

**KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA *GAME BEFORE YOU KNOW IT*
PADA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN
DI SMA NEGERI 2 BANGUNTAPAN BANTUL**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



**oleh
PUJIATI
NIM 09203241025**

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA JERMAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
SEPTEMBER 2013**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Keefektifan Penggunaan Media *Game Before You Know It* pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman di SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul” ini telah disetujui oleh dosen pembimbing dan telah diujikan.



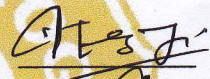
Yogyakarta, 2 Agustus 2013
Pembimbing,

Drs. Sulis Triyono, M.Pd
NIP 19580506 198601 1 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Keefektifan Penggunaan Media *Game Before You Know It* pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman di SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 1 Agustus 2013 dan dinyatakan lulus.

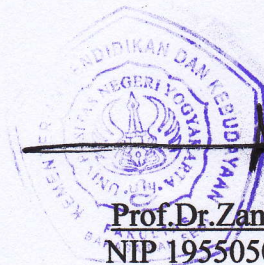
DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Dra. Sri Megawati, M.A.	Ketua Penguji		<u>20.09.2013</u>
Dra. Tri Kartika Handayani, M.Pd.	Sekretaris Penguji		<u>19.9.2013</u>
Drs. Sudarmaji, M.Pd.	Penguji I		<u>3/9</u>
Drs. Sulis Triyono, M.Pd.	Penguji II		<u>9/9 '13</u>

Yogyakarta, 5 Agustus 2013

Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof.Dr.Zamzani, M.Pd.
NIP 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : **Pujiati**

NIM : 09203241025

Program studi : Pendidikan Bahasa Jerman

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 2 Agustus 2013

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Pujiati', with a stylized flourish at the end.

Pujiati
NIM 09203241025

MOTTO

CINTAI SEPENUH HATI DAN LAKUKAN DENGAN KESUNGGUHAN

APA YANG HARUS KAMU LAKUKAN

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini untuk:

- Allah SWT, semoga karya ini menjadi karya yang diberkahi dan diridhoi oleh-Mu ya Rabb, amin.
- Bapak Ibu, kedua orang tuaku yang telah berusaha sekuat tenaga serta berdoa untuk kebaikan dan kebahagiaan putra-putrinya, dan kedua orang yang teramat sangat hebat yang pernah ada di muka bumi ini.
- Mas Rin dan mbak Ti, kedua kakak yang setia mensupport aku, Annas, adikku tercinta, dan kedua keponakanku yang aku sayang.
- Sahabat-sahabat terbaikku Ijah dan Puput, Ani, Osda, Nita, DKB 09 yang selalu aku sayang, DKC 09 teman seperjuangan, dan buat teman kosku Cemeng, Ratna, bunda Eri dan yang tidak bisa aku sebutkan satu persatu.
- Abang Crhistoforus Gati terimakasih atas semua bantuan dan suportnya sampai detik ini.
- Diriku sendiri, semangatku, dan keringatku.
- I love u all.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmaanirrohim

Alhamdulillah. Puji syukur selalu saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan banyak kenikmatan dan kelancaran dalam mengerjakan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga selalu tercurah kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW, keluarga dan sahabat beserta pengikutnya.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu sebagai ungkapan rasa syukur, saya menyampaikan terima kasih secara tulus kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Zamzani, M.Pd., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta,
2. Ibu Dr. Widyastuti Purbani, M.A., Wakil Dekan I FBS UNY yang telah memberikan ijin penelitian sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
3. Ibu Dra. Lia Malia, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Sulis Triyono, M.Pd., Dosen Pembimbing yang penuh kesabaran, kearifan dan kebijaksanaan dalam memberikan pengarahan, dorongan dan bimbingan yang tidak henti-hentinya di sela-sela kesibukannya, serta saran yang berguna untuk menyelesaikan skripsi ini,
5. Ibu Dra. Wening Sahayu, M.Pd., Dosen Penasihat Akademik yang telah membimbing penulis selama belajar di Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Seluruh Dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman atas bimbingan, ilmu

dan dukungan yang telah diberikan sehingga akhirnya penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.

7. Bapak Drs. H Paimin, Kepala SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul atas ijin, kepercayaan, bantuan dan waktu yang diberikan dalam proses pengambilan data dan penelitian,
8. Bapak Suwarno, S.Pd., Guru mata pelajaran bahasa Jerman SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul yang telah memberikan ijin dan membantu dalam melaksanakan penelitian,
9. Seluruh peserta didik SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul yang telah memberikan partisipasinya demi kelancaran penelitian dan penulisan skripsi. Akhirnya besar harapan penulis semoga Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 2 Agustus 2013

Penulis

Pujiati

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
KURZFASSUNG	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Deskripsi Teoritis	10
1. Hakikat Pembelajaran Bahasa Asing	10

2. Hakikat Media Pembelajaran	15
3. Hakikat penggunaan Media <i>Game BYKI</i>	18
4. Hakikat Pembelajaran Kosakata	22
5. Kriteria Penilaian Kosakata	26
B. Penelitian yang Relevan	31
C. Kerangka Pikir	33
D. Hipotesis Penelitian	36

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian	37
B. Variabel Penelitian	38
C. Populasi dan Sampel Penelitian	39
D. Tempat dan Waktu Penelitian	40
E. Instrumen Penelitian	41
F. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	42
G. Uji Coba Instrumen Penelitian	43
H. Reliabilitas dan Validitas	44
I. Pengumpulan Data Penelitian	49
J. Uji Persyaratan Analisis Data Penelitian	50
K. Analisis Data Penelitian	51
L. Hipotesis Statistik	52

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	54
1. Deskripsi Data Penelitian	54
a. Data <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	55
b. Data <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol	59
c. Data <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	61

d. Data <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	64
B. Uji Prasyarat Analisis Data	67
C. Pengujian Hipotesis	70
D. Pembahasan	74
E. Keterbatasan Penelitian	81
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Kesimpulan	83
B. Implikasi	83
C. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	93

DAFTAR TABEL

Judul	Halaman
Tabel 1: Desain Penelitian	36
Table 2: Jadwal Pelaksanaan Penelitian	40
Table 3: Kisi-kisi Tes Kosakata Bahasa Jerman	41
Table 4: Distribusi Frekuensi Skor <i>Pre-Test</i> Kemampuan Kosakata Bahasa Jerman Kelas Eksperimen	54
Table 5: Hasil Kategori <i>Pre-test</i> Kemampuan Kosakata Bahasa Jerman Kelas Eksperimen	56
Tabel 6: Distribusi Frekuensi Skor <i>Pre-test</i> Kemampuan Kosakata Bahasa Jerman Kelas Kontrol	57
Table 7: Hasil Kategori <i>Pre-test</i> Kemampuan Kosakata Bahasa Jerman Kelas Kontrol	59
Table 8: Distribusi Frekuensi Skor <i>Pos-test</i> Kemampuan Kosakata Bahasa Jerman Kelas Eksperimen	60
Table 9: Hasil Kategori <i>Post-test</i> Kemampuan Kosakata Bahasa Jerman Kelas Eksperimen	62
Table 10: Distribusi Frekuensi Skor <i>Post-test</i> Kemampuan Kosakata Bahasa Jerman kelas Kontrol	63
Table 11: Hasil Kategori <i>Post-test</i> Kemampuan Kosakata Bahasa Jerman Kelas Kontrol	65
Table 12: Hasil Uji Normalitas Sebaran	66
Table 13: Hasil Homogenitas Variansi	67
Table 14: Hasil Uji-t <i>Pre-test</i> Kemampuan Kosakata Bahasa Jerman	68
Table 15: Hasil Uji-t <i>Post-test</i> Kemampuan Kosakata Bahasa Jerman	69
Table 16: Hasil Perhitungan Bobot Keefektifan	71

DAFTAR GAMBAR

Judul	Halaman
Gambar 1: Hubungan Variabel Bebas dan Variabel Terikat	33
Gambar 2: Histogram Distribusi Frekuensi Skor <i>Pre-Test</i> Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Kelas Eksperimen	48
Gambar 3: Histogram Distribusi Frekuensi Skor <i>Pre-Test</i> Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Kelas Kontrol	51
Gambar 4: Histogram Distribusi Frekuensi Skor <i>Post-Test</i> Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Eksperimen	53
Gambar 5: Histogram Distribusi Frekuensi Skor <i>Post-Test</i> Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Kelas Kontrol	55
Gambar 6: Tampilan awal <i>Game BYKI</i>	212
Gambar 7: Daftar pilihan subjek	212
Gambar 8: <i>Vocabulary List</i>	213
Gambar 9: <i>Learning Mode Know It</i>	213
Gambar 10: <i>Learning Mode Produce It</i>	214
Gambar 11: <i>Learning Mode Know It</i>	214
Gambar 12: Peserta Didik Secara Mandiri Memainkan <i>Game BYKI</i>	215
Gambar 13: Peserta didik Berkelompok Memainkan <i>Game BYKI</i> di kelas Eksperimen	215
Gambar 14: Peserta Didik Berkelompok Memainkan <i>Game BYKI</i>	216

Gambar 15: Peserta Didik Memperhatikan Guru Menjelaskan Materi di Kelas Kontrol	216
--	-----

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Instrumen Penelitian dan Kunci Jawaban.....	87
Lampiran 2. RPP dan Materi Pembelajaran	94
Lampiran 3	
1. Daftar Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-Test</i>	162
2. Daftar Nilai Keseluruhan	164
3. Contoh Hasil Pekerjaan Peserta Didik	165
Lampiran 4	
1. Data Mentah Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	173
2. Hasil Perhitungan Anates Uji Coba Instrumen	177
3. Hasil Uji Deskriptif Statistik.....	191
4. Perhitungan Jumlah dan Panjang Kelas Interval.....	192
5. Hasil Data Kategori.....	196
6. Data Perhitungan Kategori Data	198
Lampiran 5	
1. Uji Normalitas Sebaran	199
2. Uji Homogenitas Variansi	199
3. Uji T (Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol)	200
4. Perhitungan Bobot Keefektifan	201
5. Tabel-tabel	202
Lampiran 6	
1. Surat-surat Ijin Penelitian	206
2. Surat Pernyataan.....	210
Lampiran 7	
1. Contoh Tampilan <i>Game BYKI</i>	214

2. Dokumentasi Penelitian	215
---------------------------------	-----

**KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA *GAME BEFORE YOU KNOW IT*
PADA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN
DI SMA NEGERI 2 BANGUNTAPAN BANTUL**

Oleh Pujiati

NIM 09203241025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) perbedaan prestasi belajar kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul antara peserta didik yang diajar dengan *game before you know it* dan peserta didik yang diajar dengan media konvensional, dan (2) penggunaan media *game before you know it* pada pembelajaran kosakata bahasa Jerman di kelas X SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul lebih efektif daripada penggunaan media konvensional.

Penelitian ini adalah penelitian kuasi eksperimen. Desain penelitian ini adalah *pre-post test control group design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul sebanyak 207 orang. Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan *simple random sampling*. Berdasarkan pengambilan sampel diperoleh kelas X1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X3 sebagai kelas kontrol. Uji Validitas instrumen dihitung dengan uji *product moment*. Dari 50 butir soal gugur sebanyak 13 butir soal, soal yang valid 37 butir soal. Perhitungan koefisien korelasi dengan KR-20 diperoleh $r_{xy}=0,964$. Data diperoleh melalui tes kosakata bahasa Jerman. Analisis data penelitian ini menggunakan uji-t.

Hasil penelitian menunjukkan t_{hitung} 4,832 lebih besar dari t_{tabel} 2,00 pada taraf signifikansi $\alpha = 0.05$, dengan df sebesar 58. Dengan demikian bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul antara peserta didik yang diajar dengan media *game before you know it* dan peserta didik yang diajar dengan media konvensional. Bobot keefektifannya adalah 10,98%. Nilai *mean* akhir kelas eksperimen sebesar 29,47 lebih besar dari kelas kontrol yaitu 26,67. Hal ini berarti bahwa penggunaan media *game before you know it* pada pembelajaran kosakata bahasa Jerman di kelas X SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul lebih efektif daripada penggunaan media konvensional.

**DIE EFFEKTIVITÄT DER MEDIEN BENUTZUNG VON GAME BEFORE
YOU KNOW IT BEIM DEUTSCHWORTSCHATZUNTERRICHT
AN DER SMA NEGERI 2 BANGUNTAPAN BANTUL**

von Pujiati

Studentennummer 09203241025

KURZFASSUNG

Diese Untersuchung hat die Ziele (1) den Unterschied des deutschen Wortschatzunterrichts von Lernenden an der SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul, die mit und ohne *game before you know it* bei gebracht werden, und (2) die Effektivität der Verwendung von *game before you know it*-Medien beim deutschen Wortschatzunterricht herauszufinden.

Diese Untersuchung ist ein "Quasi Experiment". Das Design ist ein "Pre-Test Post-Test Control Group Design". Die Population ist die Lernende aus der zehnten Klasse an der SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul, es sind 207 Lernende. Die Probande ist durch *Simple Sampling* gezogen. Sie sind die X1 Klasse als Experimentklasse (30 Lernende) und die X3 Klasse als Kontrollklasse (30 Lernende). Die Validitäten der Untersuchung wurde mit *product moment* errechnet. von den 50 Fragen sind 13 Frage unvalid. Das heißt, nur 37 Nummer sind valid. Die Reliabilität wurde mit KR-20 errechnet, und es gibt $r_{xy} = 0,964$. Die Daten wurden mit dem t-Test analysiert.

Das Ergebnis der Untersuchung zeigt, dass t_{Wert} 4,832 höher als t_{Tabelle} mit Signifikanzwert $\alpha=0,05$ ist. Das bedeutet, dass es einen signifikanten Unterschied der deutschen Wortschatzbeherrschung zwischen der Experimentklasse und der Kontrollklasse gibt. Die Effektivität ist 10,98%. Der Notendurchschnitt der Experimentklasse ist 29,47 höher als der Kontrollklasse 26,67. Das heißt, dass die *game before you know it*-Medien effektiver im deutschen Wortschatzunterricht ist.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat komunikasi yang dasar bagi manusia. Dalam ilmu filsafah bahasa diartikan sebagai sarana ilmiah. Artinya bahasa sebagai transport ilmu dari satu masyarakat ke masyarakat lain, dari individu ke individu lainnya atau dari generasi ke generasi berikutnya. Secara aksiologi bahasa dianggap sebagai alat komunikasi dalam mengungkapkan pikiran dan perasaan manusia (Keith, 2001: 23). Menyadari pentingnya bahasa, maka pemerintah menetapkan bahasa Indonesia maupun bahasa asing sebagai mata pelajaran di sekolah, dengan tujuan agar bahasa dapat dikuasai dan digunakan dengan baik dan benar dalam berbagai kegiatan berkomunikasi. Dalam era globalisasi kita dituntut untuk tidak hanya berkomunikasi dengan sesama warga negara, namun kita juga dituntut untuk dapat berkomunikasi dengan warga negara lain, itulah mengapa kita perlu mempelajari bahasa asing. Bahasa asing memiliki peran penting, baik untuk penyerapan ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan kebudayaan, serta sebagai sarana untuk membina hubungan dengan bangsa-bangsa atau negara berkembang lainnya.

Bahasa Jerman adalah salah satu bahasa asing yang diajarkan paling banyak di SMA. Sesudah bahasa Inggris, bahasa Jerman menempati posisi kedua sebagai bahasa asing di Eropa (Dryden, 2012: 2). Dengan belajar bahasa Jerman

diharapkan peserta didik kelak mampu menghadapi persaingan dunia global. Bahasa Jerman dapat menunjang pertumbuhan dan perkembangan peserta didik menjadi warga yang cerdas, terampil, dan berkepribadian serta berkembang aktif dalam pertumbuhan nasional.

Belajar bahasa harus belajar semua elemen yang ada di dalamnya. Berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 096 Tahun 1967 bahwa tujuan pengajaran bahasa asing di sekolah menengah atas adalah agar peserta didik mampu menggunakan bahasa asing untuk membaca dan memahami bahasa. Untuk itu, dalam menguasai bahasa dibutuhkan empat keterampilan dasar yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Ada empat keterampilan kebahasaan dasar yaitu *Hoerverstehen* ‘Keterampilan Menyimak’, *Sprechfertigkeit* ‘Keterampilan Berbicara’, *Leseverstehen* ‘Keterampilan Membaca’, *Schreibfertigkeit* ‘Keterampilan Menulis’ dan. Semua keterampilan dasar tersebut sangat penting untuk mempelajari bahasa Jerman. Dengan adanya mata pelajaran bahasa Jerman, diharapkan peserta didik mampu menguasai 4 (empat) keterampilan tersebut. Bahasa Jerman diajarkan sejak kelas X SMA, semestinya itu cukup untuk mempelajari bahasa Jerman secara keseluruhan, sehingga mereka dapat berkomunikasi baik secara tulisan maupun lisan dalam bahasa Jerman yang baik. Sebagai penunjang mempelajari suatu bahasa diperlukan penguasaan kosakata yang baik. Idealnya kosakata harus dikuasai dengan baik oleh peserta didik agar

peserta didik mampu berkomunikasi dengan baik. Kosakata adalah bekal bagi manusia untuk mempelajari suatu bahasa.

Penjelasan di atas merupakan kondisi yang ideal mengenai ekspektasi dari tujuan pembelajaran bahasa Jerman, akan tetapi walaupun begitu masih banyak keluhan tentang kemampuan peserta didik dalam menggunakan bahasa asing. Hal tersebut merupakan indikator bahwa tujuan pembelajaran bahasa asing khususnya bahasa Jerman belum tercapai. Salah satu kendala yang dialami adalah jam yang disediakan hanya 2 jam mata pelajaran dalam seminggu. Selain itu, peserta didik kesulitan ketika mereka harus menghafalkan kosakata asing yang terdapat dalam buku bahasa Jerman. Khususnya dalam menghafalkan kata baru dan memahami arti dari kosakata bahasa Jerman. Hal ini jelas sangat menghambat untuk mempelajari empat keterampilan yang harusnya dikuasai.

Berdasarkan hasil obseksi yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Agustus sampai September 2012 diketahui bahwa guru hanya menggunakan media konvensional. Media konvensional adalah media yang sudah sering digunakan oleh guru pada proses pembelajaran selalu menggunakan media yang sama, sehingga peserta didik kadang merasa jenuh. Guru di SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul hanya menggunakan media buku *Kontakte Deutsch I* dan papan tulis dalam proses belajar mengajar, sehingga dia masih sering menggunakan media dan metode konvensional. Metode-metode tersebut meliputi ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Namun media dan metode ini masih dirasakan sangat membosankan dan sering tidak diminati oleh peserta didik. Maka dari itu

peneliti ingin mencoba media baru yang diharapkan mampu memberi dampak yang lebih baik dalam proses meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman dan pemahaman materi dalam proses belajar.

Selain itu penyebab peserta didik sering lupa dengan materi pelajaran adalah proses penyampaian materi pembelajaran yang kurang berkesan. Maka media pembelajaran adalah faktor yang harus diperhatikan. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, peserta didik dapat aktif dan tertarik terhadap proses pembelajaran. Wicke (2004: 11) memandang bahwa hal yang paling utama dalam pembelajaran bahasa asing merupakan proses pembelajaran itu sendiri karena dalam proses itulah peserta didik menjadi aktif dan termotivasi oleh sendirinya. Ia mengemukakan bahwa: *Texte, Aufgabe, Übungen und Impulse sind nicht Gegenstand des Fremdsprachigen Deutschunterrichts, sondern sie lösen Prozess aus, die den Schülerinnen ermöglichen aktiv zu werden, ein kreatives Potenzial zuentfallen, das sie wiederum motiviert, neue, alternative, aber auch unkonventionelle Wege bei der Bearbeitung zu gehen.* Teks, tugas, latihan dan dorongan bukanlah hal yang pokok dalam pelajaran bahasa Jerman, melainkan sebuah proses yang kreatif memungkinkan setiap peserta didik menjadi aktif, kreatif dan termotivasi saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar melalui pengalaman lebih memotivasi peserta didik dalam memahami materi. Peserta didik akan lebih mudah memahami materi menggunakan media pembelajaran. Selain itu,

menggunakan media pembelajaran dapat mengurangi kesulitan dalam mengapresiasi materi pelajaran.

Menggunakan satu media dalam proses pembelajaran, seperti media buku dirasa kurang memotivasi peserta didik. Peserta didik akan merasa cepat bosan karena pendidik hanya menggunakan media yang sama setiap saat. Dibutuhkan media yang menarik dan diminati para peserta didik sehingga mereka merasa tertarik dan mudah untuk mengingat materi yang di sampaikan oleh pendidik. Salah satu media yang dapat digunakan dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman yaitu media *game before you know it* yang berjenis *game* edukasi. *Game* edukasi dibuat dengan tujuan spesifik sebagai alat pendidikan, entah untuk belajar mengenal warna untuk balita, mengenal huruf dan angka, matematika, sampai belajar bahasa asing (Kuswardayan, 2001: 1)

Peneliti memilih media *game before you know it* (BYKI) sebagai media pengajaran karena *game BYKI* dirasa sangat cocok dan menyenangkan untuk pembelajaran kosakata dan sesuai dengan keadaan peserta didik di SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul yang lebih tertarik dengan kemajuan media teknologi daripada media konvensional. *Game BYKI* memadukan gambar, kosakata, dan juga suara. Dalam *game BYKI* juga kita dapat menguji kemampuan peserta didik setelah peserta didik mempelajari kosakata terlebih dahulu. Peserta didik akan dikenalkan dengan beberapa kosakata. Jika dirasa sudah siap maka peserta didik bisa memulai *game* tersebut. *Game BYKI* adalah *software* milik *Transparent Language*, perusahaan di USA. Mereka membuat *game BYKI* dengan tujuan

untuk memudahkan dan mempercepat pembelajaran bahasa asing dengan cara yang menyenangkan. Keunggulan media ini selain dapat membuat proses belajar lebih menyenangkan juga dapat mempermudah proses mengingat dan memahami kosakata baru karena dalam *game* ini kosakata akan terus diulang.

Peneliti merasa *game* BYKI ini lebih efektif dari media konvensional, karena *game* BYKI ini menawarkan cara belajar yang dipadukan dengan sebuah permainan bahasa yang berupa gambar dan juga suara, sehingga tidak membosankan. Selain itu dengan menggunakan *game* ini peserta didik lebih paham bagaimana pelafalan kosakata tersebut dalam bahasa Jerman. Maka dari itu, peneliti melakukan penelitian apakah *game* BYKI ini juga efektif untuk diterapkan di SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul yang memiliki peserta didik dengan berbagai karakter dan diharapkan dengan media ini peserta didik menjadi lebih termotivasi, lebih kreatif, dan juga lebih aktif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman dibandingkan dengan menggunakan media konvensional. Selain itu diharapkan terjadi peningkatan hasil belajar yang sangat signifikan dari peserta didik yang diajar dengan media *game* BYKI ini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

1. Guru di SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul masih menggunakan media pembelajaran yang konvensional, sehingga membuat peserta didik merasa

bosan untuk mempelajari bahasa Jerman yang terbilang sulit untuk mereka pelajari.

2. Media yang disediakan oleh guru SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul kurang bervariasi.
3. Kesulitan peserta didik SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul dalam menghafalkan kosakata dikarenakan media yang kurang memotivasi dalam proses pembelajaran.
4. Keterbatasan kosakata bahasa Jerman menjadi kendala untuk mempelajari ketrampilan berbahasa lainnya.
5. Media yang kurang berkesan adalah salah satu penyebab peserta didik sering lupa dengan materi yang telah disampaikan oleh guru.
6. Kecenderungan peserta didik SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul yang malas untuk menghafalkan kosakata.
7. Media *game* BYKI belum pernah digunakan di SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul.

C. Batasan Masalah

Karena banyaknya masalah yang muncul, dalam penelitian ini dibatasi permasalahan ini yaitu “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran *Game Before You Know It* pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman di SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul”.

D. Rumusan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Apakah ada perbedaan prestasi belajar kosakata bahasa Jerman peserta didik di kelas X SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul antara yang diajar dengan media *game before you know it* dan yang diajar dengan media konvensional?
2. Apakah penggunaan media *game before you know it* pada pembelajaran kosakata bahasa Jerman di kelas X SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul lebih efektif dari pada penggunaan media konvensional?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Perbedaan prestasi belajar kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul antara yang diajar dengan media *game before you know it* dan yang diajar dengan media konvensional.
2. Penggunaan media *game before you know it* pada pembelajaran kosakata bahasa Jerman di kelas X SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul lebih efektif dari pada penggunaan media konvensional.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Sekolah dan Guru
 - a. Hasil penelitian diharapkan dapat memberi masukan mengenai pentingnya penggunaan suatu media untuk membantu dan meningkatkan kelancaran proses belajar mengajar bahasa Jerman.
 - b. Hasil penelitian diharapkan dapat memperkaya media pembelajaran bahasa asing khususnya bahasa Jerman.
2. Bagi Peserta Didik

Membantu peserta didik dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman dengan menggunakan media *game* yang menarik.
3. Bagi Penulis

Memberikan pengalaman baru dalam memberikan materi pembelajaran menggunakan media *game*. Menuntut penulis untuk banyak membaca dan mengamati media pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan di SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teoritik

1. Hakikat Pembelajaran Bahasa Asing

Belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan atau pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu. Hal tersebut dikemukakan oleh Whittaker (dalam Aunurrahman 2009: 35) dikatakan bahwa belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Belajar adalah merupakan suatu proses yang dilakukan individu untuk mendapat perubahan tingkah laku secara keseluruhan, hal tersebut adalah hasil dari individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya. Pertanda seseorang telah mengalami proses pembelajaran adalah adanya perubahan tingkah laku. Gagne, Briggs, dan Wager (dalam Mahfudin, 2008: 13-14) bahwa pembelajaran merupakan suatu rangkaian kegiatan yang secara sengaja dirancang untuk mempengaruhi peserta didik, sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan baik dan mudah.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan penting bagi setiap orang, termasuk di dalamnya belajar bagaimana seharusnya belajar. Pembelajaran

berupaya mengubah masukan berupa peserta didik yang belum terdidik, menjadi peserta didik yang terdidik, peserta didik yang belum memiliki pengetahuan sesuatu, menjadi peserta didik yang memiliki pengetahuan. Dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara guru dan peserta didik. Selain terjadi interaksi antara guru dan peserta didik juga terjadi interaksi sesama peserta didik. Göhring (dalam Hardjono, 1988: 5) mengungkapkan tujuan umum pengajaran bahasa asing adalah komunikasi timbal balik antara kebudayaan dan saling pengertian antar bangsa. Sejalan dengan Aunurrahman (2009: 34) mengatakan pembelajaran atau proses pembelajaran sering dipahami sama dengan proses belajar mengajar di mana di dalamnya terjadi interaksi guru dan peserta didik dan antara peserta didik dengan peserta didik untuk mencapai suatu tujuan yaitu terjadinya perubahan sikap dan tingkah laku peserta didik. Arsyad (2002: 1) mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Crystal (2003: 28) menjelaskan bahwa bahasa pertama dibedakan dari bahasa kedua, karena bahasa pertama digunakan untuk tujuan tertentu.

