].
- Sugianto, Mayke. (1995). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti.
- Sumirat, Utami Cahya. (2013). Efektivitas Teknik Permainan Jenga Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang Tingkat Dasar. *Skripsi S1*. Bandung: Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, FPBS UPI.
- Uno. H. Hamzah B. (2012). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.