Brown (2008: 6) bahwa bahasa adalah sebuah sarana sistematis untuk mengkomunikasikan gagasan atau perasaan dengan menggunakan isyarat, suara, gerak-gerik, atau tanda-tanda yang disepakati maknanya. Pinker (dalam Brown 2008: 6) juga mengemukakan bahwa bahasa adalah keterampilan

khusus yang kompleks, berkembang dalam diri anak-anak secara spontan, tanpa usaha sadar atau instruksi formal, dipakai tanpa memahami logika yang mendasarinya, secara kualitatif sama dalam diri setiap orang, dan berbeda dari kecakapan-kecakapan lain yang sifatnya umum dalam hal memproses informasi atau perilaku secara cerdas.

Pembelajaran bahasa asing bukan sesuatu yang mudah untuk dipelajari dengan cepat. Banyak orang mengikuti pembelajaran khusus untuk mempelajari bahasa asing dengan tujuan sebagai sarana yang memadai untuk keberhasilan pembelajaran. Hal tersebut selaras dengan yang dikatakan oleh Brown (2000; 1) *“Learning a second language is a long and complex undertaking. Your whole person is affected as you struggle to reach beyond the confines of your first language and into a new language, a new cultur, a new way of thinking, feeling, and acting.”* Mempelajari bahasa asing merupakan kegiatan yang kompleks dan membutuhkan waktu, seseorang yang mempelajari bahasa asing akan mendapatkan bahasa yang melebihi batas-batas dari bahasa pertama mereka dan mereka akan dihadapkan pada suatu bahasa yang baru, budaya baru dan cara yang baru dalam berfikir, merasakan, dan berperilaku. Menurut Hollman (2010:1) *“a foreign language is language that is not the native language person”*. Bahasa asing adalah bahasa yang bukan bahasa asli dari seseorang.

Pembelajaran yang diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah, tidak lain dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri peserta didik

secara terencana dari segala aspek. Pembelajaran adalah penguasaan atau pemerolehan pengetahuan tentang suatu objek atau sebuah keterampilan dengan belajar, pengalaman, atau instruksi Brown (2008: 8). Slevin (dalam Brown 2008: 8) mengatakan bahwa pembelajaran adalah perubahan diri seseorang yang disebabkan oleh pengalaman.

Pembelajaran bahasa asing adalah kegiatan yang panjang dan kompleks. Dalam mempelajari bahasa asing dibutuhkan komitmen total, keterlibatan total, respon fisik, intelektual, dan emosional total. Hal tersebut dibutuhkan untuk keberhasilan mengirim dan menerima pesan dalam bahasa asing. Savignon (dalam Pringgawidagda, 2002: 131) mengatakan bahwa tujuan pembelajaran bahasa asing adalah mengembangkan kompetensi komunikatif yang meliputi kompetensi gramatikal, sociolinguistik, wacana, dan kompetensi strategi. Hal tersebut diperkuat oleh Lado (1977: 25) mengungkapkan bahwa tujuan pembelajaran bahasa asing adalah kemampuan menggunakan bahasa tersebut, juga pemahaman maksud beberapa konotasi dalam kaitannya dengan sasaran bahasa dan kebudayaan, dan kemampuan untuk memahami secara lisan dan tertulis dari seorang penutur asli, menitik beratkan pada maksud mereka baik ide dan pengucapan mereka. Seseorang dikatakan mampu menguasai bahasa asing ketika dia mampu menggunakan, memahami, dan mengerti bahasa asing dalam bentuk lisan maupun tulisan.

Bahasa dikategorikan dalam bahasa ibu dan bahasa asing. Kridalaksana (2001: 21) mengungkapkan bahwa bahasa asing adalah bahasa yang dikuasai

bahasawan, biasanya melalui pendidikan formal, dan secara sosiokultural tidak dianggap sebagai bahasa sendiri.

Bahasa Jerman termasuk salah satu bahasa asing yang diajarkan di beberapa sekolah. Bahasa Jerman merupakan mata pelajaran yang mengembangkan berkomunikasi secara lisan dan juga tulisan untuk memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan serta mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan budaya.

Bahasa Jerman tidak diajarkan sejak SD, namun baru diajarkan sejak sekolah menengah. Di beberapa sekolah menengah memiliki kelas bahasa yang di dalamnya diajarkan beberapa bahasa asing termasuk bahasa Jerman, bagi beberapa sekolah yang tidak memiliki kelas bahasa, bahasa Jerman tetap diajarkan dengan cara menjadikannya mata pelajaran, namun di beberapa sekolah bahasa Jerman dijadikan mata pelajaran muatan lokal (mata pelajaran pilihan).

Menurut Ghazali (2000: 11) aspek mata pelajaran bahasa Jerman meliputi hal-hal berikut: (1) keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis; (2) unsur-unsur kebahasaan yang meliputi tata bahasa, kosakata, pelafalan, dan ejaan; (3) aspek budaya yang terkandung dalam teks lisan dan tulisan. Pembelajaran bahasa Jerman ini diharapkan dapat melengkapi mata pelajaran bahasa asing yang sudah ada.

Pada pembelajaran bahasa Jerman, pencapaian kompetensi dasar berkomunikasi dalam bahasa Jerman menjadi tujuan utamanya, sedangkan

pengetahuan tentang kebahasaan diajarkan untuk menunjang kemampuan berkomunikasi. Keberadaan bahasa Jerman di sekolah tergantung dari kebijakan sekolah itu sendiri. Beberapa sekolah menengah mengajarkan bahasa Jerman sejak kelas X, namun ada juga yang hanya mengajarkan dari kelas XI dan XII, dan ada pula yang hanya mengajarkannya di kelas bahasa bagi sekolah yang memiliki kelas bahasa.

Tujuan pembelajaran bahasa asing adalah agar peserta didik memiliki kemampuan dasar keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, adapun ketatabahasa, kosakata, pelafalan, dan ejaan mendukung penguasaan keterampilan membaca dalam bahasa asing. Bahasa asing yang dimaksud adalah bahasa yang tidak digunakan sebagai bahasa komunikasi sehari-hari di lingkungan pembelajar bahasa tersebut. Termasuk di dalamnya adalah bahasa Jerman.

2. Hakikat Media Pembelajaran

Media adalah alat satuan komunikasi. Kata media berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari *medium*. Secara harfiah media berarti perantara dari sumber pesan (*a source*) menuju penerima pesan (*a receiver*). Gerlach & Ely (dalam Alessi 1985: 4) secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Lebih lanjut Arsyad (2002: 3)

mengemukakan bahwa mediator berfungsi untuk mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar antara peserta didik dan isi pelajaran.

Dalam proses pembelajaran, pendidik sering kali dihadapkan pada dinamika yang berkaitan dengan perubahan-perubahan dan perkembangan yang terjadi pada peserta didik, hal ini harus mendapat perhatian lebih dari guru selaku pendidik dalam memilih strategi dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mempertimbangkan kebhervariasian dan dapat memotivasi peserta didik yang terlibat dalam proses pembelajaran. Media merupakan suatu hal yang penting dalam peningkatan prestasi belajar, seperti yang dikemukakan oleh Danim (2008: 18) bahwa hasil penggunaan alat bantu sangat membantu aktivitas proses belajar peserta didik. Di sini media juga merupakan salah satu alat bantu. Media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar. Hal tersebut juga diungkapkan oleh Heyd (dalam Apandi, 2003: 7) bahwa media adalah semua alat bantu yang digunakan oleh pendidik guna meningkatkan dan mendukung proses belajar mengajar.

Gagne (dalam Susilana 2008: 6) mengemukakan pendapat bahwa media merupakan wujud dari adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran demi

tercapainya tujuan pembelajaran pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

Selanjutnya ditegaskan oleh Gerlach & Ely (dalam Danim 2008: 12) yang mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus Arsyad (2002: 3) mengungkapkan pengertian media adalah media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audiovisual termasuk perangkat kerasnya. Sedangkan AECT (*Association of Education and Communication*) (2002: 3) mengemukakan hal yang sejalan mengenai media, yaitu media merupakan segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan belajar mengajar. Media adalah komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik sehingga dapat merangsang minat belajar. Seperti yang dikemukakan Gagne dan Briggs (dalam Arsyad 2002: 4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat-alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, antara lain terdiri dari buku, *tape-recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Media hendaknya dapat

dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, atau dibaca. Media merupakan bagian dari komponen metodologi pengajaran yang berfungsi sebagai sumber dan membantu metode pengajaran yang sedang dilakukan (Sudjana, 2002: 2). Hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran menurut Arsyad (2002: 65) adalah (1) Guru merasa akrab dan mampu menggunakan media tersebut. (2) Media mampu menyampaikan atau sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. (3) Media yang dipilih dapat menarik minat dan perhatian peserta didik.

Dari beberapa uraian pengertian oleh beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi peserta didik dan guru dalam proses belajar mengajar. Dengan media pengajaran peserta didik akan sangat terbantu dan terangsang untuk memahami subjek yang tengah diajarkan dalam bentuk komunikasi penyampaian yang efektif, efisien, dan menarik.

3. Hakikat Penggunaan Media *Game Before You Know It*

Banyak hal yang bisa digunakan sebagai media pengajaran, selain media-media yang memiliki fungsi pedagogik, permainan pun dapat dijadikan media pengajaran yang efektif (Kulsum, 2008: 20). Hal tersebut sejalan dengan Davies (dalam Tedjasaputra, 2001: 17) yang mengatakan bahwa permainan dapat digunakan sebagai media yang efektif untuk melibatkan peserta didik dalam proses intruksional karena permainan mampu memotivasi

peserta didik secara aktif. Dengan menggunakan permainan sebagai media pembelajaran, tujuan materi-materi pelajaran yang hendak dicapai dapat lebih mudah untuk disampaikan. Permainan dapat menjadi sumber belajar atau media pembelajaran apabila media tersebut bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan dalam pembelajaran. Untuk mempermudah peserta didik memahami materi maka perlu adanya aturan-aturan.

Game menurut istilah berarti permainan. Kata permainan berasal dari kata main yang menunjukkan suatu kegiatan yang menimbulkan perasaan senang. Selain dapat menimbulkan perasaan senang, permainan juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Piaget (dalam Nurani, 2010: 34) dikatakan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan rasa senang bagi diri seseorang. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Tedjasaputra (2001: 15) yang menyatakan bahwa hal yang paling penting dalam sebuah kegiatan permainan adalah rasa senang. Permainan dalam proses belajar mengajar harus memberi manfaat bagi perkembangan diri peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hidayat (1990: 45) yang menyebutkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan atau kesibukan yang memiliki manfaat besar bagi pembentukan diri.

Permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Ismail (2000: 26) menuturkan, bahwa permainan ada dua pengertian. Pertama,

permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang dan kalah.

Ahmadi (2001: 34) mengemukakan permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan atas kehendak sendiri. Bebas tanpa paksaan, dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu melakukan kegiatan tersebut. Sejalan dengan itu Susanto (2009: 20) mengemukakan bahwa dengan games kelas menjadi lebih hidup, suasana belajar penuh ceria, semangat, dan peserta didik akan menjadi percaya diri pro-aktif mengikuti pelajaran. Piaget (dalam Munadi, 2010: 165) mengemukakan bahwa permainan terdiri atas tanggapan yang berulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Dauviller (2004: 5) mengatakan bahwa permainan seharusnya menyenangkan dan menciptakan suasana pembelajaran yang bebas dari rasa takut, tekanan waktu, dan tekanan nilai. *Games* atau permainan dapat dilakukan secara langsung atau yang berupa permainan berbasis komputer. *Games* berbasis komputer, model permainan ini dikembangkan berdasarkan atas pembelajaran menyenangkan. Peserta didik dihadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan. Dalam konteks pembelajaran model ini sering disebut *instructional games* (Criswell, 1987: 20)

Susanto (2009: 19) mengatakan bahwa anak belajar dari segala yang ia lihat, ia dengar dan ia rasakan. Proses belajar akan lebih efektif apabila

peserta didik berada dalam kondisi senang dan bahagia. Gagne (dalam Mariana 1999: 25) menyatakan untuk terjadinya belajar pada diri peserta didik diperlukan kondisi belajar, baik kondisi internal maupun eksternal. Kondisi internal adalah merupakan peningkatan memori peserta didik sebagai hasil belajar terdahulu. Kondisi eksternal adalah meliputi aspek atau benda yang dirancang atau ditata dalam suatu pembelajaran guna meningkat motivasi peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran.

Purwo (1997: 20) mengatakan bahwa teknik meningkatkan penguasaan kosakata dengan cara menghafal daftar kata yang baru bukan satu-satunya langkah yang dapat dilakukan untuk membantu meningkatkan penguasaan kosakata. Usaha peningkatan kosakata perlu ditempuh dengan mengamati pemakaian kosakata tersebut, maka dari itu peneliti mencoba untuk menggunakan media game *Before You Know It* sebagai salah satu inovasi media pembelajaran.

BYKI adalah sebuah *game* yang dikeluarkan oleh perusahaan dari amerika yaitu *Transparent Language* yang didukung oleh pengembangan bahasa dan kultur USA. *Game* ini *game* yang berbasis komputer. *Game* ini dibuat dengan tujuan untuk membuat belajar bahasa asing lebih mudah, menyenangkan dan cepat. Selain membuanya lebih mudah dan lebih menyenangkan *game* ini juga bekerja untuk meningkatkan kualitas penyerapan bahasa asing. Quinlan (2012: 2) menyatakan bahwa untuk

mempelajari bahasa baru kita akan diperkenalkan ratusan bahkan ribuan kata baru, untuk menghafalkan semua kata baru mungkin merupakan suatu tantangan, tapi pasti akan sangat membosankan. Tidak terasa membosankan jika dengan *game before you know it*, karena *game* ini didisain sangat menyenangkan dan efektif untuk mempelajari kosakata. Hal tersebut senada dengan Ludwig (dalam Riko, 2011: 52) menyatakan bahwa permainan bahasa tidak ada norma yang mengikat dan absolut bagi setiap ragam penggunaan permainan bahasa. *Game* ini terdiri dari *Vocabulary List* dan *Flash Card*. Dalam *vocabulary list* diperkenalkan terlebih dahulu daftar kosakatanya, dan kemudian dalam *flash card* ini terdapat permainan bahasanya, yang terdiri dari *recognize it, know it, produce it, dan own it*. Selain memproduksi permainan kosakata, *game* ini juga dilengkapi dengan audio, yaitu cara pengucapan kosakata yang terdapat dalam game ini.

Dalam permainan ini membutuhkan beberapa alat bantu dalam prosesnya yakni komputer atau laptop dan juga *LCD* untuk menampilkan *gamenya*. Semua alat bantu akan digunakan secara bersamaan selama proses permainan ini berlangsung.

Dari uraian dapat disimpulkan bahwa *game* adalah sebuah permainan yang menyenangkan, yang dalam proses memainkan tidak ada paksaan. *Game* juga dapat dijadikan sebagai alat atau media untuk pembelajaran. *Game* ini termasuk ke dalam *games* edukasi. *Games* edukasi adalah semua *game* yang digunakan untuk proses pembelajaran dan dalam *game* tersebut terdapat unsur

pendidikan atau mendidik. *Game* sengaja dipilih sebagai media pembelajaran dengan tujuan agar dapat merangsang minat dan motivasi peserta didik, dan dapat menciptakan kondisi senang dan bahagia, agar peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam penyerapan materi yang diberikan dan ikut serta secara aktif dalam proses pembelajaran.

4. Hakikat Pembelajaran Kosakata

Kosakata adalah himpunan kata yang diketahui oleh seseorang atau entitas lain, atau merupakan dari suatu bahasa tertentu. Kosakata dalam bahasa Inggris disebut *vocabulary*, kosakata seseorang didefinisikan sebagai himpunan semua kata-kata yang dimengerti oleh orang tersebut atau semua kata-kata yang kemungkinan akan digunakan oleh orang tersebut untuk menyusun kalimat. Nurgiyantoro (2010: 338) mengatakan bahwa kosakata, perbendaharaan kata, atau kata saja, juga leksikon adalah kekayaan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Heyd (1990: 91) yang mengatakan '*Wortschatz umfasst die Gesamtheit der Wörter einer Sprache*'. Pendapat tersebut berarti kosakata merupakan kumpulan kata-kata yang dimiliki oleh suatu bahasa.

Dalam proses memperoleh bahasa yang didapatkan oleh anak adalah kata, dari kata inilah anak dapat menggunakan sehingga sampai terangkai dalam bentuk kalimat (Anshori, 2009:195). Semua kata yang dimiliki seseorang disebut kosakata. Menurut Shinmura (dalam Dahidi dan Sudjianto,

2004: 97) mengatakan, bahwa kosakata juga dapat dikatakan sebagai keseluruhan kata (*tango*) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya. Kosakata adalah kekayaan yang dimiliki oleh seseorang, perbendaharaan kata setiap orang tidak sama. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Soedjito (dalam Karyani, 2009: 19) mengungkapkan, bahwa kosakata dapat diartikan semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa, kekayaan kata yang dimiliki oleh seseorang, kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan dan daftar kata yang dimiliki disusun seperti kamus yang disertai penjelasan secara singkat dan praktis.

Kosakata merupakan hal yang penting dalam mengungkapkan dan mempelajari suatu bahasa. Djiwandono (1996: 43) mengatakan bahwa penggunaan bahasa sebagian besar ditentukan oleh kosakata yang digunakan dalam penggunaannya. Jika peserta didik kurang menguasai kosakata maka peserta didik akan kesulitan untuk mempelajari suatu bahasa, karena kosakata merupakan alat yang harus dimiliki oleh seseorang yang akan belajar bahasa. Nation (2008: 5) mengatakan *teaching vocabulary is among the least important of a teacher's jobs*. Mengajarkan kosakata merupakan salah satu pekerjaan terpenting seorang pendidik. Hal pertama yang perlu diajarkan kepada peserta didik untuk mempelajari bahasa asing adalah kosakata.

Menurut Keraf (1985: 68) perbendaharaan kata adalah daftar kata-kata yang seperti kita ketahui artinya bila mendengar kembali walaupun jarang atau tidak pernah digunakan lagi dalam percakapan atau tulisan sendiri,

perbendaharaan kata atau kosakata adalah keseluruhan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa. Dengan mempelajari kosakata peserta didik lebih mudah untuk meningkatkan kemampuan berbahasa mereka. Kemampuan berbahasa seseorang akan meningkat jauh dengan mempelajari ekspresi dan kosakata. Jika seseorang hanya mempelajari tata bahasa lebih sering maka perkembangan berbahasanya akan kurang meningkat. Sesuai yang disampaikan oleh Thonbury (2002: 3) bahwa tanpa tata bahasa sangat sedikit yang bisa disampaikan, sedangkan tanpa kosakata tidak ada yang bisa disampaikan. Diperkuat oleh pendapat Bohn (2000: 91) bahwa kosakata merupakan pembawa arti suatu makna dan sebagai penentu struktur materi suatu bahasa, tanpa kata tidak ada komunikasi.

Pembelajaran kosakata di sekolah ditujukan untuk meningkatkan kualitas berbahasa secara formal maupun secara informal. Kegiatan meningkatkan kosakata peserta didik bukanlah hal yang mudah apalagi jika peserta didik tidak memiliki motivasi dalam pelajaran bahasa. Dalam penyampaian pesan menggunakan bahasa, pemilihan kosakata yang tepat merupakan merupakan hal yang paling penting untuk mengungkapkan makna yang dikehendaki (Djiwandono, 2011: 126). Pemahaman yang tepat lebih banyak ditentukan oleh penguasaan kosakata dan dan pemahaman yang tepat dalam penggunaan di dalamnya. Löschmann (dalam Jung, 1992: 311) berpendapat bahwa kata-kata menggambarkan elemen bangunan sebuah bahasa yang menentukan. Hal ini secara tidak langsung menyimpulkan bahwa

kosakata merupakan bagian terpenting dalam sebuah bahasa, karena tanpa kosakata sebuah bahasa tidak terwujud.

Dari uraian dapat kita ketahui bahwa kosakata merupakan bagian dari suatu bahasa dan merupakan perbendaharaan atau kekayaan kata yang dimiliki oleh seseorang, dan setiap orang memiliki tingkatan yang berbeda. Kosakata merupakan bagian yang mendasari pemahaman dari bahasa tersebut. Kualitas kosakata yang dimiliki seseorang mempengaruhi empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

5. Kriteria Penilaian Kosakata

Evaluasi merupakan bagian dari penyelenggaraan pembelajaran secara keseluruhan. Evaluasi dapat memberikan informasi sampai dimana peserta didik menguasai materi yang telah disampaikan oleh pendidik. Tujuan utamanya adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar. Evaluasi adalah kegiatan mengumpulkan data untuk mengukur sejauh mana tujuan sudah tercapai Arikunto (2009: 25). Objek atau sasaran penilaian adalah segala sesuatu yang menjadi titik pusat pengamatan karena penilaian menginginkan informasi tentang sesuatu tersebut. Secara garis besar, alat evaluasi yang digunakan dapat digolongkan menjadi 2 macam, yaitu tes dan bukan tes. Nurkancana (dalam Iskandarwassid, 2009: 179) mengatakan bahwa tes adalah suatu cara untuk mengadakan penilaian yang berbentuk suatu tugas atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh anak atau sekelompok anak

sehingga menghasilkan suatu nilai tentang prestasi anak tersebut, yang dibandingkan dengan nilai yang dicapai oleh anak lain atau dengan nilai standar. Dalam pembelajaran bahasa, tes dikenal dengan tes bahasa yang sasaran utamanya adalah tingkat kemampuan bahasa. Sejalan dengan itu Oller (dalam Adha, 2008: 34) mengatakan bahwa tes bahasa adalah alat yang digunakan untuk menilai seberapa banyak pelajaran yang dipelajari atau seberapa bagian dari pengajaran bahasa yang dikuasai. Kosakata ditekankan pada makna kata dan kemampuan menggunakan kata tersebut dalam suatu konteks yang tepat dan menempatkannya dengan tepat dalam suatu wacana. Hal tersebut diungkapkan oleh Hughes (1999: 146) yang mengatakan bahwa pengetahuan kosakata penting dalam perkembangan dan praktik keterampilan berbahasa, oleh karena itu, dalam pembelajaran kosakata seorang pendidik juga melakukan evaluasi guna mengetahui informasi sejauh mana penguasaan kosakata peserta didik.

Dengan menggunakan kemampuan berbahasa seseorang dapat mengungkapkan isi hati dan juga pikiran kepada orang lain, hal tersebut merupakan tujuan pokok dari penggunaan bahasa sebagai alat komunikasi. Pengetahuan kosakata itu penting dalam perkembangan dan praktik keterampilan berbahasa. Penguasaan kosakata sendiri dibedakan menurut sifatnya, yaitu penguasaan kosakata yang bersifat reseptif dan penguasaan kosakata yang bersifat produktif. Penguasaan kosakata reseptif dapat dilihat dari kemampuan peserta didik dalam kegiatan membaca dan menyimak,

sedangkan penguasaan kosakata produktif dapat dilihat dari kemampuan peserta didik dalam kegiatan menulis dan berbicara. Djiwandono (1996: 43) mengemukakan bahwa jumlah penguasaan kosakata reseptif lebih besar dari penguasaan kosakata produktif. Dalam kosakata ini alat evaluasi yang digunakan adalah yang berbentuk tes. Tes kosakata terutama berkaitan dengan penguasaan makna kata-kata, di samping kemampuan menggunakannya pada konteks yang tepat dan tempat yang tepat pula dalam wacana. Salah satu cara yang dapat digunakan dalam penyelenggaraan tes kosakata sebagai bagian dari pengajaran bahasa adalah menggunakan bahan-bahan pengajaran sebagai sumber bahan tes. Faktor-faktor yang dipertimbangkan dalam pemilihan bahan tes kosakata adalah sebagai berikut (1) tingkat dan jenis sekolah, (2) tingkat kesulitan kosakata, (3) kosakata pasif dan aktif, (4) kosakata umum, khusus, dan ungkapan. Vallete (1977: 67) membedakan tes kosakata menjadi tiga bagian, yaitu: (1) tes kosakata bergambar, (2) tes kosakata dalam konteks, dan (3) tes kosakata diluar konteks.

Tes kosakata adalah tes yang dimaksudkan mengukur kemampuan peserta didik terhadap kosakata dalam bahasa tertentu baik yang bersifat reseptif maupun produktif, hal tersebut diungkapkan (Nurgiyantoro, 2001: 213). Sejalan dengan itu Nation (2008: 4) mengatakan bahwa *teachers need to be able to test their learners and to interpret those tests to see where learners are in their vocabulary development in order to plan future teaching, and motivate learning*. Guru harus mampu mengetes peserta didik dan

menafsirkan sampai di mana perkembangan kosakata mereka guna merencanakan pembelajaran berikutnya dan memotivasi. Evaluasi kosakata juga berguna untuk mengetahui bahwa peserta didik menguasai kosakata dalam frekuensi tinggi dan frekuensi rendah.

Pateda (1993: 199) mengatakan bahwa penguasaan kosakata tersebut sesuai dengan konteks pemakaiannya. Dalam hal ini sangat jelas bahwa seseorang yang menguasai kosakata tidak hanya dituntut untuk memahami makna kata itu sendiri tetapi juga memahami aturan penggunaan suatu kosakata. Oleh karena itu, pendidik perlu mengadakan tes kosakata guna mengetahui sejauh mana peserta didik memahi makna dan aturan kosakata. Selain itu dijelaskan pula bahwa tes kosakata dilakukan guna mengetahui sebanyak apa kosakata yang dikuasai oleh peserta didik dan pada level mana mereka harus fokus untuk pelajaran berikutnya. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam melakukan tes kosakata, yaitu pertama, pengetahuan, pengetahuan akan terlihat dalam kegiatan membaca. Meskipun mereka mendapat nilai tinggi dalam kegiatan membaca, belum tentu mereka juga mendapatkan nilai tinggi dalam kegiatan menulis dan berbicara. Kedua, tes harus memberikan pilihan makna yang berbeda, jadi jika peserta didik mengetahui tentang makna suatu kata, mereka harus dapat memilih kata mana yang tepat untuk digunakan, terkadang ada beberapa kata yang memiliki makna yang sama, namun tidak semua bisa digunakan dalam suatu kalimat, tergantung dari konteks kalimat itu sendiri. Ketiga, peserta didik mungkin

dalam beberapa situasi akan mendapat nilai yang rendah dalam penilaian bahasa asing, hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa hal, diantaranya mungkin dipengaruhi oleh pengetahuan kosakata mereka yang rendah, contohnya mereka mungkin tidak mengerti format tes yang diberikan, mereka tidak paham perintah dari tes tersebut. Lado (1977: 188) mengatakan sebaiknya tes kosakata dengan bentuk pilihan ganda, karena pilihan ganda merupakan bentuk tes yang paling baik dalam mengukur kosakata. Dinsel & Reimann (1998: 3) menggunakan soal berbentuk pilihan ganda dengan skala penilaian untuk jawaban benar 1 dan jawaban salah 0. Hal ini dilatar belakangi oleh tidak adanya pembulatan dalam skor akhir.

Dari beberapa pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa penilaian pembelajaran kosakata merupakan suatu alat untuk mengetahui sejauh mana kemampuan kosakata peserta didik. Hal tersebut dapat dilakukan dengan berbagai tes sesuai dengan aspek yang akan diukur, sehingga dapat diketahui apakah peserta didik sudah bisa melanjutkan tema berikutnya atau belum. Dalam penelitian ini digunakan tes pilihan ganda yang berjumlah 50 soal dengan skala penilaian untuk jawaban yang benar 1 dan jawaban salah 0, hal tersebut sesuai dengan teori dari Dinsel & Reimann.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini mengacu pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni Imastuti (2012) “*Keefektifan Penggunaan Media Permainan Bahasa Huruf Bersambung pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman di SMA Negeri 2 Wonogiri*”. Penelitian tersebut memang tidak sama persis, namun penelitian ini dapat dijadikan acuan, karena dalam penelitian juga menggunakan media permainan atau *game*, dan meneliti aspek yang sama yaitu meneliti kosakata.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui perbedaan prestasi belajar penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri yang diajar dengan menggunakan media permainan huruf bersambung dan peserta didik yang diajar dengan menggunakan media konvensional (2) mengetahui keefektifan penggunaan media permainan bahasa huruf bersambung dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan desain *pre-post test*. Penelitian ini terdiri dari variabel bebas (X) yaitu penggunaan media permainan bahasa huruf bersambung dan variabel terikat (Y) yaitu penguasaan kosakata bahasa Jerman. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI yang berjumlah 353 peserta didik. Pengambilan sampel penelitian dengan menggunakan simple random sampling. Diperoleh dua kelas yaitu kelas XI IPS 3 yang berjumlah 34 peserta didik sebagai kelas

eksperimen dan kelas XI IPX 4 yang berjumlah 36 peserta didik sebagai kelas kontrol. Uji validitas instrumen dihitung dengan uji *product moment*. Penghitungan koefisien korelasi dengan KR-20 diperoleh $r_{xy} = 0,865$. Pengumpulan data dengan menggunakan tes penguasaan kosakata bahasa Jerman. Analisis data penelitian menggunakan uji-t.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 10,208$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,00$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,90$ dengan df sebesar 68. Hal ini berarti bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar penguasaan kosakata bahasa Jerman yang signifikan antara peserta didik yang diajar dengan menggunakan media permainan huruf bersambung dan yang diajar dengan media konvensional. *Mean difference* kelas, kelas eksperimen sebesar 28,29 lebih tinggi daripada *mean difference* kelas kontrol sebesar 23,08. Hal ini berarti bahwa pembelajaran kosakata bahasa Jerman dengan menggunakan media permainan bahasa huruf bersambung lebih efektif daripada menggunakan media konvensional dengan bobot keefektifan sebesar 23,88%. Implikasi dari penelitian ini adalah media permainan bahasa huruf bersambung dapat diterapkan pada pembelajaran kosakata bahasa Jerman di SMA. Perbedaan penelitian yang dilakukan wahyuni dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media yang berbeda untuk mengetes kemampuan kosakata. Dalam penelitian yang dilakukan oleh wahyuni menggunakan media permainan huruf bersambung, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan media *game before you know it*.

C. Kerangka Pikir

1. **Perbedaan prestasi belajar kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul antara peserta didik yang diajar dengan media Game *BY KI* dan peserta didik yang diajar dengan media konvensional**

Penggunaan media konvensional masih sering digunakan oleh guru di SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul. Hal ini diketahui pada saat peneliti melakukan kegiatan observasi penelitian di SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul. Guru hanya menggunakan media papan tulis, buku, dan juga lembar soal dalam pembelajaran bahasa Jerman, sehingga peserta didik menjadi bosan dan kurang tertarik dalam mengikuti proses belajar bahasa Jerman. Hal ini kurang lebih dipengaruhi oleh rendahnya penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik yang turut berpengaruh pada ketrampilan peserta didik untuk menguasai keterampilan lain yaitu, keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Oleh karena itu, diperlukan adanya inovasi media pembelajaran yang lebih inovatif dan lebih menarik dalam pembelajaran bahasa Jerman, salah satunya adalah dengan menggunakan media *game BYKI*.

Media *game BYKI* ini diduga sangat tepat diterapkan dalam proses pembelajaran bahasa Jerman, terutama dalam peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman. Media *game BYKI* ini melatih peserta didik untuk mengingat kosakata dan memperkenalkan kosakata bahasa Jerman beserta makna dari kata tersebut. Pada awalnya peserta didik akan diperkenalkan

kosakata dan maknanya, kemudian peserta didik diminta untuk mengingatnya, peserta didik diberikan kesempatan berulang-ulang sampai peserta didik merasa siap, kemudian peserta didik akan masuk kepada tahapan berikutnya, peserta didik hanya akan diberikan kosakata dalam bahasa Jerman saja dan peserta didik diminta untuk menuliskan makna dari kata tersebut dengan artikel dan penulisan harus benar, termasuk besar kecilnya huruf. Selain penulisan dan artikel harus benar, dalam *game BYKI* ini peserta didik juga bias mendengarkan langsung bagaimana pengucapan kosakata tersebut.

Media *game BYKI* ini diduga sangat tepat jika diterapkan dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Media *game BYKI* ini melatih peserta didik untuk mengingat kosakata baru beserta maknanya, dan bagaimana cara menulisnya, selain itu peserta didik juga diajarkan bagaimana cara pengucapan kosakata tersebut. Media *game BYKI* ini melatih peserta didik untuk ikut secara aktif dalam proses pembelajaran dan juga melatih peserta didik untuk mengingat semua kosakata yang dalam *game BYKI* ini, karena setiap kosakata selalu diulang-ulang.

Dari uraian tersebut diprediksi bahwa media *game BYKI* diduga akan berpengaruh pada peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman. Diprediksikan hal ini akan menimbulkan perbedaan prestasi belajar kosakata bahasa Jerman antara yang diajar dengan media *game BYKI* dan peserta didik yang diajar dengan media konvensional.

2. Penggunaan media *game BYK I* pada pembelajaran kosakata bahasa Jerman di kelas X SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul lebih efektif daripada penggunaan media konvensional

Selama ini pembelajaran di SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul masih terpaku dengan menggunakan media konvensional yaitu menggunakan media papan tulis, buku, dan lembar soal. Proses pembelajaran menjadi tidak inovatif, membosankan, dan kurang menarik minat peserta didik. Proses belajar kurang mendapat perhatian dari peserta didik, sehingga peserta didik malas untuk belajar bahasa Jerman. Hal ini dapat mempengaruhi proses penguasaan kosakata peserta didik yang dapat pula berdampak pada penguasaan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Selain dapat mempengaruhi penguasaan keempat keterampilan tersebut juga dapat berdampak pula pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi baru dalam penggunaan media pembelajaran salah satunya adalah media *game BYKI*.

Media *BYKI* adalah game yang dirancang untuk memudahkan kita mempelajari bahasa asing khususnya dalam meningkatkan kosakata. Media *BYKI* ini melatih peserta didik untuk mengingat kosakata baru beserta maknanya, dan bagaimana cara menulisnya, selain itu peserta didik juga diajarkan bagaimana cara pengucapan kosakata tersebut semua itu dipadukan dengan sebuah permainan yang menarik, sehingga tidak membosankan. Media *game BYKI* ini melatih peserta didik untuk ikut secara aktif dalam proses pembelajaran dan juga melatih peserta didik untuk mengingat semua

kosakata yang ada dalam *game BYKI* ini. Media *game BYKI* ini bisa diulang berkali-kali sesuai kemauan peserta didik.

Dari uraian di atas media *game BYKI* diprediksikan mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman, dan berdampak pula pada meningkatnya hasil belajar bahasa Jerman. Oleh karena itu, penggunaan media *game BYKI* pada pembelajaran kosakata bahasa Jerman lebih efektif daripada pembelajaran menggunakan media konvensional.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pikir di atas, penelitian ini dapat diajukan hipotesis sebagai berikut.

1. Ada perbedaan prestasi belajar kosakata bahasa Jerman yang signifikan pada peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul antara yang diajar dengan media *game before you know it* dan yang diajar dengan menggunakan media konvensional.
2. Penggunaan media *game before you know it* pada pembelajaran kosakata bahasa Jerman peserta didik di kelas X SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul lebih efektif daripada penggunaan media konvensional.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen, yaitu penelitian yang memiliki tujuan untuk meneliti ada atau tidaknya perbedaan kelas yang diajar dengan menggunakan media *game Before You Know It* yang disebut kelas eksperimen dengan kelas yang diajar dengan media konvensional yang disebut kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberi perlakuan, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang tidak diberi perlakuan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena dalam penelitian ini terdapat kelas kontrol dan kelas eksperimen (Sukmadinata 2012: 201).

Dalam penelitian ini menggunakan 2 subjek, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada tahap pertama dilakukan pengukuran untuk mengetahui kemampuan awal masing-masing kelas, kemudian kelas lain diberi perlakuan dengan menggunakan media *media game before you know it*. Adapun desain penelitian menurut Sukmadinata (2012: 207) digambarkan sebagai berikut.

Tabel 1: Desain Penelitian

<i>Group</i>	<i>Pre-Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-Test</i>
E	T ₁	X	T ₂
K	T ₁	-	T ₂

Keterangan:

E : Kelompok eksperimen

K : Kelompok kontrol

X : Perlakuan

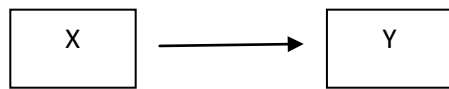
T₁ : *Pre-Test*

T₂ : *Post-Test*

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental design*. Karena dalam penelitian ini semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen dapat dikontrol dan desain ini bertujuan mengetahui hubungan sebab akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan dalam penelitian dengan menggunakan *pre-post test control group*. Quasi experimental bisa digunakan minimal kalau dapat mengontrol satu variabel saja (Sukmadinata 2012: 207).

B. Variabel Penelitian

Variabel adalah konsep mengenai atribut atau sifat yang terdapat pada subjek penelitian yang dapat bervariasi secara kualitatif maupun kuantitatif (Azwar, 1999: 59). Riyantoro (dalam Musfiqin, 2012: 44) mengungkapkan bahwa variable adalah gejala yang menjadi objek penelitian. Sejalan dengan itu Musfiqin (2012: 45) mengatakan bahwa variabel adalah totalitas objek penelitian. Totalitas disini meliputi gejala, fenomena, dan fakta yang akan diteliti. Desain penelitian ini menggunakan variabel bebas dan variabel terikat. Penggunaan media *media game Before You Know It* sebagai variabel bebas dan diberi lambang notasi X, sedangkan peningkatan kosakata bahasa Jerman sebagai variabel terikat dengan diberi lambang notasi Y.



Gambar 1: **Hubungan Variabel Bebas dan Variabel Terikat**

Keterangan:

- X : penggunaan media *game Before You Know It* sebagai variabel bebas
 Y : peningkatan kosakata bahasa Jerman sebagai variabel terikat.

C. Populasi dan Sampel penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan kelompok besar yang menjadi objek penelitian (Musfiqin, 2012: 89). Sedangkan Sukmadinata (2012: 250) membagi populasi kedalam populasi umum dan populasi target. Syaodih (dalam Musfiqin, 2012: 90) mengatakan bahwa populasi umum adalah populasi yang masih lingkup penelitian tetapi tidak dijadikan target berlakunya generalisasi hasil penelitian. Oleh Musfiqin (2012: 89) populasi target diartikan populasi yang menjadi sasaran keberlakuan kesimpulan penelitian. Dalam penelitian ini populasi umumnya adalah seluruh warga SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul, sedangkan populasi targetnya adalah peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul dengan jumlah 207 peserta didik yang terdiri dari 7 kelas. Masing-masing kelas terdiri dari 30 peserta didik.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian/wakil dari populasi yang diteliti. Hal tersebut sejalan dengan Riyanto (dalam Musfiqin, 2012: 90) mengatakan bahwa sampel adalah bagian dari populasi. Sampel penelitian ini diambil 2 kelas yang digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara *simple random sampling* dengan cara pengambilan acak atau melalui undian. Peneliti menyiapkan undian sejumlah kelas/populasi penelitian yang ada, lalu di depan guru mata pelajaran bahasa Jerman peneliti mengambil undian pertama, dan ini menjadi kelas eksperimen, setelah itu peneliti kembali mengambil undian yang kedua, dan ini menjadi kelas kontrol, peneliti kembali mengambil undian yang ketiga, dan ini menjadi kelas uji coba. Dari pengambilan undian didapat kelas X1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X3 sebagai kelas kontrol dan kelas X7 sebagai kelas uji coba instrumen.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Arikunto (2009: 96) yang mengatakan bahwa *simple random sampling* digunakan peneliti apabila populasi sampel yang diambil merupakan populasi homogen yang hanya mengandung satu ciri saja. Di sini peneliti mengasumsikan bahwa semua peserta didik kelas X mempunyai sifat yang homogen.

D. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas X SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan mulai bulan Februari 2013 sampai bulan April 2013.

Tabel 2: Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	Pelaksanaan	Materi	Waktu
1	Uji coba Instrumen	18 Februari 2013	Tes Penguasaan Kosakata	2 x 45 menit
2	Pre-Test	26 Februari 2013	Tes Penguasaan Kosakata	2 x 45 menit
3	Perlakuan I	5 Maret 2013	<i>Nomen</i>	2 x 45 menit
4	Perlakuan II	12 Maret 2013	<i>Verben</i>	2 x 45 menit
5	Perlakuan III	19 Maret 2013	<i>Personalpronomen</i>	2 x 45 menit
6	Perlakuan IV	26 Maret 2013	<i>Adjektiv</i>	2 x 45 menit
7	Perlakuan V	2 Maret 2013	<i>Fragewörter</i>	2 x 45 menit
8	Perlakuan VI	9 April 2013	<i>Wiederholung</i>	2 x 45 menit
9	Post-test	16 April 2013	Tes penguasaan kosakata	2 x 45 menit

E. Instrumen Penelitian

Pengumpulan data menggunakan alat berupa tes. Tes yang digunakan berbentuk objektif (pilihan ganda) yang dirancang sebanyak 50 butir soal untuk waktu 90 menit. Kriteria penilaian berdasarkan skor, jawaban benar mendapat skor satu (1), jawaban salah mendapat skor nol (0).

F. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Adapun indikator dalam kisi-kisi soal tes peningkatan kosakata diambil dari indikator peningkatan kosakata KTSP Kurikulum 2006 yang dilengkapi dengan buku KD I yang diajarkan di kelas X.

Tabel 3: Kisi-kisi Tes Kosakata Bahasa Jerman

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Keberhasilan	No. Soal	Jumlah
Berkomunikasi secara tertulis dengan menggunakan bahasa yang tepat sesuai dengan wacana internasional atau monolog yang informatif, naratif, dan deskriptif.	Menggunakan ragam bahasa kosakata dengan tepat dan benar sesuai konteks.	<i>Nomen</i> (kata benda)	1. Peserta didik mampu menyebutkan kata benda yang tepat sesuai gambar dalam bahasa Jerman.	1, 2, 6, 12 , 15, 21, 22 , 41, 42	9
			2. Peserta didik dapat menggunakan kata benda yang tepat sesuai konteks.	3, 4, 7 , 8, 13, 14, 18 , 19, 43	9
		<i>Verben</i> (kata kerja)	Peserta didik dapat melengkapi kalimat dengan kata kerja yang tepat sesuai konteks.	5, 17, 9, 10 , 11, 16, 36, 44, 45	9
		<i>Personal-pronomen</i> (kata ganti orang)	Peserta didik mampu mengidentifikasi kata ganti orang.	20, 23 , 25, 26, 27, 28, 30 , 31, 34	9
		<i>Adjektiv</i> (kata sifat)	Peserta didik mampu menggunakan kata sifat dengan tepat sesuai konteks.	24, 29, 32, 33, 35, 37, 38, 39 , 40	9

		<i>Fragewörter</i> (kata tanya)	Peserta didik mampu menentukan kata tanya yang tepat sesuai konteks.	46, 47, 48, 49 , 50	5
					50

Butir soal yang dicetak tebal adalah soal yang gugur, sehingga jumlah soal tersisa 37 dari 50 soal.

G. Uji Coba Instrumen Penelitian

Sebelum instrumen digunakan perlu diadakan uji coba instrumen dengan tujuan untuk mendapatkan instrumen yang valid dan reliabel. Uji coba instrumen dilakukan pada populasi di luar sampel. Uji coba ini dilakukan pada peserta didik kelas X7 SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul. Uji coba instrumen ini dilakukan pada 18 Februari 2013. Uji coba instrumen dilakukan 2 kali, karena pada uji coba instrumen yang pertama banyak soal yang gugur, dan banyak Indikator yang tidak terwakili, sehingga peneliti melakukan uji instrumen ulang pada tanggal 25 Februari 2013 di kelas yang sama yaitu kelas X7 SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul.

H. Reliabilitas dan Validitas

1. Reliabilitas

Reliabilitas adalah tingkat ketetapan, ketelitian, atau kekuatan sebuah instrumen. Reliabilitas bertujuan untuk mengukur ketetapan instrumen. Reliabilitas juga memiliki hubungan erat dengan kepercayaan, Arikunto (2009: 86) mengatakan, bahwa suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi apabila tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Arikunto (2009: 86) juga menjelaskan instrumen yang baik adalah instrumen yang dapat dengan ajeg member data yang sesuai dengan kenyataan. Ajeg disini tidak diartikan harus “sama” melainkan mengikuti perubahan secara ajeg. Jika sebuah instrumen diuji cobakan lebih dari satu kali kepada subjek yang sama dalam waktu yang berbeda dapat menghasilkan data yang kurang lebih hampir sama, maka instrumen itu memiliki keajegan dan dapat dikatakan reliabel. Nurgiyantoro (2010: 165) mengatakan bahwa instrumen tersebut dapat mengukur secara konsisten, secara ajeg, tidak berubah-ubah adalah contoh instrumen yang konsisten. Sifat konsisten inilah yang dituntut oleh sebuah instrument untuk dapat dikatakan instrumen itu reliabel. Sejalan dengan pendapat Tuckman (dalam Nurgiyantoro 2010: 165) pengertian apakah suatu instrumen tes dapat mengukur secara konsisten sesuatu yang akan diukur dari waktu ke waktu. Sejalan dengan itu Gronlund (dalam Nurgiyantoro 2010: 165) mengemukakan bahwa Reliabilitas menunjuk pada pengertian konsistensi pengukuran, yaitu seberapa konsisten skor tes atau hasil evaluasi dari satu pengukuran ke pengukuran yang lain.

Tinggi rendahnya reliabilitas akan mempengaruhi validitas. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Nurgiyantoro (2010: 166) bahwa tingginya Reliabilitas akan memungkinkan tercapainya validitas. Nurgiyantoro (2010: 166) mengungkapkan beberapa hal yang berhubungan dengan pengertian konsisten dalam Reliabilitas, yaitu: (1) tes yang dapat memberikan hasil yang relatif tetap terhadap sesuatu yang diukur, (2) jawaban peserta didik terhadap butir-butir tes secara relative tetap, dan (3) hasil tes diperiksa oleh siapa pun juga akan menghasilkan skor yang kurang lebih sama. Menurut Nurgiyantoro ketiga hal tersebut merupakan sesuatu yang akan mempengaruhi tinggi rendahnya kadar Reliabilitas tes. Hasil pengukuran yang dilakukan tidak hanya mencerminkan beberapa banyak peserta didik telah berhasil dalam kegiatan belajar, melainkan juga bagaimana tes itu sendiri. Keakuratan tes juga akan mempengaruhi skor peserta didik. Oleh karena itu, tidak ada satu pun tes yang sempurna itulah maka kita perlu mengusahakan konsistensi hasil pengukuran, dan mengetahui seberapa tinggi tingkat Reliabilitas itu (Nurgiyantoro 2010: 167). Uji reliabilitas dalam penelitian ini dengan menggunakan perhitungan statistik dengan menggunakan rumus K-R 20 oleh Nurgiyantoro (2010: 170) dijabarkan sebagai berikut.

$$r = \frac{n}{n-1} \left(1 - \frac{\sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan:

r = koefisien Reliabilitas tes

p = proporsi subjek menjawab item dengan benar

q = proporsi subjek menjawab item dengan salah

(q = 1- p)

$\sum pq$ = jumlah hasil perkalian antara p dan q

- n = jumlah butir soal
 S = simpangan baku, S^2 ; varian

Uji reliabilitas dalam penelitian ini dikonsultasikan dengan r_{tabel} pada taraf signifikansi atau $\alpha = 0,05$. Apabila hasil hitung koefisien reliabilitas lebih besar dari r_{tabel} maka hasilnya dapat dikatakan reliabel.

2. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan instrumen. Instrumen yang sah adalah instrumen yang memiliki validitas tinggi (Arikunto, 2009: 145) bahwa sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diteliti dan hasilnya sesuai dengan tujuan. Agar diperoleh data yang valid, instrumen atau alat yang digunakan untuk mengevaluasi harus valid. Adapun validitas yang digunakan sebagai berikut.

a. Validitas Isi

Validitas isi adalah validitas yang mampu menunjukkan sejauh mana alat ukur memiliki kesesuaian dengan tujuan khusus tertentu yang sejajar dengan materi atau isi pelajaran yang diberikan (Arikunto, 2009: 67). Dan di pihak lain Tuckman (dalam Nurgiyantoro 2010: 155) mengemukakan bahwa validitas isi menunjukkan pada pengertian apakah alat tes itu mempunyai kesejajaran dengan tujuan dan deskripsi bahan pelajaran yang diajarkan. Yang dimaksud kesejajaran adalah kesesuaian butir-butir tes dan dapat mewakili bahan ajar.

Esensi validitas isi adalah pada penentuan ketetapan pengambilan sampel bahan ajar yang akan diteskan. Gronlund (dalam Nurgiyantoro 2010: 156) mengatakan bahwa validitas isi tidak lain adalah proses penentuan sejauh mana alat tes itu relevan dan dapat mewakili ranah yang dimaksud. Validitas isi merupakan jenis validitas yang harus dipenuhi dalam alat tes yang disusun oleh guru untuk mengukur tingkat keberhasilan belajar peserta didik Nurgiyantoro (2010: 156). Pemenuhan bukti validitas isi terutama dilihat dari kesesuaian kisi-kisi yang dipakai sebagai dasar penyusunan butir-butir tes dan juga ketepatan butir tesnya itu sendiri. Pada alat tes yang dipakai untuk mengukur keberhasilan belajar, terpenuhinya validitas isi lebih penting daripada hasil kerja analisis butir soal (Fernandes dalam Nurgiyantoro 2010: 156).

b. Validitas Konstruk

Sebuah tes dikatakan memiliki validitas konstruk apabila butir soal yang membangun tes tersebut mengukur setiap aspek berpikir seperti yang disebut dalam tujuan instruksional khusus (Arikunto, 2009: 67). Validitas konstruk adalah validitas yang mempertanyakan apakah butir-butir pertanyaan dalam instrumen sesuai dengan konsep keilmuan yang bersangkutan. Konstruk merupakan hipotesis yang berkenaan dengan suatu bidang ilmu atau sub bidang keilmuan tertentu (Nurgiyantoro 2010: 156).

Tiap konstruk mesti memiliki penjelasan keilmuan untuk mendeskripsikan atau memprediksikan tingkah laku manusia. Penelahan validitas konstruk sering bersangkutan dengan validitas isi karena keduanya sama-sama mendasarkan

diri pada analisis rasional (Nurgiyantoro 2010: 157). Namun dalam perkembangannya validitas konstruk tidak cukup hanya dengan analisis rasional, namun juga didasarkan pada bukti-bukti empirik respon yang diberikan oleh peserta tes. Hal tersebut sejalan dengan definisi dari Gronlund (dalam Nurgiyantoro 2010: 158) yang mengidentifikasikan validitas konstruk sebagai proses penentuan sejauh mana performansi tes dapat diinterpretasikan dalam kaitannya dengan satu atau sejumlah konstruk psikologis. Penerapannya dilakukan dengan menyusun butir-butir soal berdasarkan kisi-kisi instrumen. Untuk memperoleh validitas konstruk adalah dengan cara mengkonsultasikan soal kepada guru yang bersangkutan.

c. Validitas Butir Soal

Validitas butir soal adalah butir soal dikatakan valid apabila memiliki dukungan yang besar terhadap skor total. Tujuan dari validitas butir soal adalah untuk mengetahui butir-butir tes manakah yang menyebabkan soal secara keseluruhan itu jelek karena memiliki validitas rendah. Arikunto (2009: 67) menyatakan bahwa validitas butir soal adalah validitas yang membandingkan jawaban peserta didik pada butir soal dengan jawaban secara keseluruhan. Dari hasil perhitungan didapat 37 soal yang valid dan 13 soal yang gugur dari jumlah butir soal 50. Teknik yang digunakan untuk mengetahui validitas butir soal adalah dengan rumus korelasi *product moment* dengan angka kasar.

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

keterangan:

r_{xy} = koefisien validitas item

y = skor total

x = skor tiap item

N = jumlah subjek

Adapun untuk menentukan valid atau tidak validnya instrumen yaitu r_{xy} yang diperoleh dari perhitungan dibandingkan dengan r_{tabel} pada taraf signifikansi atau $\alpha = 0,05$ dan N (banyaknya peserta didik yang diuji coba). Apabila r_{xy} lebih besar dari r_{tabel} , maka soal dikatakan valid. Sebaliknya apabila r_{xy} lebih kecil dari pada r_{tabel} maka dapat dikatakan soal tidak valid atau gugur.

I. Pengumpulan Data Penelitian

Pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data (Arikunto, 2009: 100). Dalam penelitian ini data diperoleh melalui observasi dengan cara wawancara saat kegiatan observasi terhadap peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul. Sukmadinata (2012: 216) mengatakan bahwa wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang banyak digunakan dalam penelitian kualitatif dan kuantitatif. selain menggunakan wawancara peneliti juga menggunakan teknik pengumpulan data melalui tes kosakata dengan instrumen tes yang berjumlah 37 butir soal. Test dilakukan secara *pre-test* dan *post-test* dalam peningkatan kosakata bahasa Jerman. Data diambil pada saat pembelajaran di kelas, sedangkan penerapan media *game before you know it* disesuaikan dengan materi pelajaran.

J. Uji Persyaratan Analis Data Penelitian

Uji Persyaratan data dilakukan sebelum dilakukannya uji hipotesis. Uji persyaratan analisis data terdiri dari atas uji normalitas sebaran dan uji homogenitas varian.

1. Uji Normalitas Sebaran

Uji normalitas sebaran dilakukan untuk menguji apakah sampel yang diselidiki berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji normalitas dengan menggunakan rumus *chi*-kuadrat yang dikemukakan oleh Hadi (2000: 317-318). Ketentuan harga λ^2 yang diperoleh lebih besar dari harga λ dalam tabel, maka data yang diperoleh tidak berdistribusi normal. Sebaliknya jika harga λ^2 lebih kecil dari harga λ^2 dalam tabel, maka data berdistribusi normal. Rumus *chi*-kuadrat (Arikunto, 2005: 313) adalah sebagai berikut.

$$\lambda^2 = \frac{\sum (f_0 - f_n)^2}{f_n}$$

Keterangan:

λ^2 : *chi*-kuadrat

f_0 : frekuensi yang diperoleh dari (diobservasi dalam) sampel

f_n : frekuensi yang diharapkan dalam tabel sebagai pencerminan dari frekuensi yang diharapkan dalam populasi.

2. Uji Homogenitas Variansi

Uji homogenitas variansi dilakukan untuk mengetahui apakah variasi populasi tiap kelompok bersifat homogen atau tidak. Uji homogenitas variansi digunakan untuk mengelola apakah sampel yang diambil dari populasi memiliki

signifikasi satu dengan yang lainnya. Untuk menguji variansi data digunakan uji F dengan rumus sebagai berikut (Nurgiantoro, 2001: 216-217).

$$F = \frac{S^2_b}{S^2_k}$$

$$S^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

F : koefisien reliabilitas yang dicari

S^2_b : varians yang lebih besar

S^2_k : varians yang lebih kecil

S : standar deviasi

X : simpangan X dari X, yang dicari $X - \bar{X}$

S^2 : varians, selalu dituliskan dalam bentuk kuadrat, karena standar deviasi kuadrat

N : banyaknya subjek pengikut tes

Hasil perhitungan kemudian dikonsultasikan dengan tabel nilai f dengan taraf signifikasi $\alpha=0,05$ db = n-1. Dari uji coba tabel tersebut maka sampel dikatakan berasal dari variansi yang sama apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,005 / sig > 0,005. Begitu pula sebaliknya apabila nilai signifikansi lebih kecil/ sig < 0,005 maka sampel tersebut tidak homogen.

K. Analisis Data Penelitian

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif dengan menggunakan uji-t. Rumus uji-t yang digunakan menurut Arikunto (2009: 349) adalah sebagai berikut

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md : mean pada perbedaan *Pre-Test* dan *Post-Test*

Xd : deviasi masing-masing subjek

$\sum x^2 d$: jumlah kuadrat deviasi

N : subjek pada sampel

Db : N-1

t : nilai hitung yang dicari

Hasil analisis penghitungan data dengan rumus uji-t yang kemudian dikonsultasikan dengan harga dalam t_{tabel} pada taraf signifikansi atau $\alpha = 0,05$. Jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , maka dapat dikatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan prestasi belajar kosakata bahasa Jerman antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Demikian sebaliknya, jika t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} , maka tidak ada perbedaan yang signifikan prestasi belajar kosakata bahasa Jerman antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

L. Hipotesis Statistik

1. $H_0: \mu_1 \neq \mu_2$: Tidak ada perbedaan prestasi belajar kosakata bahasa Jerman yang signifikan pada peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul antara yang diajar dengan media *game before you know it* dan yang diajar dengan media konvensional.

- $H_a: \mu_1 = \mu_2$: Ada perbedaan prestasi belajar kosakata bahasa Jerman yang signifikan pada peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul antara yang diajar dengan media *game before you know it* dan yang diajar dengan media konvensional.
2. $H_0: \mu_1 = \mu_2$: Penggunaan media *game before you know it* pada pembelajaran kosakata bahasa Jerman peserta didik di kelas X SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul sama efektifnya daripada penggunaan media konvensional.
- $H_a: \mu_1 > \mu_2$: Penggunaan media *game before you know it* pada pembelajaran kosakata bahasa Jerman peserta didik di kelas X SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul lebih efektif daripada penggunaan media konvensional.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan yang signifikan prestasi belajar kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul antara yang diajar menggunakan media *game before you know it* dan yang diajar menggunakan media konvensional. Selain itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media *game before you know it* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul. Data-data dalam penelitian ini diperoleh melalui tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Adapun hasil penelitian pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dideskripsikan sebagai berikut.

1. Deskripsi Data Penelitian

Data pada penelitian ini diambil dengan menggunakan tes yang dilakukan sebanyak dua kali, yaitu *pre-test* dan *post-test* terhadap sejumlah peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul. *Pre-test* dan *post-test* tersebut diberikan pada kedua kelas, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. *Pre-test* dilakukan sebelum diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul sebelum diberi perlakuan. Setelah diterapkan perlakuan, maka dilakukan *post-test* guna mengetahui hasil akhir belajar peserta didik dalam

penguasaan kemampuan kosakata bahasa Jerman. Perlakuan yang dimaksud tersebut adalah penggunaan media *game before you know it*.

Subjek pada *pre-test* kelas eksperimen sebanyak 30 peserta didik yang diberi perlakuan dengan menggunakan media *game before you know it* dan pada kelas kontrol 30 peserta didik yang diberi perlakuan dengan menggunakan media konvensional. Setelah hasil penskoran didapat, kemudian data dianalisis dengan statistik deskriptif dan uji-t. Untuk mempermudah proses analisis data dan untuk menghindari adanya kemungkinan terjadinya kesalahan, maka proses analisis data pada penelitian ini menggunakan komputer *SPSS for Windows 13.0*.

a. Skor Data *Pre-Test* Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen adalah kelas yang diajar dengan menggunakan media *game BYKI* dalam kemampuan kosakata bahasa Jerman. Sebelumnya dilakukan *pre-test* di kelas eksperimen yaitu peserta didik kelas X1. Adapun subjek dalam kelas eksperimen ini berjumlah 30 peserta didik.

Berdasarkan hasil *pre-test* yang didapat, data *pre-test* skor terendah sebesar 18, skor tertinggi sebesar 31, median sebesar 26, modus sebesar 26, rerata (*mean*) sebesar 25,8 dan standar deviasi 2,51. Pembuatan tabel distribusi frekuensi dilakukan dengan menentukan jumlah interval, menghitung rentang data, dan menentukan panjang kelas. Penentuan jumlah dan interval kelas dapat dilakukan dengan menggunakan rumus H.A Sturges (Sugiyono, 2009: 27) sebagai berikut.

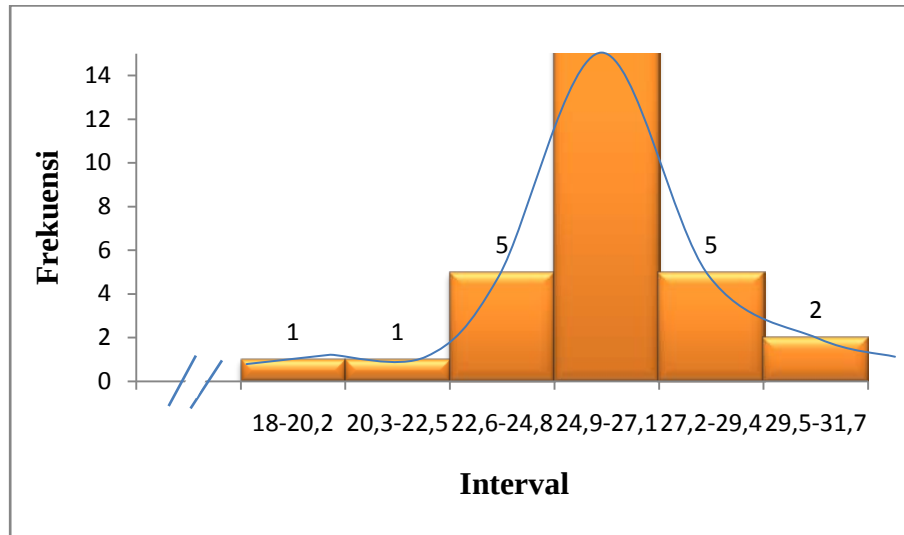
$$K=1+3.3 \log n$$

Adapun distribusi frekuensi skor *pre-test* kemampuan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4: Distribusi Frekuensi Skor *Pre-test* Kemampuan Kosakata Bahasa Jerman Kelas Eksperimen

No.	Interval	F absolut	F komulatif	F relatif (%)
1	18.0 - 20.2	1	1	3.3
2	20.3 - 22.5	1	2	3.3
3	22.6 - 24.8	5	7	16.7
4	24.9 - 27.1	16	23	53.3
5	27.2 - 29.4	5	28	16.7
6	29.5 - 31.7	2	30	6.7
Jumlah		30	91	100.0

Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus H.A Sturges menunjukkan bahwa distribusi frekuensi skor *pre-test* kemampuan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas eksperimen jumlah kelas sebanyak 6 dengan panjang kelas 2,2. Berikut gambar diagram dari distribusi frekuensi skor *pre-test* kemampuan kosakata bahasa Jerman kelas eksperimen.



Gambar 2: **Histrogram Distribusi Frekuensi Skor *Pre-Test* Kemampuan Kosakata Bahasa Jerman Kelas Eksperimen**

Berdasarkan tabel dan gambar di atas, dapat dinyatakan bahwa peserta didik yang memiliki nilai kemampuan kosakata bahasa Jerman paling banyak terletak pada interval 24.9-27.1 dengan frekuensi 16 peserta didik atau sebanyak 53.3% dan peserta didik yang mempunyai nilai kemampuan kosakata bahasa Jerman paling sedikit terletak pada interval 20.3-22.5 dan 18.0-20.2 dengan frekuensi masing-masing 1 peserta didik atau sebanyak 3,3%. Pengkategorian ini berdasarkan pada nilai rata-rata (*mean*) dan standar deviasi menggunakan rumus Saifudin (2012: 149) sebagai berikut.

Tinggi : $X \geq M + SD$

Sedang : $M - SD \leq X < M + SD$

Rendah : $X < M - SD$

Keterangan:

M : *Mean*

SD : Standar Deviasi

Berdasarkan hasil perhitungan, *mean* (M) sebesar 25.8 dan standar deviasi (D) sebesar 2.51. Hasil perhitungan tersebut dapat dikategorikan dalam tiga kelas sebagai berikut.

Tabel 5: Hasil Kategori *Pre-test* Kemampuan Kosakata Bahasa Jerman Kelas Eksperimen

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	>28.31	3	10.0	Tinggi
2	23.29– 28.30	23	76.7	Sedang
3	<23.29	4	13.3	Rendah

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa skor *pre-test* kemampuan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas eksperimen yang berada pada kategori tinggi sebanyak 3 peserta didik (10%), kategori sedang sebanyak sebesar 23 peserta didik (76.7,8%), kategori rendah sebanyak 4 peserta didik (13.3%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa skor *pre-test* kemampuan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas eksperimen dikategorikan dalam kategori sedang.

b. Skor Data *Pre-Test* Kelas Kontrol

Kelas kontrol adalah kelas yang diajar dengan media konvensional dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Terlebih dahulu dilakukan *pre-test* di kelas kontrol yaitu peserta didik kelas X3. Adapun subjek dalam kelas kontrol berjumlah 30 peserta didik.

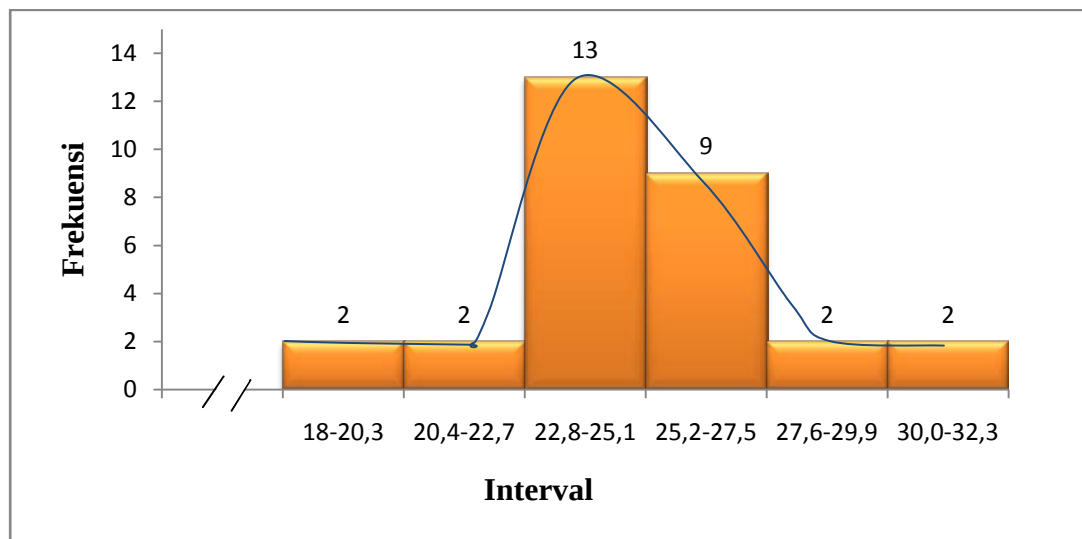
Berdasarkan hasil *pre-test* yang didapat, data *pre-test* skor terendah sebesar 18, skor tertinggi sebesar 32, median sebesar 25, modus sebesar 24, rerata (*mean*) sebesar 25.2 dan standar deviasi 2.79. Pembuatan tabel distribusi frekuensi dilakukan dengan menentukan jumlah interval, menghitung rentang data, dan menentukan panjang kelas. Penentuan jumlah dan interval kelas dapat dilakukan dengan menggunakan rumus H.A Sturges.

Adapun distribusi frekuensi skor *pre-test* kemampuan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 6: Distribusi Frekuensi Skor *Pre-test* Kemampuan kosakata Bahasa Jerman Kelas Kontrol

No.	Interval	F absolut	F komulatif	F relatif (%)
1	18.0 - 20.3	2	2	6.7
2	20.4 – 22.7	2	4	6.7
3	22.8 – 25.1	13	17	43.3
4	25.2 – 27.5	9	16	30.0
5	27.6 – 29.9	2	28	6.7
6	30.0 – 32.3	2	30	6.7
Jumlah		30	107	100.0

Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus H.A Sturges menunjukkan bahwa distribusi frekuensi skor *pre-test* kemampuan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas kontrol jumlah kelas sebanyak 6 dengan panjang kelas 2.3. Berikut gambar diagram dari distribusi frekuensi skor *pre-test* kemampuan kosakata bahasa Jerman kelas kontrol.



Gambar 3: **Histogram Distribusi Frekuensi Skor *Pre-Test* Kemampuan Kosakata Bahasa Jerman Kelas Kontrol**

Berdasarkan tabel dan gambar di atas, dapat dinyatakan bahwa peserta didik yang memiliki nilai kemampuan kosakata bahasa Jerman paling banyak terletak pada interval 22.8-25.1 dengan frekuensi 13 peserta didik atau sebanyak 43.3% dan peserta didik yang mempunyai nilai kemampuan kosakata bahasa Jerman paling sedikit terletak pada interval 20.4-22.7 dan 18.0-20.3 dengan frekuensi masing-masing 2 peserta didik atau sebanyak 6.7%. Pengkategorian ini

berdasarkan pada nilai rata-rata (*mean*) dan standar deviasi menggunakan rumus seperti yang tercantum pada halaman 55.

Berdasarkan hasil perhitungan, *mean* (M) sebesar 25.20 dan standar deviasi (SD) sebesar 2.79. Hasil perhitungan tersebut dapat dikategorikan dalam tiga kelas sebagai berikut.

Tabel 7: Hasil Kategori *Pre-test* Kemampuan Kosakata Bahasa Jerman Kelas Kontrol

No	Interval	Frekuensi	Persentasi (%)	Kategori
1	>27.99	4	13,3	Tinggi
2	22.41– 27.99	22	73,3	Sedang
3	<22.41	4	13.3	Rendah

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan dan diketahui bahwa skor *pre-test* kemampuan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas kontrol yang berada pada kategori tinggi sebanyak 4 peserta didik (13.3%), kategori sedang sebanyak sebesar 22 peserta didik (73.3%), kategori rendah sebanyak 4 peserta didik (13.3%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa skor *pre-test* kemampuan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas X3 atau yang disebut kontrol dikategorikan dalam kategori sedang.

c. Skor Data *Post-Test* Kelas Eksperimen

Setelah diberi perlakuan sebanyak 6 kali dengan menggunakan media *game before you know it* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman di kelas eksperimen lalu setelah perlakuan kemudian diadakan *post-test*. *Post-test*

dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan kosakata bahasa Jerman peserta didik setelah diberi perlakuan. Adapun subjek dalam kelas eksperimen berjumlah sebanyak 30 peserta didik.

Berdasarkan hasil *post-test* yang didapat, data *post-test* skor terendah sebesar 22.0, skor tertinggi sebesar 33.0, medien sebesar 30, modus sebesar 29, rerata (*mean*) sebesar 29.47 dan standar deviasi 2.18. Pembuatan tabel distribusi frekuensi dilakukan dengan menentukan jumlah interval, menghitung rentang data, dan menentukan panjang kelas. Penentuan jumlah dan interval kelas dapat dilakukan dengan menggunakan rumus dari H.A Sturges.

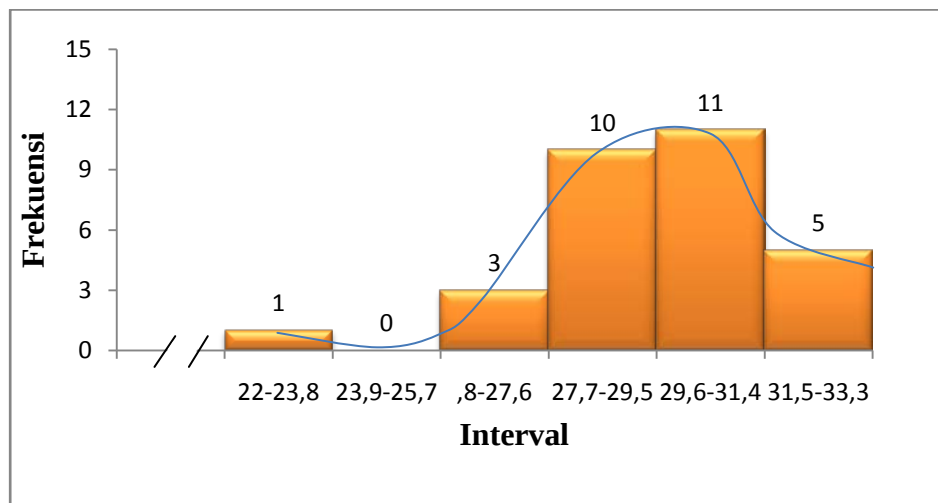
Adapun distribusi frekuensi skor *post-test* kemampuan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas X1 atau yang disebut kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 8: Distribusi Frekuensi Skor *Post-test* Kemampuan Kosakata Bahasa Jerman Kelas Eksperimen

No.	Interval	F absolut	F komulatif	F relatif (%)
1	22.0 – 23.8	1	1	3.3
2	23.9 – 25.7	0	1	0.0
3	25.8 – 27.6	3	4	10.0
4	27.7 – 29.5	10	14	33.3
5	29.6 – 31.4	11	25	36.7
6	31.5 – 33.3	5	30	16.7
Jumlah		30	75	100.0

Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus H.A Sturges menunjukkan bahwa distribusi frekuensi skor *post-test* kemampuan kosakata bahasa Jerman

peserta didik kelas eksperimen jumlah kelas sebanyak 6 dengan panjang kelas 1.8. Berikut gambar diagram dari distribusi frekuensi skor *post-test* kemampuan kosakata bahasa Jerman kelas eksperimen.



Gambar 4: **Histogram Distribusi Frekuensi Skor *Post-Test* Kemampuan Kosakata Bahasa Jerman Kelas Eksperimen**

Berdasarkan tabel dan gambar di atas, dapat dinyatakan bahwa peserta didik yang memiliki nilai kemampuan kosakata bahasa Jerman paling banyak terletak pada interval 29.6-31.4 dengan frekuensi 11 peserta didik atau sebanyak 36.7 % dan peserta didik yang mempunyai nilai kemampuan kosakata bahasa Jerman paling sedikit terletak pada interval 22.0-23.8 dan 23.9-25.7 dengan frekuensi masing-masing 1 dan 0 peserta didik atau sebanyak 3.3% dan 0.0%. Pengkategorian ini berdasarkan pada nilai rata-rata (*mean*) dan standar deviasi menggunakan rumus seperti yang tercantum pada halaman 55.

Berdasarkan hasil perhitungan, *mean* (M) sebesar 29.47 dan standar deviasi (D) sebesar 2.18. Hasil perhitungan tersebut dapat dikategorikan dalam tiga kelas sebagai berikut.

Tabel 9: Hasil Kategori *Post-test* Kemampuan Kosakata Bahasa Jerman Kelas Eksperimen

No	Interval	Frekuensi	Persentasi (%)	Kategori
1	>31.65	5	16.7	Tinggi
2	27.29-31.65	21	70.0	Sedang
3	<27.29	4	13.3	Rendah

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa skor *post-test* kemampuan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas eksperimen yang berada pada kategori tinggi sebanyak 5 peserta didik (16.7%), kategori sedang sebanyak sebesar 21 peserta didik (70.0%), kategori rendah sebanyak 4 peserta didik (13.3%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa skor *post-test* kemampuan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas eksperimen dikategorikan dalam kategori sedang.

d. Skor Data *Post-Test* Kelas Kontrol

Sama halnya dengan kelompok eksperimen, dalam kelas kontrol juga diadakan *post-test* untuk mengukur kemampuan kosakata bahasa Jerman. Adapun subjek pada kelas kontrol berjumlah 30 peserta didik.

Berdasarkan hasil *post-test* yang didapat, data *post-test* skor terendah sebesar 22, skor tertinggi sebesar 32, median sebesar 27, modus sebesar 27,

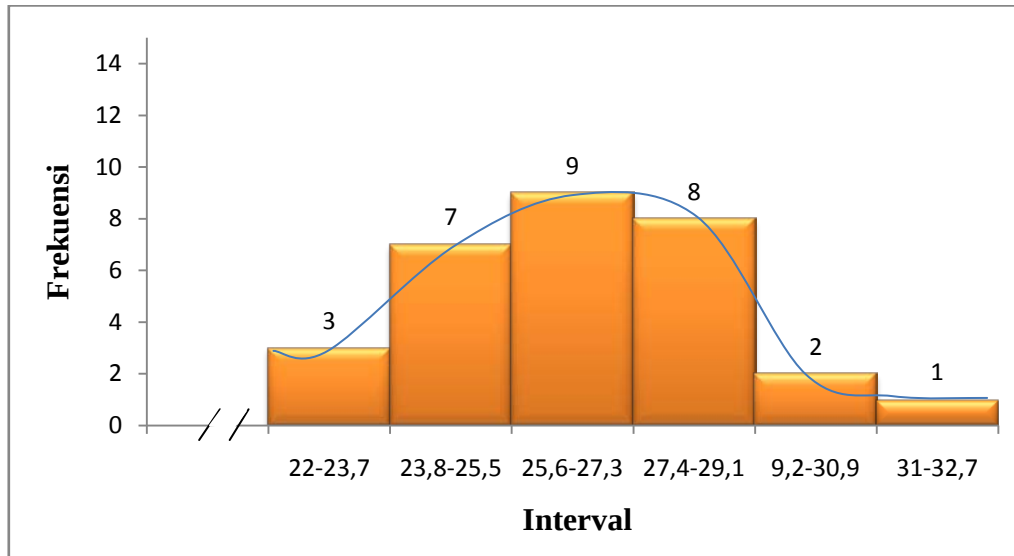
rerata (*mean*) sebesar 26.67 dan standar deviasi 2.31. Pembuatan tabel distribusi frekuensi dilakukan dengan menentukan jumlah interval, menghitung rentang data, dan menentukan panjang kelas. Penentuan jumlah dan interval kelas dapat dilakukan dengan menggunakan rumus H.A Sturges.

Adapun distribusi frekuensi skor *post-test* kemampuan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 10: Distribusi Frekuensi Skor *Post-test* Kemampuan Kosakata Bahasa Jerman Kelas Kontrol

No.	Interval	F absolut	F komulatif	F relatif (%)
1	22.0 – 23.7	3	3	10.0
2	23.8 – 25.5	7	10	23.3
3	25.6 – 27.3	9	19	30.0
4	27.4 – 29.1	8	27	26.7
5	29.2 – 30.9	2	29	6.7
6	31.0 – 32.7	1	30	3.3
Jumlah		30	118	100.0

Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus H.A Sturges menunjukkan bahwa distribusi frekuensi skor *post-test* kemampuan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas kontrol jumlah kelas sebanyak 6 dengan panjang kelas 1.7. Berikut gambar diagram dari distribusi frekuensi skor *post-test* kemampuan kosakata bahasa Jerman kelas kontrol.



Gambar 5: **Histogram Distribusi Frekuensi Skor *Post-Test* Kemampuan Kosakata Bahasa Jerman Kelas Kontrol**

Berdasarkan tabel dan gambar di atas, dapat dinyatakan bahwa peserta didik yang memiliki nilai kemampuan kosakata bahasa Jerman paling banyak terletak pada interval 31.0-32.7 dengan frekuensi 1 peserta didik atau sebanyak 3.3% dan peserta didik yang mempunyai nilai kemampuan kosakata bahasa Jerman paling sedikit terletak pada interval 22.0-23.7 dan 23.8-25.5 dengan frekuensi masing-masing 3 dan 7 peserta didik atau sebanyak 10% dan 23.3%. Pengkategorian ini berdasarkan pada nilai rata-rata (*mean*) dan standar deviasi menggunakan rumus seperti yang tercantum pada halaman 55.

Berdasarkan hasil perhitungan, *mean* (M) sebesar 26.67 dan standar deviasi (D) sebesar 2.31. Hasil perhitungan tersebut dapat dikategorikan dalam tiga kelas sebagai berikut.

Tabel 11: Hasil Kategori *Post-test* Kemampuan Kosakata Bahasa Jerman Kelas Kontrol

No	Interval	Frekuensi	Persentasi (%)	Kategori
1	>28.98	6	20.0	Tinggi
2	24.36– 28.98	19	63.3	Sedang
3	<24.36	5	16.7	Rendah

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa skor *post-test* kemampuan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas kontrol yang berada pada kategori tinggi sebanyak 6 peserta didik (20.0%), kategori sedang sebanyak sebesar 19 peserta didik (63.3%), kategori rendah sebanyak 5 peserta didik (16.7%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa skor *post-test* kemampuan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas kontrol dikategorikan dalam kategori sedang.

Di luar pengawasan dan sepengetahuan pada saat *pre-test* dan *post-test* masih dimungkinkan adanya interaksi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu dimungkinkan peserta didik masih mengingat jenis soal pada saat dilaksanakan *pre-test*, karena jarak waktu antara pemberian *pre-test* dan *post-test* tidak terlampau jauh. Hal tersebut dapat menyebabkan data hasil penelitian mengalami kenaikan atau penurunan.

B. Uji Prasyarat Analisis

Sebelum dilakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis yang terdiri dari uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas

variansi. Berikut ini adalah uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas variansi.

1. Uji Normalitas Sebaran

Uji normalitas sebaran ini digunakan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing variabel normal atau tidak. Dari uji normalitas sebaran *pre-test* dan *post-test* dengan bantuan komputer program *SPSS for Windows 13.0 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai taraf signifikansi hitung lebih besar dari nilai taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

Hasil uji normalitas untuk masing-masing variabel penelitian disajikan berikut ini.

Tabel 12: **Hasil Uji Normalitas Sebaran**

Variabel	P (Sig.)	Keterangan
<i>Pre-test</i> eksperimen	0.584	Normal
<i>Post-test</i> eksperimen	0.275	Normal
<i>Pre-test</i> kontrol	0,371	Normal
<i>Post-test</i> kontrol	0,745	Normal

Hasil uji normalitas variabel penelitian dapat diketahui bahwa semua variabel *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen maupun *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 pada ($p > 0,05$), sehingga

dapat disimpulkan bahwa semua variabel *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen maupun *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol berdistribusi normal. Secara lengkap perhitungan dapat dilihat pada lampiran uji normalitas pada halaman lampiran.

2. Uji Homogenitas Variansi

Dalam penelitian ini uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dari populasi berasal dari varians yang sama dan tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan satu sama lain. Syarat agar varian bersifat homogen apabila nilai F_{hitung} lebih kecil dari nilai F_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil perhitungan homogenitas data dilakukan dengan bantuan program *SPSS for Windows 13.0* menunjukkan bahwa $F_h < F_t$, berarti data kedua kelompok tersebut homogen.

Adapun rangkuman hasil uji homogenitas variansi data disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 13: Hasil Uji Homogenitas Variansi

Kelas	Db	F_h	F_t	P(Sig.)	Keterangan
<i>Pre-test</i>	1:58	0.291	4.00	0,592	$F_h < F_t = \text{Homogen}$
<i>Post-test</i>	1:58	0.568	4.00	0,454	$F_h < F_t = \text{Homogen}$

Data di atas menjelaskan bahwa untuk data *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol dapat diketahui nilai F_{hitung} (F_h) lebih

kecil dari F_{tabel} (F_t) dan nilai signifikansinya lebih besar dari 5% ($p > 0,05$), yang berarti bahwa data *pre-test* dan *post-test* kedua kelas tersebut homogen, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji-t.

C. Pengajuan Hipotesis

1. Hipotesis 1

Hipotesis alternatif (H_a) pertama dalam penelitian ini yaitu ada perbedaan prestasi belajar kosakata bahasa Jerman yang signifikan pada peserta didik di kelas X SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul antara yang diajar dengan media *game before you know it* dan yang diajar dengan media konvensional. Untuk keperluan pengujian, hipotesis ini diubah menjadi hipotesis nol (H_0) yang berbunyi tidak ada perbedaan kosakata bahasa Jerman yang signifikan pada peserta didik di kelas X SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul antara yang diajar dengan media *game before you know it* dan yang diajar dengan media konvensional.

Perhitungan dilakukan dengan uji-t menggunakan bantuan SPSS *for window 13.0*. Kriteria hipotesis diterima apabila harga t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Sebaliknya jika harga t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil analisis uji-t dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 14: Hasil Uji-t *Pre-test* Kemampuan Kosakata Bahasa Jerman

Sumber	Mean	t_{hitung}	t_{tabel}	Sig.	Keterangan
Eksperimen	25.8000	0.874	2,00	0,385	$T_{hitung} < t_{tabel}$ (tidak signifikan)
Kontrol	25.2000				

Berdasarkan hasil analisis dapat dilihat melalui perbedaan *mean* kelas eksperimen yang memiliki mean sebesar 25.8000 dan kelas kontrol sebesar 25.2000, hasil perhitungan $t = 0,05$, diperoleh t_{hitung} kelompok membaca bahasa Jerman (*pre-test*) sebesar 0.874 dengan nilai signifikansi sebesar 0,385. Kemudian nilai t_{hitung} tersebut dikonsultasikan dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, diperoleh t_{tabel} 2,00. Hal ini menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih kecil daripada t_{tabel} ($t_{hitung}: 0.874 < t_{tabel}: 2,00$), dengan signifikansi sebesar 0,38 lebih besar dari nilai taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ ($0,918 > 0,05$), maka hipotesis nol (H_o) **diterima** dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak. Artinya tidak ada perbedaan yang signifikan prestasi belajar kemampuan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul antara yang diajar menggunakan media *game before you know it* dan yang diajar menggunakan media konvensional.

Tabel 15: Hasil Uji-t *Post-Test* Kemampuan Kosakata Bahasa Jerman

Sumber	Mean	t_{hitung}	t_{tabel}	Sig.	Keterangan
Eksperimen	29.46667	4.832	2,00	0,000	$T_{hitung} > t_{tabel}$ (signifikan)
Kontrol	26.6667				

Hasil perhitungan pada tabel di atas menunjukkan bahwa hasil perhitungan t_{hitung} kemampuan kosakata bahasa Jerman akhir (*post-test*) sebesar 4.832 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Kemudian nilai t_{hitung} tersebut dibandingkan dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ diperoleh t_{tabel} 2,00. Hal ini menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} (t_{hitung} : 4.832 > t_{tabel} : 2,00), apabila dibandingkan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari nilai taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ ($0,000 < 0,05$) maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) **diterima**. Artinya ada perbedaan yang positif dan signifikan peningkatan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul antara yang diajar menggunakan media *game Before you know it* dan yang diajar menggunakan media konvensional.

2. Hipotesis 2

Hipotesis alternatif (H_a) kedua dalam penelitian ini adalah penggunaan media *game before you know it* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul lebih efektif daripada

pembelajaran dengan menggunakan media konvensional. Untuk menguji hipotesis kedua mengenai keefektifan penggunaan media *game before you know it* dibandingkan media konvensional tersebut dicari dengan melihat bobot keefektifan. Hal ini untuk mengetahui tingkat bobot keefektifan dari penggunaan media *game before you know it*. Hasil perhitungan bobot keefektifan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 16: Hasil Perhitungan Bobot Keefektifan

Kelas	Rata-rata	Gain Skor	Bobot Keefektifan
<i>Pre-test</i> eksperimen	25.8000	0.6	10.98%
<i>Post-test</i> eksperimen	29.4667		
<i>Pre-test</i> kontrol	25.2000	2.8	
<i>Post-test</i> kontrol	26.6667		

Berdasarkan perhitungan diperoleh *gain skor* (nilai *mean eksperimen* dikurangi nilai *mean kontrol*) antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol sebesar 1.7 lebih besar untuk kelas eksperimen, maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hasil perhitungan bobot keefektifan sebesar 10,98% sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima, artinya penggunaan media *game before you know it* dalam pembelajaran kosakata peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul lebih efektif

daripada pembelajaran dengan menggunakan media konvensional, hipotesis kedua dalam penelitian ini diterima dengan bobot keefektifan sebesar 10,98%. Penggunaan media *game before you know it* lebih efektif dibandingkan penggunaan media konvensional.

D. Pembahasan

1. Perbedaan prestasi belajar kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul antara yang diajar dengan media *Game BYKI* dan yang diajar dengan menggunakan media konvensional

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan hasil *mean post-test* kemampuan kosakata bahasa Jerman peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada hasil *post-test* kemampuan kosakata bahasa Jerman peserta didik pada kelas kontrol ($27.63 > 25.93$). Dari mean data yang diperoleh dapat diketahui bahwa ada perbedaan prestasi belajar kemampuan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul antara peserta didik yang diajar dengan media *game before you know it* dan peserta didik yang diajar menggunakan media konvensional.

Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil perhitungan t_{hitung} kemampuan kosakata bahasa Jerman akhir (*post-test*) sebesar 4,832 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih

besar daripada t_{tabel} ($t_{\text{hitung}}: 4,832 > t_{\text{tabel}}: 2,00$), apabila dibandingkan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari nilai taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ ($0,000 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan prestasi belajar kemampuan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul antara yang diajar menggunakan media *game before you know it* dan yang diajar menggunakan media konvensional.

Dari hasil analisis data yang dilakukan dengan pengujian statistik deskriptif berupa nilai *mean* pada masing-masing kelas diperoleh nilai *mean* kelas eksperimen lebih baik dibanding kelas kontrol, rerata kelas eksperimen lebih tinggi dari nilai *mean pre-test* menjadi nilai *post-test*, sedangkan nilai akhir kelas kontrol mengalami sedikit perubahan. Selain itu dibuktikan secara statistik berupa uji-t, diperoleh nilai t_{hitung} lebih besar dari tabel dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan kosakata bahasa Jerman kelas eksperimen setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media *game before you know it* mengalami peningkatan yang signifikan.

Pembelajaran kemampuan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul dengan menggunakan media konvensional dirasa masih kurang baik. Guru cenderung banyak berceramah dan hanya menggunakan media yang sangat sederhana dalam mengajar dan juga belum digunakannya media pembelajaran yang interaktif. Peserta didik hanya mendengar dan mencatat. Padahal di dalam pembelajaran bahasa diperlukan

pembelajaran yang aktif, sehingga materi dan kemampuan berbahasa peserta didik dapat berkembang. Penggunaan media konvensional justru akan membuat peserta didik menjadi pasif karena kegiatan kelas hanya terpusat pada guru dan papan tulis lalu mencatat dan peserta didik menjadi cepat bosan.

Menurut Ghazali (2000: 11) pembelajaran bahasa asing adalah proses mempelajari sebuah bahasa yang tidak dipergunakan sebagai bahasa komunikasi di lingkungan seseorang. Hal ini berarti bahwa pembelajaran bahasa Jerman di sekolah dapat menumbuhkan wawasan yang luas bagi peserta didik.

Untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jerman, harus digunakan media pembelajaran yang baik di dalam kelas, sehingga peserta didik tidak cepat bosan saat menerima materi pelajaran dan menjadi bersemangat dan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran *Interaktif*. Media pembelajaran Interaktif adalah pembelajaran yang mengutamakan adanya interaksi dan adanya kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran.

Media *game before you know it* sangat tepat jika diterapkan pada pembelajaran bahasa Jerman. Media ini melatih peserta didik untuk dapat aktif dan memacu peserta didik untuk selalu terlibat dalam proses pembelajaran bahasa Jerman, terutama dalam pembelajaran kosakata. Pada awalnya setiap peserta didik akan diberikan materi, kemudian mencermati dan mencari kata yang sulit dipahami, lalu secara kelompok peserta didik belajar melalui *game before you know it*. Dalam proses ini akan terjadi interaksi antar peserta didik,

sehingga secara tidak langsung peserta didik ikut aktif dalam proses pembelajaran.

Media *game before you know it* memudahkan peserta didik dalam memahami bacaan pada kemampuan kosakata. Awalnya peserta didik dikelompokkan dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen. Peserta didik melakukan serangkaian kegiatan seperti saling membacakan bacaan, menemukan ide pokok dan menuliskan tanggapan terhadap bacaan. Untuk melatih pengucapan peserta didik dapat mendengarkan bagaimana cara melafalkan suatu kata dari *game before you know it* ini. Penggunaan media *game before you know it* membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran kosakata. Dengan permainan yang menyenangkan peserta didik akan lebih termotivasi dan menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar bahasa Jerman. Dengan tumbuhnya minat dan motivasi peserta didik, maka kemauan peserta didik dalam belajar bahasa Jerman meningkat, sehingga prestasi belajar peserta didikpun juga meningkat.

Penerapan media *game before you know it* lebih efektif daripada media konvensional. Perbedaannya sungguh sangat jelas, hal tersebut bisa dilihat dari kegunaannya dan timbale balik yang diperoleh peserta didik setelah belajar menggunakan bantuan *game before you know it*. Pembelajaran menggunakan media konvensional cenderung membuat peserta didik pasif. Kegiatan pembelajaran hanya berpusat pada guru sedangkan peserta didik hanya mendengarkan materi kemudian mencatat. Peserta didik menjadi kurang aktif

dan cepat bosan dalam menerima pelajaran dikelas. Hal ini sangat berlawanan dengan pembelajaran dengan menggunakan media *game before you know it*.

Pembelajaran dengan menggunakan media *game before you know it* membuat peserta didik menjadi lebih aktif, peserta didik terlibat secara langsung yang bertindak sebagai pengguna atau pencari informasi dari *game before you know it* ini. Kegiatan pembelajaran berpusat pada peserta didik, sehingga guru hanya berperan sebagai fasilitator di dalam kelas. Pembelajaran di kelas lebih menarik dan menyenangkan, sebab peserta didik mendapat kesempatan untuk berdiskusi di dalam kelompok-kelompok kecil. Setelah menguasai materi pelajaran, peserta didik diharapkan mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru. Selain itu, peserta didik juga dapat menyalurkan ide dan mengemukakan pendapat. Suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan membuat minat serta motivasi peserta didik untuk belajar bahasa Jerman meningkat. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pembelajaran kemampuan kosakata bahasa Jerman menggunakan media *game before you know it* lebih efektif daripada menggunakan media konvensional.

2. Penggunaan media *game before you know it* pada pembelajaran kosakata bahasa Jerman di kelas X SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul lebih efektif daripada penggunaan media konvensional

Berdasarkan perhitungan diperoleh *gain skor* (nilai *post-test* dikurangi nilai *pre-test*) antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol sebesar 1,7 lebih besar untuk kelas eksperimen, maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan antara kelas

eksperimen dengan kelas kontrol. Hasil perhitungan bobot keefektifan sebesar 10,98% sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima, artinya penggunaan media *game before you know it* dalam pembelajaran kemampuan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul lebih efektif daripada pembelajaran dengan menggunakan media konvensional.

Media *game before you know it* merupakan media *game* yang menyajikan sistem *drills* dengan menggunakan sistem pengulangan kosakata berulang kali sehingga memungkinkan peserta didik lebih cepat untuk menghafalkan kata tersebut. Selain hal tersebut media *game before you know it* menyajikan sistem tutorial yaitu peserta didik diajari bagaimana cara pengucapan suatu kata melalui audio yang disediakan. Peserta didik dibagi dalam kelompok yang terdiri dari 4 atau 5 orang untuk memainkan *game before you know it*. Setiap kelompok mendiskusikan materi pelajaran, sehingga antar peserta didik akan muncul saling ketergantungan untuk memahami materi yang ada. Selain itu peserta didik juga bertanggung jawab untuk menjawab pertanyaan dari guru. Hal ini sesuai dengan unsur-unsur dalam pembelajaran interaktif yaitu saling berinteraksi positif dan tanggung jawab perseorangan.

Unsur pembelajaran Interaktif lainnya yaitu tatap muka, interaksi dan komunikasi antar anggota. *Computer* menimbulkan terwujudnya hubungan interaksi yaitu antara stimulus dan respon peserta didik sehingga menimbulkan inspirasi dan minat. Media *game before you know it* membantu peserta didik

memperoleh umpan balik (*feedback*) secara leluasa dan dapat memacu motivasi peserta didik dengan peneguhan positif yang diberikan apabila peserta didik memberikan jawaban. Kegiatan ini berlangsung ketika peserta didik maju ke depan kelas mempraktikkan *game before you know it* dan kelompok lain memperhatikan dan ikut menjawab. Kegiatan terakhir adalah evaluasi, guru bersama-sama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan salah satu hal yang penting dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, media *game before you know it* telah terbukti efektif dalam pembelajaran kemampuan kosakata bahasa Jerman peserta didik dan penggunaan media *game before you know it* ini dapat menumbuhkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran bahasa Jerman. *Game before you know it* ini didisain dengan sangat menyenangkan, ringan, dan efektif untuk memperkenalkan kata baru, sehingga proses mengingat kata baru bukan lagi sebuah beban, melainkan sebuah tantangan yang dilakukan dengan menyenangkan. Dewasa ini banyak peserta didik yang lebih tertarik dengan media yang mutakhir dibandingkan media konvensional yang dari zaman dulu digunakan. Peserta didik lebih menyukai sesuatu yang berhubungan dengan teknologi masa kini dibanding hanya dengan papan tulis dan melakukan kegiatan mencatat.

Berdasarkan uraian di atas dan bukti analisis data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *game before you know it* dalam pembelajaran kemampuan

kosakata Jerman peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul lebih efektif daripada pembelajaran dengan menggunakan media konvensional. Hasil perhitungan diketahui bobot keefektifan sebesar 10,98%. Hasil tersebut dapat dikatakan tinggi karena hasil tersebut hanya untuk satu kemampuan saja yaitu kosakata, sedangkan sisanya sebesar 89,02% dipengaruhi faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Faktor-faktor tersebut diantaranya kualitas guru sebagai fasilitator dan motivator, motivasi belajar peserta didik, sarana dan prasarana belajar serta lingkungan sekolah maupun keluarga dan termasuk didalamnya adalah ketrampilan membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara yang dimiliki peserta didik.

3. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini masih terdapat banyak sekali kekurangan, sehingga menyebabkan hasil penelitian menjadi kurang maksimal. Adapun keterbatasan penelitian tersebut sebagai berikut.

1. Peneliti masih pemula, sehingga banyak memiliki kekurangan baik dalam segi pengetahuan, penganalisisan maupun kinerja dalam melaksanakan penelitian.
2. Instrumen penelitian dibuat sendiri oleh peneliti dengan pengetahuan yang terbatas.

3. Kemungkinan adanya komunikasi antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, yang menyebabkan peserta didik dapat berkomunikasi mengenai materi pembelajaran.
4. Terbatasnya waktu penelitian, sehingga memungkinkan data yang diperoleh dalam penelitian ini kurang sempurna dan kurang mendalam.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Ada perbedaan prestasi belajar kosakata bahasa Jerman yang signifikan pada peserta didik di kelas X SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul antara yang diajar dengan media *game before you know it* dan yang diajar dengan media konvensional, dengan $t_{hitung} 4.832 > t_{tabel} 2.00$.
2. Penggunaan media *game before you know it* pada pembelajaran kosakata bahasa Jerman peserta didik di kelas X SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul lebih efektif daripada penggunaan media konvensional, dengan bobot keefektifan sebesar 10.98%.

B. Implikasi

Media *game before you know it* merupakan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan bantuan game *computer* dan *software* milik *transparent Language*. Peserta didik dipersilahkan untuk membawa laptop sendiri bagi yang punya dan dipersilahkan untuk belajar melalui *game before you know it*. Dalam *game before you know it* ini peserta didik diperkenalkan dengan kosakata baru dalam bahasa Jerman beserta artinya dalam bahasa Inggris. Media ini dapat memberikan motivasi bagi peserta didik untuk

mengenai kosakata baru. Media *game before you know it* disajikan guna mendorong peserta didik untuk memahami materi pelajaran, sehingga peserta didik dapat memiliki perbendaharaan kosakata yang kaya untuk berbicara secara aktif di dalam kelas.

Media *game before you know it* memiliki kelebihan antara lain: (1) peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan, kemampuan dan keterampilan dalam suasana kelas yang aktif dan menyenangkan, (2) memperkaya perbendaharaan kosakata peserta didik, (3) melatih peserta didik belajar mandiri (4) agar proses belajar mengajar lebih menyenangkan, (5) meningkatkan kemajuan belajar (pencapaian akademik), (6) menimbulkan motivasi belajar yang tinggi dengan media yang menyenangkan untuk diterapkan, (7) mudah dan menyenangkan untuk diterapkan.

Di samping kelebihan-kelebihan di atas, media ini juga memiliki kekurangan yakni (1) penggunaannya membutuhkan perangkat pendukung yaitu perangkat laptop atau komputer yang tidak semua peserta didik mempunyainya, (2) tidak semua kelas disediakan LCD dan proyektor, (3) belum adanya laboratorium bahasa di SMA Negeri 2 Banguntapan bantul, (4) pembelajaran di kelas sedikit ramai. Karena tidak semua peserta didik mempunyai laptop sehingga dibentuk kelompok dan peserta didik kadang berebut untuk memainkan *game before you know it* ini.

Terlepas dari kelebihan dan kekurangan dari media *game before you know it*, pemilihan media pembelajaran harus dipilih secara selektif oleh guru. Media ini sangat baik dalam pembelajaran kosakata

bahasa Jerman. Tujuan dari pembelajaran kosakata adalah agar peserta didik memiliki perbendaharaan kosakata yang kaya guna mempermudah penyerapan materi yang diberikan oleh guru. Melalui kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam media ini peserta didik dilatih untuk memahami kosakata yang secara langsung dapat didengar cara pengucapannya dan dipraktikkan, sehingga menimbulkan rasa percaya diri untuk berbicara serta mengemukakan pendapat dalam bahasa Jerman. Hal ini dapat membuat tercapainya tujuan pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa media *game before you know it* dapat meningkatkan pembelajaran kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul. Disamping itu, media ini juga lebih efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman dibandingkan dengan media konvensional. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil prestasi belajar peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian membuktikan bahwa prestasi belajar kosakata bahasa Jerman peserta didik di kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan media *game before you know it* lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik di kelas kontrol yang menggunakan media konvensional

Adapun langkah-langkah penggunaan media *game before you know it* yaitu (1) guru memberikan penjelasan mengenai materi pokok yang akan dipelajari, (2) guru mempresentasikan penggunaan *game before you know it*, (3) guru menjelaskan bagaimana cara penggunaan *game before*

you know it, (4) guru mempersilahkan peserta didik untuk belajar mandiri dengan game dan laptop yang peserta didik bawa, (5) peserta didik belajar mengenal kosakata sesuai materi yang diberikan, (6) kemudian guru memberikan kesempatan kepada peserta didik melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari, (7) peserta didik diminta untuk menjawab soal pertanyaan yang sesuai dengan materi, (8) guru dan peserta didik bersama-sama mengulas jawaban dari soal tersebut.

C. Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka sebagai usaha meningkatkan prestasi belajar peserta didik khususnya dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman terdapat saran sebagai berikut.

1. Guru hendaknya menggunakan media *game before you know it* sebagai alternatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.
2. Guru hendaknya lebih sering serta berani untuk memadukan media-media yang tepat dengan mempertimbangkan situasi, kondisi dan faktor lainnya yang berhubungan dengan peserta didik dan sekolah guna meningkatkan pembelajaran peserta didik.
3. Sekolah hendaknya memberikan kesempatan pada guru untuk menerapkan media dan metode terbaru dan teruji guna meningkatkan pembelajaran peserta didik.
4. Melalui media *game before you know it*, peserta didik dapat aktif dan berpikir kritis serta memperkaya perbendaharaan kata, sehingga dapat

meningkatkan pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

5. Untuk peneliti selanjutnya agar menjadi pertimbangan apabila melakukan penelitian serupa atau lanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, Merelyne R. 2008. Keefektifan Penggunaan Teknik Think Pair Share pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman di SMA Negeri 2 Klaten. *Skripsi S1* Yogyakarta: FBS UNY.
- Anshori, Dadang S & Sumiyadi. 2009. *Bahasa dan Sastra dalam Perspektif Pendidikan*. Bandung: UPI.
- Apandi, Rahayu. 2003. *Penggunaan Lagu sebagai Media Pembelajaran untuk Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa*. Bandung: UPI.
- Agoestyowati, Redjeki. 2008. *102 English Games*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Alfabet.
- Azwar, Saifudin. 1999. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Bohn, Reiner. 2000. *Problem der Wortschatzarbeit*. München: Goethe Institut.
- Brown, H.Douglas. 2008. *Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Kedutaan Besar Amerika.
- _____. 2000. *Principles of Language Learning and Teaching 4th ed.* San Fransisco: Pearson Education Ltd
- Criswell, Eleanor L. 1987. *The Design of Computer-Based Instruction*. USA: Anybook.
- Crystal, D. 2003. *Dictionary of Linguistics 5th Edition*. London: Blackwell.
- DAAD. 2012. *Dinas Akademi Pertukaran Pelajaran: Belajar Bahasa Jerman*. Diakses dari <http://www.daad.jkt.org/index.php?belajar-bahasa-jerman>. Diakses

pada tanggal 09 Januari 2012.

Dahidi & Sudjianto. 2004. *Pendekatan dalam Pengajaran Bahasa Jepang*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Danim, Sudarwan. 2008. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Dauviller & Hillerrich. 2004. *Spielen im Deutschunterricht*. München: Goethe Institut.

Djiwandono, Soenardi. 2011. *Tes Bahasa dalam Pengajaran*. Jakarta: Indeks.

Dinsel, Sabine dan Monika Reimann. 1998. *Fit fürs Zertifikat Deutsch: Tipps und Übungen*. Germany: Max Hueber Verlag.

Dryden. 2012. *Fakta mengenai Jerman*. http://tatsachen-ueber-deutschland.de/id/kebudayaan/main-content-09/bahasa_jerman.pdf. diakses pada 10 Januari 2013.

Ghazali, Syukur. 2000. *Peningkatan dan Pengajaran Bahasa Kedua*. Jakarta: Depdikbud.

Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hardjono, Sartinah. 1988. *Prinsip-prinsip Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta: Depdikbud.

Heyd, Getraude. 1990. *Deutsch Lehren*. Frankfrut: Diesterweg.

Hidayat, Kosnadi. 1990. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Hughes, Artur. 1999. *Testing for Language Teacher*. Cambrige: University Press.

Iskandarwassid & Suhendar, Dadang. 2009. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Ismail, Andang. 2000. *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.

- Jung, Udo. 1992. *Praktische Handreichung für Fremdsprachen Lehre*. Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Karyani, Astuti. 2009. *Peningkatan Kosakata melalui Permainan Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Keith, Johnson. 2001. *An Intruction to Foreign Language Learning and Teaching*. Eidenburg: Person Education.
- Keraf, Gorys. 1985. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kulsum, Robiah. 2008. *Penggunaan Permainan Edukatif sebagai media Efektif bagi Guru PAI Sd*. Jakarta: KEMENAG.
- Kuswardayan, Imam. 2001. *Portal dan Pengembangan Game Edukasi Indonesia* . Diakses dari <http://www.gameedukasi.com/>. Diakses pada tanggal 10 Januari 2012.
- Lado, Robert. 1977. *Language Testing*. London: Longman.
- Lohfert, W. 1982. *Kommunikative Spiele für Deutsch als Fremdsprache*. München: Heinzelmann Offsetdruck GmbH.
- Mahfudin, A. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Bahasa*. Bandung: UPI.
- Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Musfiqin, H. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Nation, I.S.P. 2008. *Teaching Vocabulary*. USA: Heinle.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Nurani, Yukianti & Sujiono, Bambang. 2001. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.
- Pateda, M. 1993. *Sebuah Pengantar Linguistik*. Bandung: Angkasa.

- Pringgawidagda, Suwarna. 2002. *Strategi Penguasaan Berbahasa*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Purwo, K. 1997. *Pokok-pokok Pengajaran Bahasa dan Kurikulum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.
- Riko, S.S. 2011. *Permainan Bahasa Ludwig Wittgenstein*. Jakarta: SIS
- Quinlan. 2012. *BYKI Manual Book*. United State: Transparen.
- Saifudin, Anwar. 2012. *Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Setyadi, Bambang Ag. 2006. *Metode Penelitian untuk Pengajaran Bahasa Asing*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudiman, Arief.et al. 2008 *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Djuju. 2006. *Evaluasi Program Pendidikan Luar Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- _____.2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugar, Steve & Sugar, Kotoroski, Kim. 2002. *Primary Games*. San Francisco: Jossey Bass.
- Sukmadinata, Nana S. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Eko. 2009. *60 Games untuk Mengajar*. Yogyakarta: Lukita.
- Susilana, Rudi & Riyana, Cepi. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: FIP UPI.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo
- Thornbury, Scott. 2002. *How to Teach Vocabulary*. England: Longman.

Valette, Rebeca M. 1977. *Modern Language Testing*. New York: Brace Jovanivich.

Wicke, E. Reiner. 2004. *Aktif und Kreativ Lernen*. München: Max Hueber Verlag.

LAMPIRAN 1

1. Instrumen Penelitian dan Kunci Jawaban

Instrumen Penelitian Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Kelas X.

Das Fach : Deutsch
Zeit : 45 Minuten

Pilihlah jawaban yang tepat !

1. A : Was machst du?

B : Ich ____ Schülerin.

- | | | |
|---------|---------|---------|
| a. bin | c. ist | e. seid |
| b. bist | d. sind | |

2. A : ____ heißt du?

B : Ich heiße Stephani.

- | | | |
|---------|--------|--------|
| a. Was | c. Wo | e. Wer |
| b. Wann | d. Wie | |

3. Sonja : Schau mal Jesy! Was ist das?

Jesy : Das ist ein ____ .



- | | | |
|-------------|------------|----------|
| a. Notebook | c. Monitor | e. Radio |
| b. Computer | d. Kamera | |

4. Paul : Ist das ein Tost?

Jidan : Nein, das ist ein ____ .



- | | | |
|--------------|-----------------|------------|
| a. Tost. | c. Schwarzbrot. | e. Kuchen. |
| b. Weißbrot. | d. Brötchen. | |

5. A: Wie heißt das Bild auf Deutsch?

B: Das heißt _____ .



- | | | |
|-----------|----------|----------|
| a. Kaffee | c. Milch | e. Kakao |
| b. Tee | d. Cola | |

6. A : Hast du ein Buch ?

B : Nein, ich habe kein Buch. Ich habe ein _____ .



- | | | |
|---------------|---------------|-------------|
| a. Wörterbuch | c. Lernplakat | e. Kursbuch |
| b. Komik | d. Heft | |

7. A: _____ fährst du nach Bali?

B : In den Ferien.

- | | | |
|---------|----------|--------|
| a. Wo | c. Warum | e. Was |
| b. Wann | d. Wie | |

8. A : Wo ist deine Schwester?

B : _____ ist in London.

- | | | |
|--------|--------|-------|
| a. Uns | c. Wir | e. Es |
| b. Ihr | d. Sie | |

9. Ani : Kennst du Herrn Meier?

Ina : Nein, _____ kenne ihn nicht.

- | | | |
|--------|--------|-------|
| a. er | c. ihr | e. du |
| b. sie | d. ich | |

10. Katja : Wie heißt das Bild auf Deutsch ?

Petra : Das ist _____ .



- | | | |
|---------------------|--------------------|---------------|
| a. ein Rucksack | c. eine Handtasche | e. ein Koffer |
| b. eine Schultasche | d. eine Tasche | |

11. A : _____ Herr Warno in Solo?

B : Ja, er wohnt in Solo.

- | | | |
|-----------|-----------|----------|
| a. Wohnst | c. Wohnte | e. Wohnt |
| b. Wohnen | d. Wohne | |

12. A : Das Bild ist etwas zum Schreiben. Wie heißt das auf Deutsch?

B : Das sind _____ .



- | | | |
|---------------------|--------------------|-------------------|
| a. die Wörterbücher | c. die Hefte | e. die Kursbücher |
| b. die Tagebücher | d. die Lernplakate | |

13. Erna : Sarah, siehst du Frau Rieger?

Sarah : Wen ? Frau Rieger? _____ macht heute eine Reise.

- | | | |
|-------|--------|-------|
| a. Er | c. Sie | e. Es |
| b. Du | d. Wir | |

14. A : Das Bild ist aus Holz und hat vier Beine. Wie heißt das auf Deutsch?

B : Das ist _____ .



- | | | |
|---------------|-----------------|---------------|
| a. ein Tisch. | c. ein Sessel. | e. eine Sofa. |
| b. ein Stuhl. | d. ein Schrank. | |

15. A : Was brauchst du zum Tee trinken?

B : Ich brauche _____ .

- | | | |
|----------------|----------------|---------------|
| a. ein Teller | c. ein Tasse | e. ein Löffel |
| b. eine Schale | d. ein Flasche | |

16. A : _____ macht Hannes gern eine Reise nach Kalimantan?

B : Weil er Abenteuer mag, macht er gern eine Reise nach Kalimantan,.

- | | | |
|----------|---------|-----------|
| a. Wie | c. Wo | e. Welche |
| b. Warum | d. Wann | |

17. Petra : _____ wohnt dein Vater jetzt?

Marlene : Er wohnt jetzt auf Bali.

- | | | |
|--------|----------|---------|
| a. Was | c. Wo | e. Wann |
| b. Wie | d. Warum | |

18. B: Sag mal, was machst du in der Freizeit?

A: Ich bleibe zu Haus. Es gibt viele _____ .

- | | | |
|------------------|--------------------|------------------|
| a. Fabelnsendung | c. Märchenssendung | e. Bildsendungen |
| b. Filmesendung | d. Tänzesendung | |

19. A : Was **esst** ihr zum Mittag?

B : _____ essen Steak mit Pommes.

- | | | |
|--------|--------|--------|
| a. Ihr | c. Er | e. Sie |
| b. Du | d. Wir | |

20. Manfred : Ist das Lineal kurz?

Piñata : Nein, es ist _____ .

- | | | |
|----------|---------|---------|
| a. spitz | c. lang | e. größ |
| b. dick. | d. gut | |

21. A: Wie findest du Mathe?

B : Mathe ist _____ , weil es kompliziert ist.

- | | | |
|---------------|----------------|-----------------|
| a. schwierig. | c. wunderbar . | e. interessant. |
| b. fröhlich. | d. einfach. | |

22. Warum _____ du einen Kaffee am Mittag?

- | | | |
|------------|------------|-----------|
| a. trinkst | c. trank | e. trinke |
| b. trinkt | d. trinken | |

23. In Heidelberg gibt es eine Brücke mit prächtigen Tor.

Prächtig ist _____ .

- | | | |
|----------|-----------|--------------|
| a. alt. | c. schön. | e. schlecht. |
| b. groß. | d. lang. | |

24. A : _____ du deinen Vater, wenn du nicht verstehst?

B : Ja, ich frage meinen Vater.

- | | | |
|----------|-----------|-----------|
| a. Fragt | c. Fragen | e. Fragst |
| b. Frage | d. Fragte | |

25. A : Was kauft der Schüler zum Schreiben?

B : Er kauft _____ .

- | | | |
|-------------------|-------------------|-----------------|
| a. den Kuli | c. das Tagebuch | e. das Kursbuch |
| b. das Wörterbuch | d. das Lernplakat | |

26. A : Was _____ Sie bestellen?

B : Ich nehme ein Brot mit Käse und Milch.

- | | | |
|------------|-----------|-----------|
| a. sollten | c. müssen | e. können |
| b. möchten | d. dürfen | |

27. Dita : Hi Dora, was machst du am Wochenende?

Dora : Ich _____ meine Tochter in Amerika.

- | | | |
|-------------|-------------|--------------|
| a. besuche | c. besucht | e. besuchten |
| b. besuchen | d. besuchst | |

28. Joko : Wohin geht Rudi?

Joki : Rudi geht ins Schlafzimmer und schläft auf dem _____ .

- | | | |
|------------|----------|----------|
| a. Bett | c. Sofa | e. Tisch |
| b. Teppich | d. Stuhl | |

29. A : Was _____ du zum Mittag?

B : Ich esse Reis und Fisch.

- | | | |
|---------|----------|-------|
| a. isst | c. esst | e. aß |
| b. esse | d. essen | |

30. A : Was brauchen wir zum Sitzen?

B : Wir brauchen _____ .

- | | | |
|-------------------|--------------------|--------------|
| a. einen Schrank. | c. einen Stuhl. | e. ein Bett. |
| b. einen Tisch. | d. ein Bücherregal | |

31. A : Wo steht das neue Fahrrad?

B : Es steht unter dem _____ Baum.

- | | | |
|-------------|----------------|----------------|
| a. fröhlich | c. großen | e. ängstlichen |
| b. bösen | d. schwierigen | |

32. A: Was macht der junge Mann bei der Party?

B : Er will die _____ Frau zum Tanzen einladen.

- | | | |
|------------|--------------|-----------------|
| a. hübsche | c. kindische | e. unfreundlich |
| b. böse | d. ärgerlich | |

33. A : Santi, du siehst immer fern. _____ auch Bücher bitte!

B : Ja, ich will ein Buch lesen.

- | | | |
|----------|----------|---------|
| a. Lesen | c. Lies | e. Lest |
| b. Lese | d. Liest | |

34. Dani ist 17 Jahre alt und ich bin 15 Jahre alt.

Das heißt, Dani is _____ als ich.

- | | | |
|-------------|-----------|------------|
| a. älter | c. größer | e. kleiner |
| b. älterest | d. jünger | |

35. A : Hast du einen billigen Tisch?

B : Nein, wir haben keinen billigen Tisch. Wir haben einen _____ Tisch.

- | | | |
|-------------|-----------------|------------|
| a. teuren | c. netten | e. kleinen |
| b. billigen | d. freundlichen | |

36. A: Wohin gehen wir, wenn wir krank sind?

B : Wir gehen _____ .

- | | | |
|------------------|-------------------|-------------|
| a. in die Schule | c. zum Supermarkt | e. ins Büro |
| b. zum Arzt | d. ins Restaurant | |

37. A : Wie geht's deinem Vater?

B : _____ geht ihm gut. Danke.

- | | | |
|-------|--------|--------|
| a. Es | c. Er | e. Sie |
| b. Du | d. Dir | |

Name :

Klasse :

NO	PILIHAN JAWABAN				
1	A	B	C	D	E
2	A	B	C	D	E
3	A	B	C	D	E
4	A	B	C	D	E
5	A	B	C	D	E
6	A	B	C	D	E
7	A	B	C	D	E
8	A	B	C	D	E
9	A	B	C	D	E
10	A	B	C	D	E
11	A	B	C	D	E
12	A	B	C	D	E
13	A	B	C	D	E
14	A	B	C	D	E
15	A	B	C	D	E
16	A	B	C	D	E
17	A	B	C	D	E
18	A	B	C	D	E
19	A	B	C	D	E
20	A	B	C	D	E
21	A	B	C	D	E
22	A	B	C	D	E
23	A	B	C	D	E
24	A	B	C	D	E
25	A	B	C	D	E
26	A	B	C	D	E
27	A	B	C	D	E
28	A	B	C	D	E
29	A	B	C	D	E
30	A	B	C	D	E
31	A	B	C	D	E
32	A	B	C	D	E
33	A	B	C	D	E
34	A	B	C	D	E
35	A	B	C	D	E
36	A	B	C	D	E
37	A	B	C	D	E
38	A	B	C	D	E
39	A	B	C	D	E

40	A	B	C	D	E
41	A	B	C	D	E
42	A	B	C	D	E
43	A	B	C	D	E
44	A	B	C	D	E
45	A	B	C	D	E
46	A	B	C	D	E
47	A	B	C	D	E
48	A	B	C	D	E
49	A	B	C	D	E
50	A	B	C	D	E

KUNCI JAWABAN
INSTRUMEN PENELITIAN
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JERMAN

1. B	11. B	21. C	31. C
2. A	12. D	22. A	32. A
3. A	13. E	23. A	33. D
4. B	14. E	24. C	34. B
5. A	15. C	25. D	35. B
6. D	16. C	26. A	36. C
7. D	17. C	27. D	37. A
8. B	18. A	28. A	
9. A	19. C	29. B	
10.A	20. D	30. A	

LAMPIRAN 2

1. RPP dan Materi Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMA N 2 BANGUNTAPAN BANTUL
Mata Pelajaran	: Bahasa Jerman
Kelas/Semester	: X
Tema	: Kehidupan sehari-hari
Materi	: <i>Nomen</i>
Pertemuan	: ke 1 (Kelas Eksperimen)
Alokasi waktu	: 2 x 45 menit

A. Standar Kompetensi:

Mengungkapkan informasi secara tertulis dengan menggunakan *Nomen* yang tepat sesuai dengan wacana.

B. Kompetensi Dasar:

1. Menulis kata, frasa dan kalimat dengan huruf, ejaan, dan tanda baca yang tepat.
2. Menyampaikan informasi secara tulisan dengan *Nomen* yang tepat dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun dan tepat.

C. Indikator Keberhasilan:

Mengajukan pertanyaan dan memberikan jawaban sesuai konteks secara tepat tentang "*Nomen*".

D. Tujuan Pembelajaran:

1. Peserta didik dapat mengenal *Nomen* dan menggunakannya dalam kalimat dengan benar.
2. Peserta didik dapat mengungkapkan informasi secara tulisan dalam bentuk paparan sederhana tentang "*Nomen*".

E. Materi Pembelajaran:

Kosakata bahasa Jerman yang berhubungan dengan "*Nomen*", yaitu:

Das Buch, der Tisch, der Stuhl, usw.

F. Metode Pembelajaran:

Metode *game* interaktif.

G. Langkah-langkah Pembelajaran:

No	Guru	Peserta didik	Waktu
1	<i>Einführung</i> (pendahuluan) 1) Salam pembuka “ <i>Guten Morgen ! Wie geht es euch?</i>” 2) Apersepsi: bertanya kepada peserta didik benda apa saja yang ada dalam kelas? 3) Memberi tahu materi pembelajaran pada hari ini.	- Menjawab salam “ <i>Guten Morgen! Gut, danke!</i>” - Menjawab dan menyebutkan nama benda satu persatu. - Mendengarkan.	10 menit
2	<i>Inhalt</i> (kegiatan inti) 1) Menyampaikan materi tentang “ <i>Nomen</i> ” seperti. <i>Was ist das? Eine Tasche</i> <i>Was magst du? Ich mag ... Danke ...</i> 2) Membagikan materi. 3) Mendrill peserta didik dengan cara guru menyebutkan kata benda dalam bahasa Indonesia dan peserta didik menyebutkan kata benda dalam bahasa Jerman. 4) Meminta peserta didik membentuk	- Menerima materi - Menerima materi - Menyebutkan kata benda - Membentuk kelompok	70 Menit

	kelompok.		
	5) Memperlihatkan sebuah <i>game</i> BYKI.	- Menyimak	
	6) Menjelaskan media <i>game</i> BYKI dan menjelaskan bagaimana aturan main menggunakan media <i>BYKI</i> .	- Menyimak	
	7) Memainkan permainan <i>BYKI</i> menggunakan laptop yang diproyeksikan melalui proyektor ke LCD dan meminta perwakilan kelompok yang mengetahui jawaban untuk maju dan mengetikkan jawaban pada laptop yang sudah disediakan sehingga langsung terlihat di LCD.	- Siap memainkan <i>game</i> secara bergantian	
	8) Meminta peserta didik mengerjakan lembar evaluasi yang sudah disediakan.	- Evaluasi	
	9) Membahas hasil pekerjaan peserta didik bersama-sama.	- Membahas evaluasi	
3	<i>Schluss</i> (penutup)		10 Menit
	1) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya. "Apakah ada pertanyaan tentang materi hari ini?"	- Menanyakan hal yang berhubungan dengan materi yang belum dipahami	
	2) Membuat kesimpulan. Meminta peserta didik menyimpulkan materi pada	- Membuat kesimpulan	

	pertemuan ini. "Apa yang bisa kalian simpulkan dari pelajaran hari ini?." 3) Salam penutup. "Auf Wiedersehen!"	- Menjawab salam "Auf Wiedersehen!"	
--	--	--	--

H. Sumber Belajar

1. *Studio D A1*.
2. Kamus *Universal Langenscheidt* penerbit Katalis.

I. Media dan alat pembelajaran

Media : *Game BYKI*, dan papan tulis.

Alat : *Spidol, Laptop, Proyektor, LCD*.

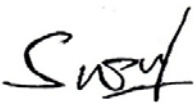
J. Evaluasi

- Peserta didik mengisi lembar soal yang sudah disediakan. Adapun soal terlampir.

Bantul, 5 Maret 2013

Mengetahui:

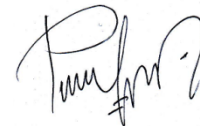
Guru Mata Pelajaran,



Suwarno, S.Pd.

NIP 19671105 200501 1 007

Peneliti



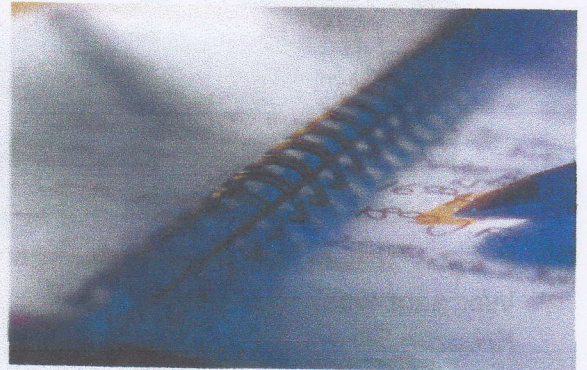
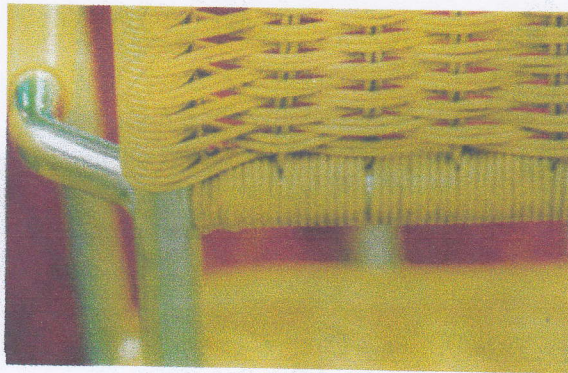
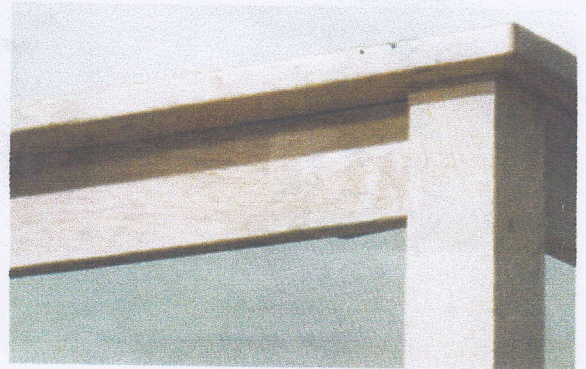
Pujiati

NIM 09203241025

1 Wie heißt das auf Deutsch?



die Tasche



2 Welches Wort passt nicht? Ergänzen Sie auch den Artikel.

1. Kursbuch - Wörterbuch - Lernplakat - Tasche
2. Bleistift - Kuli - Schwamm - Füller
3. Computer - Handy - CD-Player - Radiergummi
4. Tafel - Papier - Füller - Heft
5. Kreide - Tisch - Stuhl - Lampe

KUNCI JAWABAN

1. die Tasche, der Tisch, der Stuhl, das Heft, das Handy, der Overheadprojektor.
2.
 1. das, das, das, die.
 2. der, der, der, der
 3. der, das, der, der
 4. die, das, der, das
 5. die, der, der, die

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMA N 2 BANGUNTAPAN BANTUL
 Mata Pelajaran : Bahasa Jerman
 Kelas/Semester : X
 Tema : Kehidupan sehari-hari
 Materi : *Nomen*
 Pertemuan : (1) Satu (Kelas Kontrol)
 Alokasi waktu : 2 x 45 menit

A. Standar Kompetensi:

Mengungkapkan informasi secara tertulis dengan menggunakan *Nomen* yang tepat sesuai dengan wacana.

B. Kompetensi Dasar:

1. Menuliskan kata, frasa, dan kalimat dengan huruf, ejaan dan tanda baca yang tepat.
2. Menyampaikan informasi secara tulisan dengan *Nomen* yang tepat dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun dan tepat.

C. Indikator Keberhasilan:

Mengajukan pertanyaan dan memberikan jawaban sesuai konteks tentang "*Nomen*".

D. Tujuan Pembelajaran:

1. Peserta didik dapat mengenal *Nomen* dan menggunakannya dalam kalimat dengan benar.
2. Peserta didik dapat mengungkapkan informasi secara tulisan dalam bentuk paparan sederhana tentang "*Nomen*".

E. Materi Pembelajaran:

Kosakata bahasa Jerman yang berhubungan dengan "*Nomen*", yaitu:
das Buch, der Tisch, der Stuhl usw.

F. Metode Pembelajaran:

Metode ceramah dan tanya jawab.

G. Langkah-langkah Pembelajaran:

No	Guru	Peserta didik	Waktu
1	<i>Einführung</i> (pendahuluan) 1) Salam pembuka “ <i>Guten Morgen ! Wie geht es euch?</i>” 2) Apersepsi : bertanya kepada peserta didik benda apa saja yang ada dikelas. 3) Memberi tahu materi Pembelajaran pada hari ini.	- Menjawab salam “ <i>Guten Morgen! Gut, danke!</i>” - Menjawab dan menyebutkan satu persatu. - Mendengarkan.	10 Menit
2	<i>Inhalt</i> (kegiatan inti) 1) Menyampaikan materi tentang “<i>Telefongespräch</i> ” seperti. <i>Was ist das?</i> <i>Das ist . .</i> <i>Was magst du? Ich mag ...</i> <i>Danke ...</i> 2) Menjelaskan tentang Nomen apa saja yang harus dikuasai. 3) Menuliskan beberapa nomen beserta artikelnya di papan tulis. 4) Meminta peserta didik mencatat tulisan yang di papan tulis. 5) Setelah semua selesai selanjutnya dilakukan evaluasi.	- Menerima materi - Memperhatikan - Memperhatikan - Menulis - Evaluasi	70 Menit

3	<i>Schluss</i> (penutup) 1) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya. ”Apakah ada pertanyaan tentang materi hari ini?” 2) Membuat kesimpulan. Meminta peserta didik menyimpulkan materi pada pertemuan ini. ”Apa yang bisa kalian simpulkan dari pelajaran hari ini?” 3) Salam penutup. “<i>Auf Wiedersehen!</i>”	- Menanyakan hal yang berhubungan dengan materi yang belum dipahami. - Membuat kesimpulan - Menjawab salam “<i>Auf Wiedersehen!</i>”	10 Menit
---	---	--	----------

H. Sumber Belajar

1. *Studio D A1*.
2. Kamus *Universal Langenscheidt* penerbit Katalis.

I. Media dan alat pembelajaran

Media : *Studio D A1*, lembar kerja siswa.

Alat : Spidol, papan tulis

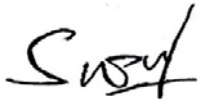
J. Evaluasi

- Peserta didik mengerjakan soal yang sudah disediakan.

Bantul, 5 Maret 2013

Mengetahui:

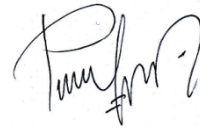
Guru Mata Pelajaran,



Suwarno, S.Pd.

NIP 19671105 200501 1 007

Peneliti,



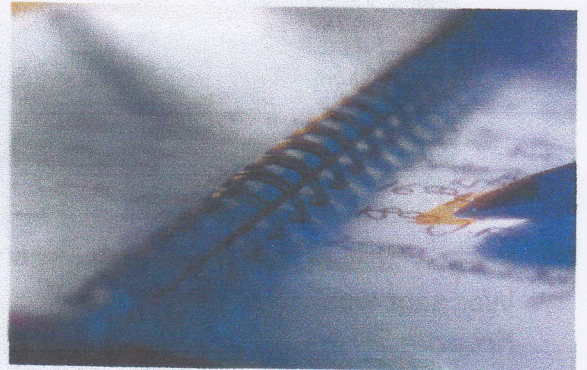
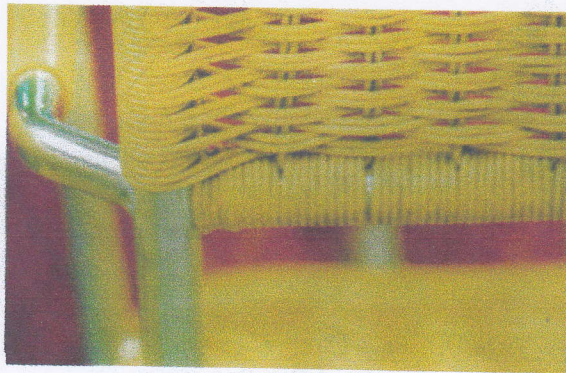
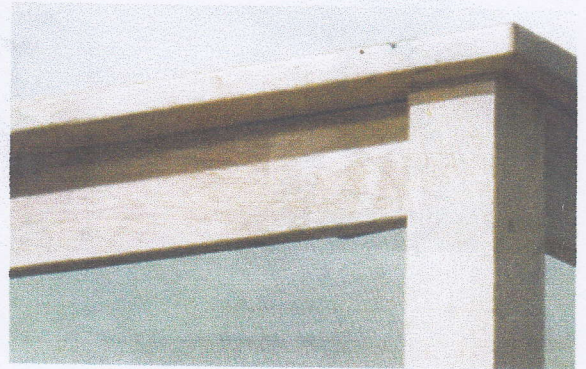
Pujiati

NIM 09203241025

1 Wie heißt das auf Deutsch?



die Tasche



2 Welches Wort passt nicht? Ergänzen Sie auch den Artikel.

1. Kursbuch - Wörterbuch - Lernplakat - Tasche
2. Bleistift - Kuli - Schwamm - Füller
3. Computer - Handy - CD-Player - Radiergummi
4. Tafel - Papier - Füller - Heft
5. Kreide - Tisch - Stuhl - Lampe

KUNCI JAWABAN

1. die Tasche, der Tisch, der Stuhl, das Heft, das Handy, der Overheadprojektor.
2.
 1. das, das, das, die.
 2. der, der, der, der
 3. der, das, der, der
 4. die, das, der, das
 5. die, der, der, die

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMA N 2 BANGUNTAPAN BANTUL
 Mata Pelajaran : Bahasa Jerman
 Kelas/Semester : X
 Tema : Biografi
 Materi : *Verben*
 Pertemuan : ke 2 (Kelas Eksperimen)
 Alokasi waktu : 2 x 45 menit

A. Standar Kompetensi:

Mengungkapkan informasi secara tertulis dengan menggunakan kata kerja atau *verben* yang tepat sesuai dengan wacana.

B. Kompetensi Dasar:

1. Menuliskan kata, frasa, dan kalimat dengan huruf, ejaan dan tanda baca yang tepat.
2. Menyampaikan informasi secara tulisan dengan *Verben* yang tepat dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun dan tepat.

C. Indikator Keberhasilan:

Mengajukan pertanyaan dan memberikan jawaban sesuai konteks tentang "*Verben*".

D. Tujuan Pembelajaran:

1. Peserta didik dapat mengenal *Verben* dan menggunakannya dalam kalimat dengan benar.
2. Peserta didik dapat mengungkapkan informasi secara tulisan dalam bentuk paparan sederhana tentang "*Verben*".

E. Materi Pembelajaran:

Kosakata bahasa Jerman yang berhubungan dengan "*Verben*", yaitu:
besuchen, fragen, lesen, essen, usw.

F. Metode Pembelajaran:

Metode *game* interaktif.

G. Langkah-langkah Pembelajaran:

No	Guru	Peserta didik	Waktu
1	<i>Einführung</i> (pendahuluan) 1) Salam pembuka “<i>Guten Morgen ! Wie geht es euch?</i>” 2) Apersepsi: bertanya kepada peserta didik kata kerja apa saja yang mereka ketahui? 3) Memberi tahu materi pembelajaran pada hari ini.	- Menjawab salam “<i>Guten Morgen! Gut, danke!</i>” - Menjawab dan menyebutkan kata kerja satu persatu. - Mendengarkan.	10 Menit
2	<i>Inhalt</i> (kegiatan inti) 1) Menyampaikan materi tentang “<i>Verben</i>” seperti. <i>Was trinks du? Ich trinke Kaffee</i> <i>Was haben Sie?</i> <i>Ich habe ... Danke ...</i> 2) Membagikan materi. 3) Mendrill peserta didik dengan cara guru menyebutkan kata kerja dalam bahasa Indonesia dan peserta didik menyebutkan kata kerja dalam bahasa Jerman. 4) Meminta peserta didik membentuk 4 kelompok seperti	- Menerima materi - Menerima materi - Menyebutkan kata benda - Membentuk kelompok	70 Menit

	yg sudah dilakukan dalam pertemuan sebelumnya.		
5)	Memperlihatkan materi yang ada dalam <i>game BYKI</i> dengan tema kata kerja	- Menyimak	
6)	Guru mencontohkan cara main <i>game BYKI</i> dan meminta peserta didik memperhatikan.	- Menyimak	
7)	Guru meminta peserta didik memainkan permainan <i>BYKI</i> menggunakan laptop yang diproyeksikan melalui proyektor ke LCD yang dipimpin oleh satu peserta didik sebagai operator dan meminta perwakilan kelompok yang mengetahui jawaban untuk maju dan mengetikkan jawaban pada laptop yang sudah disediakan sehingga langsung terlihat di LCD.	- Siap memainkan game bergantian	
8)	Peserta didik yang salah mengetik jawaban diminta untuk mencari 5 kata kerja dalam bahasa jerman beserta artinya kemudian ditulis di papan tulis.		
9)	Meminta peserta didik	- Evaluasi	

3	mengerjakan lembar evaluasi yang sudah disediakan. 10) Membahas hasil pekerjaan peserta didik bersama-sama. <i>Schluss</i> (penutup) 1) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya. ”Apakah ada pertanyaan tentang materi hari ini?” 2) Membuat kesimpulan. Meminta peserta didik menyimpulkan materi pada pertemuan ini. ”Apa yang bisa kalian simpulkan dari pelajaran hari ini?” 3) Salam penutup. ”<i>Auf Wiedersehen!</i>”	- Membahas soal latihan - Menanyakan hal yang berhubungan dengan materi yang belum dipahami - Membuat kesimpulan - Menjawab salam ”<i>Auf Wiedersehen!</i>”	10 Menit
---	---	--	----------

H. Sumber Belajar

1. *Studio D A1*.
2. Kamus *Universal Langenscheidt* penerbit Katalis.

I. Media dan alat pembelajaran

Media : *Game BYKI*, dan papan tulis.

Alat : Spidol, *Laptop*, *Proyektor*, *LCD*.

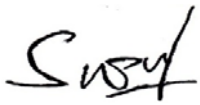
J. Evaluasi

- Mengisi lembar soal yang sudah disediakan

Bantul, 12 Maret 2013

Mengetahui:

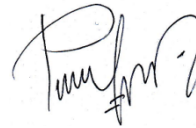
Guru Mata Pelajaran,



Suwarno, S.Pd.

NIP 19671105 200501 1 007

Peneliti,



Pujiati

NIM 09203241025

6 Kommunikation im Deutschkurs

1 Was machen Sie im Deutschkurs? Schreiben Sie die Verben.



antworten

2. Was passt zusammen? Finden Sie die Verben.

lernen	gehen	lernt	möchte	sind	hat	ist	kommt
--------	-------	-------	--------	------	-----	-----	-------

Rosa Echevarzu Sekretärin. Sie Deutschen im Goethe-Institut in La Paz in Bolivien. Sie aus Santa Cruz. Rosa zwei Kinder, Juan und Lisa. Sie in die Schule Santa Barbara in La Paz. Sie Englisch. Rosa Deutsch sprechen. Sie sagt: "Die Deutschkurse im Goethe-Institut interessant und gut für Arbeit".

(Sumber: *Studio d A1*, hal 37)

KUNCI JAWABAN

1. hören, lesen, schreiben, fragen, antworten, markieren.
2. ist, lernt, kommt, hat, gehen, lernen, möchte, sind.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMA N 2 BANGUNTAPAN BANTUL
 Mata Pelajaran : Bahasa Jerman
 Kelas/Semester : X
 Tema : Biografi
 Materi : *Verben*
 Pertemuan : ke 2 (Kelas Kontrol)
 Alokasi waktu : 2 x 45 menit

A. Standar Kompetensi:

Mengungkapkan informasi secara tertulis dengan menggunakan *Verben* yang tepat sesuai dengan wacana.

B. Kompetensi Dasar:

1. Menuliskan kata, frasa, dan kalimat dengan huruf, ejaan, dan tanda baca yang tepat.
2. Menyampaikan informasi secara tulisan dengan *Verben* yang tepat dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun dan tepat.

C. Indikator Keberhasilan:

Mengajukan pertanyaan dan memberikan jawaban sesuai konteks tentang "*Verben*".

D. Tujuan Pembelajaran:

1. Peserta didik dapat mengenal *Verben* dan menggunakannya dalam kalimat dengan benar.
2. Peserta didik dapat mengungkapkan informasi secara tulisan dalam bentuk paparan sederhana tentang "*Verben*".

E. Materi Pembelajaran:

Kosakata bahasa Jerman yang berhubungan dengan "*Verben*", yaitu:
besuchen, fragen, lesen, essen, usw.

F. Metode Pembelajaran:

Metode ceramah dan tanya jawab.

G. Langkah-langkah Pembelajaran:

No	Guru	Peserta didik	Waktu
1	<i>Einführung</i> (pendahuluan) 1) Salam pembuka “ <i>Guten Morgen ! Wie geht es euch?</i>” 2) Apersepsi : bertanya kepada peserta didik benda apa saja yang ada dikelas. 3) Memberi tahu materi pembelajaran pada hari ini.	- Menjawab salam “ <i>Guten Morgen! Gut, danke!</i>” - Menjawab dan menyebutkan satu persatu. - Mendengarkan.	10 Menit
2	<i>Inhalt</i> (kegiatan inti) 1) Menyampaikan materi tentang “ <i>Verben</i>” seperti. <i>Was machst du?</i> <i>Ich trinke Kaffee</i> <i>Was haben Sie?</i> <i>Ich habe ... Danke</i> 2) Menjelaskan tentang <i>Verben</i> apa saja yang harus dikuasai. 3) Menuliskan beberapa <i>verben</i> beserta artikelnya di papan tulis. 4) Meminta peserta didik mencatat tulisan yang di papan	- Menerima materi - Memperhatikan - Memperhatikan - Menulis	70 Menit

	tulis.		
	5) Setelah semua selesai selanjutnya dilakukan evaluasi.	- Evaluasi	
3	<i>Schluss</i> (penutup) 1) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya. "Apakah ada pertanyaan tentang materi hari ini?" 2) Membuat kesimpulan. Meminta peserta didik menyimpulkan materi pada pertemuan ini. "Apa yang bisa kalian simpulkan dari pelajaran hari ini?" 3) Salam penutup. "<i>Auf Wiedersehen!</i>"	- Menanyakan hal yang berhubungan dengan materi yang belum dipahami. - Membuat kesimpulan. - Menjawab salam "<i>Auf Wiedersehen!</i>"	10 Menit

H. Sumber Belajar

1. *Studio D A1*.
2. Kamus *Universal Langenscheidt* penerbit Katalis.

I. Media dan alat pembelajaran

Media : *Studio D A1*, lembar kerja siswa.

Alat : Spidol, papan tulis.

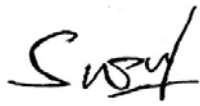
J. Evaluasi

- Peserta didik mengerjakan soal yang sudah disediakan.

Bantul, 12 Maret 2013

Mengetahui:

Guru Mata Pelajaran,



Suwarno, S.Pd.

NIP 19671105 200501 1 007

Peneliti,



Pujiati

NIM 09203241025

6 Kommunikation im Deutschkurs

1 Was machen Sie im Deutschkurs? Schreiben Sie die Verben.



antworten

2. Was passt zusammen? Finden Sie die Verben.

lernen	gehen	lernt	möchte	sind	hat	ist	kommt
--------	-------	-------	--------	------	-----	-----	-------

Rosa Echevarzu Sekretärin. Sie Deutschen im Goethe-Institut in La Paz in Bolivien. Sie aus Santa Cruz. Rosa zwei Kinder, Juan und Lisa. Sie in die Schule Santa Barbara in La Paz. Sie Englisch. Rosa Deutsch sprechen. Sie sagt: "Die Deutschkurse im Goethe-Institut interessant und gut für Arbeit".

(Sumber: *Studio d A1*, hal 37)

KUNCI JAWABAN

1. hören, lesen, schreiben, fragen, antworten, markieren.
2. ist, lernt, kommt, hat, gehen, lernen, möchte, sind.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMA N 2 BANGUNTAPAN BANTUL
 Mata Pelajaran : Bahasa Jerman
 Kelas/Semester : X
 Tema : Biografi
 Materi : *Personalpronomen*
 Pertemuan : (3) Tiga (Kelas Eksperimen)
 Alokasi waktu : 2 x 45 menit

A. Standar Kompetensi:

Mengungkapkan informasi secara tertulis dengan menggunakan kata ganti orang atau *Personalpronomen* yang tepat sesuai dengan wacana.

B. Kompetensi Dasar:

1. Menuliskan kata, frasa dan kalimat dengan huruf, ejaan dan tanda baca dengan tepat.
2. Menyampaikan informasi secara tulisan dengan *Personal Pronomen* yang tepat dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun dan tepat.

C. Indikator Keberhasilan:

Mengajukan pertanyaan dan memberikan jawaban sesuai konteks tentang "*Personalpronomen*".

D. Tujuan Pembelajaran:

1. Peserta didik dapat mengenal *Peronalpronomen* dan menggunakannya dalam kalimat dengan benar.
2. Peserta didik dapat mengungkapkan informasi secara tulisan dalam bentuk paparan sederhana tentang "*Personalpronomen*".

E. Materi Pembelajaran:

Kosakata bahasa Jerman yang berhubungan dengan "*Personalpronomen*", yaitu:
du, ich, er, sie, es, Sie, wir, ihr.

F. Metode Pembelajaran:

Metode *game* interaktif.

G. Langkah-langkah Pembelajaran:

No	Guru	Peserta didik	Waktu
1	<i>Einführung</i> (pendahuluan) 1) Salam pembuka “ <i>Guten Morgen ! Wie geht es euch?</i>” 2) Apersepsi: bertanya kepada peserta didik tentang materi minggu lalu dan menanyakan kata ganti orang apa saja yang mereka ketahui? 3) Memberi tahu materi pembelajaran pada hari ini.	- Menjawab salam “ <i>Guten Morgen! Gut, danke!</i>” - Menjawab dan menyebutkan kata ganti orang satu persatu - Mendengarkan	10 Menit
2	<i>Inhalt</i> (kegiatan inti) 1) Menyampaikan materi tentang “ <i>Personal Pronomen</i> ” seperti. <i>Wer ist das? Sie ist. . .</i> <i>Was macht Rudi?</i> <i>Er ist ... Danke ...</i> 2) Membagikan materi. 3) Mendrill peserta didik dengan cara guru menyebutkan kata ganti orang dalam bahasa Indonesia dan peserta didik menyebutkan kata ganti orang dalam bahasa Jerman. 4) Meminta peserta didik membentuk	- Menerima materi - Menerima materi - Menyebutkan kata benda - Membentuk kelompok	70 Menit

	4 kelompok seperti yg sudah dilakukan dalam pertemuan sebelumnya. 5) Memperlihatkan materi yang ada dalam game BYKI dengan materi kata ganti orang. 6) Guru mencontohkan cara main <i>game</i> BYKI dan meminta peserta didik memperhatikan. 7) Guru meminta peserta didik memainkan permainan BYKI menggunakan laptop yang diproyeksikan melalui proyektor ke LCD yang dipimpin oleh satu peserta didik sebagai operator dan meminta perwakilan kelompok yang mengetahui jawaban untuk maju dan mengetikkan jawaban pada laptop yang sudah disediakan sehingga langsung terlihat di LCD. 8) Peserta didik yang salah mengetik jawaban diminta untuk memperkenalkan teman sebangkunya dalam bahasa Jerman. 9) Meminta peserta didik mengerjakan lembar evaluasi yang sudah disediakan. 10) Membahas hasil pekerjaan peserta	- Menyimak - Menyimak - Siap memainkan game - Evaluasi - Membahas soal latihan	
--	--	---	--

3	didik bersama-sama. <i>Schluss</i> (penutup) 1) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya. "Apakah ada pertanyaan tentang materi hari ini?" 2) Membuat kesimpulan. Meminta peserta didik menyimpulkan materi pada pertemuan ini. "Apa yang bisa kalian simpulkan dari pelajaran hari ini?" 3) Salam penutup. "Auf Wiedersehen!"	- Menanyakan hal yang berhubungan dengan materi yang belum di pahami - Membuat kesimpulan - Menjawab salam "Auf Wiedersehen!"	10 Menit
---	---	--	----------

H. Sumber Belajar

1. *Studio D A1*.
2. Kamus *Universal Langenscheidt* penerbit Katalis.

I. Media dan alat pembelajaran

Media : *Game BYKI*, dan papan tulis.

Alat : Spidol, *Laptop*, *Proyektor*, *LCD*.

J. Evaluasi

- Peserta didik mengisi lembar soal yang sudah disediakan. Adapun lembar soal terlampir.

K. Soal Evaluasi

Setzen Sie den passenden Verbbegleiter (Nomen oder Pronomen) ein.

1.studiert in Köln. (du/ ich/ Wir/ ihr/ euch/ Sie)
2.schreiben morgen ein Diktat. (ich/ das Kind/ Udo und ich)
3.heißt Karl Ullrich. (ich/ er/ sie/ ihr/ wir)

- | | |
|--|---------------------------|
| 4.hat drei Geschwister. | (ich/ ihr/ Sie/ sie) |
| 5.machen die Hausaufgaben. | (du/ er/ sie/ Sie/ wir) |
| 6.ist nicht verheiratet. | (ich/ ihr/ Sie/ sie/ wir) |
| 7.arbeitet in Wolfsburg. | (du/ ich/ wir/ er) |
| 8.antwortest Holger nicht. | (ich/ du/ er/ Sie/ es) |
| 9.brauche viel Geld. | (Sie/ ich/ du/ wir?) |
| 10.Kaufst jeden Tag neue Schuhe . | (ich/ du/ sie/ wir?) |

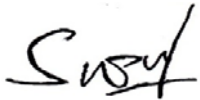
L. Kunci Jawaban

- | | |
|----------------|--------|
| 1. Sie | 6. Sie |
| 2. Udo und ich | 7. Er |
| 3. Er | 8. Du |
| 4. Sie | 9. Ich |
| 5. Wir | 10. Du |

Bantul, 19 Maret 2013

Mengetahui:

Guru Mata Pelajaran,



Suwarno, S.Pd.

NIP 19671105 200501 1 007

Peneliti,



Pujiati

NIM 09203241025

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMA N 2 BANGUNTAPAN BANTUL
 Mata Pelajaran : Bahasa Jerman
 Kelas/Semester : X
 Tema : Biografi
 Materi : *Personalpronomen*
 Pertemuan : ke 3 (Kelas Kontrol)
 Alokasi waktu : 2 x 45 menit

A. Standar Kompetensi:

Mengungkapkan informasi secara tertulis dengan menggunakan *Personalpronomen* yang tepat sesuai dengan wacana.

B. Kompetensi Dasar:

1. Menuliskan kata, frasa dan kalimat dengan huruf, ejaan dan tanda baca dengan tepat.
2. Menyampaikan informasi secara tulisan dengan *Personalpronomen* yang tepat dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun dan tepat.

C. Indikator Keberhasilan:

Mengajukan pertanyaan dan memberikan jawaban sesuai konteks tentang "*Personalpronomen*".

D. Tujuan Pembelajaran:

1. Peserta didik dapat mengenal *Personalpronomen* dan menggunakan dalam kalimat dengan benar.
2. Peserta didik dapat mengungkapkan informasi secara tulisan dalam bentuk paparan sederhana tentang "*Personalpronomen*".

E. Materi Pembelajaran:

Kosakata bahasa Jerman yang berhubungan dengan "*Personalpronomen*", yaitu:
du, ich, er, sie, es, Sie, wir, ihr.

F. Metode Pembelajaran:

Metode ceramah dan tanya jawab.

G. Langkah-langkah Pembelajaran:

No	Guru	Peserta didik	Waktu
1	<i>Einführung</i> (pendahuluan) 1) Salam pembuka “ <i>Guten Morgen ! Wie geht es euch?</i>” 2) Apersepsi : bertanya kepada peserta didik benda apa saja yang ada dikelas. 3) Memberi tahu materi pembelajaran pada hari ini.	- Menjawab salam “ <i>Guten Morgen! Gut, danke!</i>” - Menjawab dan menyebutkan satu persatu. - Mendengarkan.	10 Menit
2	<i>Inhalt</i> (kegiatan inti) 1) Menyampaikan materi tentang “ <i>Personal Pronomen</i> ” seperti. <i>Wer ist das?</i> <i>Sie ist. . .</i> <i>Was macht Rudi?</i> <i>Er ist ...Danke</i> 2) Menjelaskan tentang Personal Pronomen apa saja yang harus dikuasai. 3) Menuliskan beberapa Personal Pronomen beserta artikelnya di papan tulis. 4) Meminta peserta didik mencatat	- Menerima materi - Memperhatikan - Memperhatikan	70 Menit

3	tulisan yang di papan tulis. 5) Menjelaskan <i>Personal Pronomen</i> beserta konjugasinya. 6) Setelah semua selesai selanjutnya dilakukan evaluasi. <i>Schluss</i> (penutup) 1) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya. ”Apakah ada pertanyaan tentang materi hari ini?” 2) Membuat kesimpulan. Meminta peserta didik menyimpulkan materi pada pertemuan ini. ”Apa yang bisa kalian simpulkan dari pelajaran hari ini?” 3) Salam penutup. ”<i>Auf Wiedersehen!</i>”	- Menulis - Memperhatikan - Evaluasi - Menanyakan hal yang berhubungan dengan materi yang belum dipahami. - Membuat kesimpulan. - Menjawab salam ”<i>Auf Wiedersehen!</i>”	10 Menit
---	--	---	----------

H. Sumber Belajar

1. *Studio D A1*.
2. Kamus *Universal Langenscheidt* penerbit Katalis.

I. Media dan alat pembelajaran

Media : *Studio D A1*, lembar kerja siswa.

Alat : Spidol, papan tulis.

J. Evaluasi

- Peserta didik mengerjakan soal yang sudah disediakan.

K. Soal Evaluasi

Setzen Sie den passenden Verbbegleiter (Nomen oder Pronomen) ein.

1.studiert in Köln. (du/ ich/ Wir/ ihr/ euch/ Sie)
2.schreiben morgen ein Diktat. (ich/ das Kind/ Udo und ich)
3.heißt Karl Ullrich. (ich/ er/ sie/ ihr/ wir)
4.hat drei Geschwister. (ich/ ihr/ Sie/ sie)
5.machen die Hausaufgaben. (du/ er/ sie/ Sie/ wir)
6.ist nicht verheiratet. (ich/ ihr/ Sie/ sie/ wir)
7.arbeitet in Wolfsburg. (du/ ich/ wir/ er)
8.antwortest Holger nicht. (ich/ du/ er/ Sie/ es)
9.brauche viel Geld. (Sie/ ich/ du/ wir?)
10.Kaufst jeden Tag neue Schuhe . (ich/ du/ sie/ wir?)

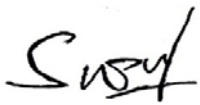
L. Kunci Jawaban

- | | |
|----------------|--------|
| 1. Sie | 6. Sie |
| 2. Udo und ich | 7. Er |
| 3. Er | 8. Du |
| 4. Sie | 9. Ich |
| 5. Wir | 10. Du |

Bantul, 19 Maret 2013

Mengetahui:

Guru Mata Pelajaran,



Suwarno, S.Pd.

NIP 19671105 200501 1 007

Peneliti,



Pujiati

NIM 09203241025

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMA N 2 BANGUNTAPAN BANTUL
 Mata Pelajaran : Bahasa Jerman
 Kelas/Semester : X
 Tema : Zimmer beschreiben
 Materi : *Adjektiv*
 Pertemuan : ke 4 (Kelas Eksperimen)
 Alokasi waktu : 2 x 45 menit

A. Standar Kompetensi:

Mengungkapkan informasi secara tertulis dengan menggunakan kata sifat atau *Adjektiv* yang tepat sesuai dengan wacana.

B. Kompetensi Dasar:

1. Menuliskan kata, frasa dan kalimat dengan huruf, ejaan dan tanda baca yang tepat.
2. Menyampaikan informasi secara tulisan dengan *Adjektiv* yang tepat dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun dan tepat.

C. Indikator Keberhasilan:

Mengajukan pertanyaan dan memberikan jawaban sesuai konteks tentang "*Adjektiv*".

D. Tujuan Pembelajaran:

1. Peserta didik dapat mengenal *Adjektiv* dan menggunakannya dalam kalimat dengan benar.
2. Peserta didik dapat mengungkapkan informasi secara tulisan dalam bentuk paparan sederhana tentang "*Adjektiv*".

E. Materi Pembelajaran:

Kosakata bahasa Jerman yang berhubungan dengan "*Adjektiv*", yaitu:
schwierig, lang, jung, freundlich, usw.

F. Metode Pembelajaran:

Metode *game* interaktif.

G. Langkah-langkah Pembelajaran:

No	Guru	Peserta didik	Waktu
1	<i>Einführung</i> (pendahuluan) 1) Salam pembuka “ <i>Guten Morgen ! Wie geht es euch?</i>” 2) Apersepsi: bertanya kepada peserta didik tentang materi minggu lalu dan menanyakan kata ganti orang apa saja yang mereka ketahui? 3) Memberi tahu materi pembelajaran pada hari ini.	- Menjawab salam “ <i>Guten Morgen! Gut, danke!</i>” - Menjawab dan menyebutkan kata ganti orang satu persatu - Mendengarkan	10 Menit
2	<i>Inhalt</i> (kegiatan inti) 1) Menyampaikan materi tentang “<i>Adjektiv</i>” seperti. <i>Wie sind die Zimmer?</i> <i>Es ist gross</i> <i>Danke ...</i> 2) Membagikan materi. 3) Mendrill peserta didik dengan cara guru menyebutkan kata sifat dalam bahasa Indonesia dan peserta didik menyebutkan kata sifat dalam bahasa Jerman. 4) Meminta peserta didik membentuk 4 kelompok seperti yg sudah dilakukan dalam pertemuan	- Menerima materi - Menerima materi - Menyebutkan kata benda - Membentuk kelompok	70 Menit

	sebelumnya.		
	5) Memperlihatkan materi yang ada dalam <i>game BYKI</i> dengan materi kata sifat.	- Menyimak	
	6) Guru mencontohkan cara main <i>game BYKI</i> dan meminta peserta didik memperhatikan	- Menyimak	
	7) Guru meminta peserta didik memainkan permainan BYKI menggunakan laptop yang diproyeksikan melalui proyektor ke LCD yang dipimpin oleh satu peserta didik sebagai operator dan meminta perwakilan kelompok yang mengetahui jawaban untuk maju dan mengetikkan jawaban pada laptop yang sudah disediakan sehingga langsung terlihat di LCD.	- Siap memainkan game	
	8) Peserta didik yang salah mengetik jawaban diminta untuk mendeskripsikan benda disekitar dalam bahasa Jerman.		
	9) Meminta peserta didik mengerjakan lembar evaluasi yang sudah disediakan.	- Evaluasi	
	10) Membahas hasil pekerjaan peserta didik bersama-sama.	- Membahas soal latihan	

3	<i>Schluss</i> (penutup) 1) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya. ”Apakah ada pertanyaan tentang materi hari ini?” 2) Membuat kesimpulan. Meminta peserta didik menyimpulkan materi pada pertemuan ini. ”Apa yang bisa kalian simpulkan dari pelajaran hari ini?” 3) Salam penutup. ”<i>Auf Wiedersehen!</i>”	- Menanyakan hal yang berhubungan dengan materi yang belum di pahami - Membuat kesimpulan - Menjawab salam ”<i>Auf Wiedersehen!</i>”	10 Menit
---	---	---	----------

H. Sumber Belajar

1. *Studio D A1*.
2. Kamus *Universal Langenscheidt* penerbit Katalis.

I. Media dan alat pembelajaran

Media : *Game BYKI*, dan papan tulis.

Alat : Spidol, *Laptop*, *Proyektor*, *LCD*.

J. Evaluasi

- Peserta didik mengisi lembar soal yang sudah disediakan.

K. Soal Evaluasi

1. Ergänzen Sie das Gegenteil

- | | |
|-----------|--------|
| 1. groß | |
| 2. | dunkel |
| 3. billig | |
| 4. neu | |
| 5. | leise |
| 6. schön | |
| 7. lang | |
| 8. | dunkel |
| 9. junge | |

10. Schnell

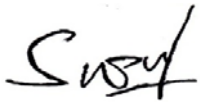
L. Kunci Jawaban

- | | |
|----------|-------------|
| 1. klein | 6. hässlich |
| 2. hell | 7. kurz |
| 3. teuer | 8. hell |
| 4. alte | 9. alte |
| 5. lärm | 10. langsam |

Bantul, 28 Maret 2013

Mengetahui:

Guru Mata Pelajaran,



Suwarno, S.Pd.

NIP 19671105 200501 1 007

Peneliti,



Pujiati

NIM 09203241025

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMA N 2 BANGUNTAPAN BANTUL
 Mata Pelajaran : Bahasa Jerman
 Kelas/Semester : X
 Tema : Zimmer beschreiben
 Materi : *Adjektiv*
 Pertemuan : ke 4 (Kelas Kontrol)
 Alokasi waktu : 2 x 45 menit

A. Standar Kompetensi:

Mengungkapkan informasi secara tertulis dengan menggunakan *Adjektiv* yang tepat sesuai dengan wacana.

B. Kompetensi Dasar:

1. Menuliskan kata, frasa dan kalimat dengan huruf, ejaan dan tanda baca yang tepat.
2. Menyampaikan informasi secara tulisan dengan *Adjektiv* yang tepat dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun dan tepat.

C. Indikator Keberhasilan:

Mengajukan pertanyaan dan memberikan jawaban sesuai konteks tentang “*Adjektiv*”.

D. Tujuan Pembelajaran:

1. Peserta didik dapat mengenal *Adjektiv* dan menggunakannya dalam kalimat dengan benar.
2. Peserta didik dapat mengungkapkan informasi secara tulisan dalam bentuk paparan sederhana tentang ” *Adjektiv*”.

E. Materi Pembelajaran:

Kosakata bahasa Jerman yang berhubungan dengan “*Adjektiv*”, yaitu:
schwierig, lang, jung, freundlich, usw.

F. Metode Pembelajaran:

Metode ceramah dan tanya jawab.

G. Langkah-langkah Pembelajaran:

No	Guru	Peserta didik	Waktu
1	<i>Einführung</i> (pendahuluan) 1) Salam pembuka “ <i>Guten Morgen ! Wie geht es euch?</i>” 2) Apersepsi : bertanya kepada peserta didik benda apa saja yang ada dikelas. 3) Memberi tahu materi pembelajaran pada hari ini.	- Menjawab salam “ <i>Guten Morgen! Gut, danke!</i>” - Menjawab dan menyebutkan satu persatu. - Mendengarkan.	10 Menit
2	<i>Inhalt</i> (kegiatan inti) 1) Menyampaikan materi tentang “ <i>Adjektiv</i> ” seperti. <i>Wie sind die Zimmer?</i> <i>Es ist gross.. Danke.</i> 2) Menjelaskan tentang Adjektif apa saja yang harus dikuasai. 3) Menuliskan beberapa <i>Adjektif</i> beserta artikelnya di papan tulis. 4) Meminta peserta didik mencatat tulisan yang di papan tulis.	- Menerima materi - Memperhatikan - Memperhatikan	70 Menit

3	5) Menjelaskan <i>Adjektiv</i> beserta artinya. 6) Setelah semua selesai selanjutnya dilakukan evaluasi. <i>Schluss</i> (penutup) 1) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya. "Apakah ada pertanyaan tentang materi hari ini?" 2) Membuat kesimpulan. Meminta peserta didik menyimpulkan materi pada pertemuan ini. "Apa yang bisa kalian simpulkan dari pelajaran hari ini?" 3) Salam penutup. "<i>Auf Wiedersehen!</i>"	- Menulis - Memperhatikan - Evaluasi - Menanyakan hal yang berhubungan dengan materi yang belum dipahami. - Membuat kesimpulan. - Menjawab salam "<i>Auf Wiedersehen!</i>"	10 Menit
---	--	---	----------

H. Sumber Belajar

1. *Studio D A1*.
2. Kamus *Universal Langenscheidt* penerbit Katalis.

I. Media dan alat pembelajaran

Media : *Studio D A1*, lembar kerja siswa.

Alat : Spidol, papan tulis.

J. Evaluasi

- Peserta didik mengerjakan soal yang sudah disediakan.

K. Soal Evaluasi

1. Ergänzen Sie das Gegenteil

- | | |
|-------------|--------|
| 1. groß | |
| 2. | dunkel |
| 3. billig | |
| 4. neu | |
| 5. | leise |
| 6. schön | |
| 7. lang | |
| 8. | dunkel |
| 9. junge | |
| 10. schnell | |

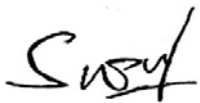
L. Kunci Jawaban

- | | |
|----------|-------------|
| 1. klein | 6. hässlich |
| 2. hell | 7. kurz |
| 3. teuer | 8. hell |
| 4. alte | 9. alte |
| 5. lärm | 10. langsam |

Bantul, 28 Maret 2013

Mengetahui:

Guru Mata Pelajaran,



Suwarno, S.Pd.

NIP 19671105 200501 1 007

Peneliti,



Pujiati

NIM 09203241025

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMA N 2 BANGUNTAPAN BANTUL
 Mata Pelajaran : Bahasa Jerman
 Kelas/Semester : X
 Tema : Fragen und Antworten
 Materi : *Fragewörter*
 Pertemuan : ke 5 (Kelas Eksperimen)
 Alokasi waktu : 2 x 45 menit

A. Standar Kompetensi:

Mengungkapkan informasi secara tertulis dengan menggunakan kata tanya atau *Fragewörter* yang tepat sesuai dengan wacana.

B. Kompetensi Dasar:

1. Menuliskan kata, frasa dan kalimat dengan huruf, ejaan dan tanda baca dengan tepat.
2. Menyampaikan informasi secara tulisan dengan *Fragewörter* yang tepat dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun dan tepat.

C. Indikator Keberhasilan:

Mengajukan pertanyaan dan memberikan jawaban sesuai konteks tentang "*Fragewörter*".

D. Tujuan Pembelajaran:

1. Peserta didik dapat mengenal *Fragewörter* dan menggunakannya dalam kalimat dengan benar.
2. Peserta didik dapat mengungkapkan informasi secara tulisan dalam bentuk paparan sederhana tentang "*Fragewörter*".

E. Materi Pembelajaran:

Kosakata bahasa Jerman yang berhubungan dengan "*Fragewörter*", yaitu:
W-fragen und *sein*

F. Metode Pembelajaran:

Metode *game* interaktif.

G. Langkah-langkah Pembelajaran.

No	Guru	Peserta didik	Waktu
1	<i>Einführung</i> (pendahuluan) 1) Salam pembuka “<i>Guten Morgen ! Wie geht es euch?</i>” 2) Apersepsi: bertanya kepada peserta didik tentang materi minggu lalu dan menanyakan kata ganti orang apa saja yang mereka ketahui? 3) Memberi tahu materi pembelajaran pada hari ini.	- Menjawab salam “<i>Guten Morgen! Gut, danke!</i>” - Menjawab dan menyebutkan kata ganti orang satu persatu - Mendengarkan	10 Menit
2	<i>Inhalt</i> (kegiatan inti) 1) Menyampaikan materi tentang “<i>Fragewörter</i>” seperti. <i>Wie sind die Zimmer?</i> <i>Es ist gross</i> <i>Wo wohnst du?</i> <i>Ich wohne in... Danke ...</i> 2) Membagikan materi. 3) Mendrill peserta didik dengan cara guru menyebutkan kata tanya dalam bahasa Indonesia dan peserta didik menyebutkan kata tanya dalam bahasa Jerman. 4) Meminta peserta didik membentuk	- Menerima materi - Menerima materi - Menyebutkan kata benda - Membentuk kelompok	70 Menit

	4 kelompok seperti yg sudah dilakukan dalam pertemuan sebelumnya. 5) Memperlihatkan materi yang ada dalam <i>game BYKI</i> dengan materi kata sifat 6) Guru mencontohkan cara main <i>game BYKI</i> dan meminta peserta didik memperhatikan. 7) Guru meminta peserta didik memainkan permainan <i>BYKI</i> menggunakan laptop yang diproyeksikan melalui proyektor ke LCD yang dipimpin oleh satu peserta didik sebagai operator dan meminta perwakilan kelompok yang mengetahui jawaban untuk maju dan mengetikkan jawaban pada laptop yang sudah disediakan sehingga langsung terlihat di LCD. 8) Peserta didik yang salah mengetik jawaban diminta untuk mewancarai teman yang mencakup nama, tempat tinggal, dan pekerjaan dalam bahasa Jerman. 9) Meminta peserta didik mengerjakan lembar evaluasi yang sudah disediakan	- Menyimak - Menyimak - Siap memainkan game - Evaluasi	
--	--	---	--

3	10) Membahas hasil pekerjaan peserta didik bersama-sama. <i>Schluss</i> (penutup) 1) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya. "Apakah ada pertanyaan tentang materi hari ini?" 2) Membuat kesimpulan. Meminta peserta didik menyimpulkan materi pada pertemuan ini. "Apa yang bisa kalian simpulkan dari pelajaran hari ini?" 3) Salam penutup. "<i>Auf Wiedersehen!</i>"	- Membahas soal latihan - Menanyakan hal yang berhubungan dengan materi yang belum di pahami - Membuat kesimpulan - Menjawab salam "<i>Auf Wiedersehen!</i>"	10 Menit
---	---	--	----------

H. Sumber Belajar

1. *Studio D A1*.
2. Kamus *Universal Langenscheidt* penerbit Katalis.

I. Media dan alat pembelajaran

Media : *Game BYKI*, dan papan tulis.

Alat : Spidol, *Laptop*, *Proyektor*, *LCD*.

J. Evaluasi

- Peserta didik mengisi lembar soal yang sudah disediakan. Adapun lembar soal terlampir.

K. Soal Evaluasi

Ergänzen Sie die W- Fragen.

- | | |
|------------------------|---------------------------|
| 1.....heißt du? | – Ich heiße Adele. |
| 2.....kommt Anne? | – Sie kommt aus Kamerun. |
| 3.....studiert Carlos? | – Er studiert in Dresden. |

- | | |
|--------------------------|-----------------------------|
| 4.....studiert Benny? | – Er studiert Biologie. |
| 5.....ist das Zimmer? | – Es ist klein, aber schön. |
| 6.....Fotos liegen hier? | – Hier liegen drei Fotos. |
| 7.....ist das? | – Das ist mein Bruder Alex. |
| 8.....macht Rita? | – Sie hört Musik. |

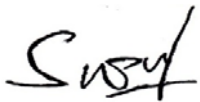
L. Kunci Jawaban

- | | |
|----------|--------------|
| 1. Wie | 5. Wie |
| 2. Woher | 6. Wie viele |
| 3. Wo | 7. Wer |
| 4. Was | 8. Was |

Bantul, 2 April 2013

Mengetahui:

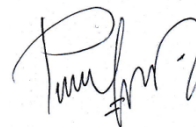
Guru Mata Pelajaran,



Suwarno, S.Pd.

NIP 19671105 200501 1 007

Peneliti,



Pujiati

NIM 09203241025

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMA N 2 BANGUNTAPAN BANTUL
 Mata Pelajaran : Bahasa Jerman
 Kelas/Semester : X
 Tema : Fragen und Antworten
 Materi : *Fragewörter*
 Pertemuan : ke 5 (Kelas Kontrol)
 Alokasi waktu : 2 x 45 menit

A. Standar Kompetensi:

Mengungkapkan informasi secara tertulis dengan menggunakan *Fragewörter* yang tepat sesuai dengan wacana.

B. Kompetensi Dasar:

1. Menuliskan kata, frasa dan kalimat dengan huruf, ejaan dan tanda baca dengan tepat.
2. Menyampaikan informasi secara tulisan dengan *Fragewörter* yang tepat dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun dan tepat.

C. Indikator Keberhasilan:

Mengajukan pertanyaan dan memberikan jawaban sesuai konteks tentang "*Fragewörter*".

D. Tujuan Pembelajaran:

1. Peserta didik dapat mengenal *Fragewörter* dan menggunakannya dalam kalimat dengan benar.
2. Peserta didik dapat mengungkapkan informasi secara tulisan dalam bentuk paparan sederhana tentang "*Fragewörter*".

E. Materi Pembelajaran:

Kosakata bahasa Jerman yang berhubungan dengan "*Fragewörter*", yaitu:
W-fragen und *sein*

F. Metode Pembelajaran:

Metode ceramah dan tanya jawab.

G. Langkah-langkah Pembelajaran:

No	Guru	Peserta didik	Waktu
1	<i>Einführung</i> (pendahuluan) 1) Salam pembuka “ <i>Guten Morgen ! Wie geht es euch?</i>” 2) Apersepsi : bertanya kepada peserta didik benda apa saja yang ada dikelas. 3) Memberi tahu materi pembelajaran pada hari ini.	- Menjawab salam “ <i>Guten Morgen! Gut, danke!</i>” - Menjawab dan menyebutkan satu persatu. - Mendengarkan.	10 Menit
2	<i>Inhalt</i> (kegiatan inti) 1) Menyampaikan materi tentang “ <i>Fragewörter</i> ” seperti. <i>Wie sind die Zimmer?</i> <i>Es ist gross.</i> <i>Wo wohnt du?</i> <i>Ich wohne in... Danke.</i> 2) Menjelaskan tentang <i>Fragewörter</i> apa saja yang harus dikuasai. 3) Menuliskan beberapa <i>Fragewörter</i> beserta artikelnya di papan tulis. 4) Meminta peserta didik mencatat tulisan	- Menerima materi - Memperhatikan - Memperhatikan	70 Menit

3	yang di papan tulis. 5) Menjelaskan <i>Fragewörter</i> beserta artinya. 6) Setelah semua selesai selanjutnya dilakukan evaluasi. <i>Schluss</i> (penutup) 1) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya. "Apakah ada pertanyaan tentang materi hari ini?" 2) Membuat kesimpulan. Meminta peserta didik menyimpulkan materi pada pertemuan ini. "Apa yang bisa kalian simpulkan dari pelajaran hari ini?" 3) Salam penutup. "<i>Auf Wiedersehen!</i>"	- Menulis - Memperhatikan - Evaluasi - Menanyakan hal yang berhubungan dengan materi yang belum dipahami. - Membuat kesimpulan. - Menjawab salam "<i>Auf Wiedersehen!</i>"	10 Menit
---	---	---	----------

H. Sumber Belajar

1. *Studio D A1*.
2. Kamus *Universal Langenscheidt* penerbit Katalis.

I. Media dan alat pembelajaran

Media : *Studio D A1*, lembar kerja siswa.

Alat : Spidol, papan tulis.

J. Evaluasi

- Peserta didik mengerjakan soal yang sudah disediakan.

K. Soal Evaluasi

Ergänzen Sie die W- Fragen.

- | | |
|--------------------------|-----------------------------|
| 1.....heißt du? | – Ich heiße Adele. |
| 2.....kommt Anne? | – Sie kommt aus Kamerun. |
| 3.....studiert Carlos? | – Er studiert in Dresden. |
| 4.....studiert Benny? | – Er studiert Biologie. |
| 5.....ist das Zimmer? | – Es ist klein, aber schön. |
| 6.....Fotos liegen hier? | – Hier liegen drei Fotos. |
| 7.....ist das? | – Das ist mein Bruder Alex. |
| 8.....macht Rita? | – Sie hört Musik. |

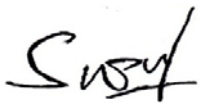
L. Kunci Jawaban

- | | |
|----------|--------------|
| 1. Wie | 5. Wie |
| 2. Woher | 6. Wie viele |
| 3. Wo | 7. Wer |
| 4. Was | 8. Was |

Bantul, 2 April 2013

Mengetahui:

Guru Mata Pelajaran,



Suwarno, S.Pd.

NIP 19671105 200501 1 007

Peneliti,



Pujiati

NIM 09203241025

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMA N 2 BANGUNTAPAN BANTUL
 Mata Pelajaran : Bahasa Jerman
 Kelas/Semester : X
 Materi : *Wiederholung*
 Pertemuan : ke 6 (Kelas Eksperimen)
 Alokasi waktu : 2 x 45 menit

A. Standar Kompetensi:

Mengungkapkan informasi secara tertulis dengan menggunakan materi yang sudah diajarkan, yaitu *Nomen, Verben, Personalpronomen, Adjektiv, Fragewörter* yang tepat sesuai dengan wacana.

B. Kompetensi Dasar:

1. Menuliskan kata, frasa dan kalimat dengan huruf, ejaan dan tanda baca yang tepat.
2. Menyampaikan informasi secara tulisan dengan *Nomen, Verben, Personalpronomen, Adjektiv, Fragewörter* yang tepat dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun dan tepat.

C. Indikator Keberhasilan:

Mengajukan pertanyaan dan memberikan jawaban sesuai konteks tentang "*Nomen, Verben, Personalpronomen, Adjektiv, Fragewörter*".

D. Tujuan Pembelajaran:

1. Peserta didik dapat mengenal *Nomen, Verben, Personalpronomen, Adjektiv, Fragewörter* dan menggunakannya dengan benar.
2. Peserta didik dapat mengungkapkan informasi secara tulisan dalam bentuk paparan sederhana tentang "*Nomen, Verben, Personal Pronomen, Adjektiv, Fragewörter*".

E. Materi Pembelajaran:

Kosakata bahasa Jerman yang berhubungan dengan "*Nomen, Verben, Personal Pronomen, Adjektiv, Fragewörter*".

F. Metode Pembelajaran:

Metode *game* interaktif.

G. Langkah-langkah Pembelajaran:

No	Guru	Peserta didik	Waktu
1	<i>Einführung</i> (pendahuluan) 1) Salam pembuka “ <i>Guten Morgen ! Wie geht es euch?</i>” 2) Apersepsi: bertanya kepada peserta didik tentang materi minggu lalu dan menanyakan kata ganti orang apa saja yang mereka ketahui ?. 3) Memberi tahu materi pembelajaran pada hari ini.	- Menjawab salam “ <i>Guten Morgen! Gut, danke!</i>” - Menjawab dan menyebutkan kata ganti orang satu persatu - Mendengarkan	10 Menit
2	<i>Inhalt</i> (kegiatan inti) 1) Menyampaikan/mengulang materi tentang “<i>Nomen, Verben, Personalpronomen, Adjektiv, Fragewörter</i>” 2) Membagikan materi. 3) Mendrill peserta didik dengan cara guru menyebutkan kata dalam bahasa Indonesia dan peserta didik menyebutkan kata dalam bahasa Jerman. Kata dapat mencakup <i>Nomen, Verben, Personalpronomen, Adjektiv, Fragewörter</i>. 4) Meminta peserta didik membentuk 4 kelompok seperti yg sudah dilakukan dalam pertemuan sebelumnya.	- Menerima materi - Menerima materi - Menyebutkan kata benda - Membentuk kelompok	70 Menit

3	5) Memperlihatkan keseluruhan materi yang ada dalam game BYKI. Isi materi berkaitan dengan <i>Nomen, Verben, Personalpronomen, Adjektiv, Fragewörter</i> .	- Menyimak	10 Menit
	6) Guru mencontohkan cara main <i>game BYKI</i> dan meminta peserta didik memperhatikan.	- Menyimak	
	7) Guru meminta peserta didik memainkan <i>game BYKI</i> secara kelompok dan mandiri.	- Siap memainkan game berkelompok	
	8) Peserta didik diminta menuliskan dalam sebuah kertas kata apa saja yang mereka temui dalam <i>game BYKI</i> .		
	9) Meminta peserta didik mengerjakan lembar evaluasi yang sudah disediakan.	- Evaluasi	
	10) Membahas hasil pekerjaan peserta didik bersama-sama.	- Membahas soal latihan	
	<i>Schluss</i> (penutup)		
	1) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya. "Apakah ada pertanyaan tentang materi hari ini?"	- Menanyakan hal yang berhubungan dengan materi yang belum di pahami	
	2) Membuat kesimpulan. Meminta	- Membuat kesimpulan	

	peserta didik menyimpulkan materi pada pertemuan ini dan menyebutkan kemudahan belajar menggunakan <i>game BYKI</i>. ”Apa yang bisa kalian simpulkan dari pelajaran hari ini dan apa kemudahan yang kalian dapatkan dari penggunaan game ini?” 3) Salam penutup. “<i>Auf Wiedersehen!</i>”		
		- Menjawab salam “<i>Auf Wiedersehen!</i>”	

H. Sumber Belajar

1. *Studio D A1*.
2. Kamus *Universal Langenscheidt* penerbit Katalis.

I. Media dan alat pembelajaran

Media : *Game BYKI*, dan papan tulis.

Alat : Spidol, *Laptop*, *Proyektor*, *LCD*.

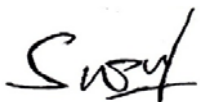
J. Evaluasi

- Peserta didik mengisi lembar soal yang sudah disediakan. Adapun lembar soal terlampir.

Bantul, 9 April 2013

Mengetahui:

Guru Mata Pelajaran,



Suwarno, S.Pd.

NIP 19671105 200501 1 007

Peneliti,



Pujiati

NIM 09203241025

Soal evaluasi.

1. Joko : Wohin geht Rudi?
Joki : Rudi geht ins Schlafzimmer und er schläft auf dem
a. Bett c. Landkarte e. Tisch
b. Buch d. Stuhl
2. A : Was ist denn los?
B : Ich habe kein zum Bezahlen.
a. Foto c. Buch e. Kamera
b. Karte d. Geld
3. A : Was du zu Mittag?
B : Ich esse Reis und Fisch.
a. isst c. esst e. ist
b. esse d. essen
4. A : du in Solo?
B : Ja, ich wohne in Solo.
a. Wo c. Was e. Wohnst
b. Wie d. Wohne
5. A : Ist die Tasche hier aus Indonesia?
B : Nein, uas Deutschland
a. ein Stuhl c. eine Tasche e. ein Handy
b. eine Tasse d. ein Computer
6. Ani : Ich habe mit Bernard gefrühstück und ich trinke Tee.
Ina : Und was trinkt Bernard?
Ani : trinkt Milch
a. Er c. Ihr e. Du
b. Sie d. Ich
7. A : Das ist Insel in Indonesien?
Die heißt Bali.
Bali ist sehr und Interessant.
a. dick c. schön e. schwarz
b. kürz d. lang
8. A: Wie findest du Mathe?
B : Ich finde, Mathe ist
a. schwierig c. nett e. freundlich
b. geduldig d. kindisch
9. A : ist das?
B : Das ist Stephani.
a. Was c. Wo e. Wer
b. Wann d. Wie
10. Peter : kommst du, Uschi?
Dieter : Ich komme aus Frankfrut.
a. wohnst c. Woher e. wohnt
b. wohne d. wohnen

KUNCI JAWABAN

- | | |
|------|-------|
| 1. A | 6. A |
| 2. D | 7. C |
| 3. A | 8. A |
| 4. E | 9. D |
| 5. C | 10. C |

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMA N 2 BANGUNTAPAN BANTUL
 Mata Pelajaran : Bahasa Jerman
 Kelas/Semester : X
 Materi : *Wiederholung*
 Pertemuan : Ke 6 (Kelas Kontrol)
 Alokasi waktu : 2 x 45 menit

A. Standar Kompetensi:

Mengungkapkan informasi secara tertulis dengan menggunakan *Nomen, Verben, Personalpronomen, Adjektiv, Fragewörter* yang tepat sesuai dengan wacana.

B. Kompetensi Dasar:

1. Menuliskan kata, frasa dan kalimat dengan huruf, ejaan dan tanda baca dengan tepat.
2. Menyampaikan informasi secara tulisan dengan *Nomen, Verben, Personalpronomen, Adjektiv, Fragewörter* yang tepat dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun dan tepat.

C. Indikator Keberhasilan:

Mengajukan pertanyaan dan memberikan jawaban sesuai konteks tentang "*Nomen, Verben, Personalpronomen, Adjektiv, Fragewörter* ".

D. Tujuan Pembelajaran:

1. Peserta didik dapat mengenal *Fragewörter* dan menggunakannya dalam kalimat dengan benar.
2. Peserta didik dapat mengungkapkan informasi secara tulisan dalam bentuk paparan sederhana tentang " *Nomen, Verben, Personalpronomen, Adjektiv, Fragewörter* "

E. Materi Pembelajaran:

Kosakata bahasa Jerman yang berhubungan dengan "*Nomen, Verben, Personalpronomen, Adjektiv, Fragewörter* ".

F. Metode Pembelajaran:

Metode ceramah dan tanya jawab.

G. Langkah-langkah Pembelajaran:

No	Guru	Peserta didik	Waktu
1	<i>Einführung</i> (pendahuluan) 1) Salam pembuka “ <i>Guten Morgen ! Wie geht es euch?</i>” 2) Apersepsi : bertanya kepada peserta didik benda apa saja yang ada dikelas. 3) Memberi tahu materi pembelajaran pada hari ini.	- Menjawab salam “ <i>Guten Morgen! Gut, danke!</i>” - Menjawab dan menyebutkan satu persatu. - Mendengarkan.	10 Menit
2	<i>Inhalt</i> (kegiatan inti) 1) Menyampaikan materi tentang “ <i>Nomen, Verben, Personalpronomen, Adjektiv, Fragewörter</i> 2) menjelaskan tentang <i>Nomen, Verben, Personalpronomen, Adjektiv, Fragewörter</i> apa saja yang harus dikuasai. 3) Menuliskan beberapa <i>Nomen, Verben, Personalpronomen, Adjektiv, Fragewörter</i> beserta artikelnya di papan tulis. 4) Meminta peserta	- Menerima materi - Memperhatikan - Memperhatikan - Menulis	70Menit

	didik mencatat tulisan yang di papan tulis. 5) Mendrill peserta didik kosakata yang berkaitan dengan <i>Nomen, Verben, Personalpronomen, Adjektiv, Fragewörter</i>. 6) Setelah semua selesai selanjutnya dilakukan evaluasi.	- Memperhatikan - Evaluasi	
3	<i>Schluss</i> (penutup) 1) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya. "Apakah ada pertanyaan tentang materi hari ini?" 2) Membuat kesimpulan. Meminta peserta didik menyimpulkan materi pada pertemuan ini. "Apa yang bisa kalian simpulkan dari pelajaran hari ini?" 3) Salam penutup. "<i>Auf Wiedersehen!</i>"	- Menanyakan hal yang berhubungan dengan materi yang belum dipahami. - Membuat kesimpulan. - Menjawab salam "<i>Auf Wiedersehen!</i>"	10 Menit

H. Sumber Belajar

1. *Studio D A1*.
2. Kamus *Universal Langenscheidt* penerbit Katalis.

I. Media dan alat pembelajaran

Media : *Studio D A1*, lembar kerja siswa.

Alat : Spidol, papan tulis.

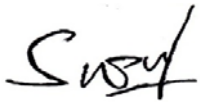
J. Evaluasi

- Peserta didik mengerjakan soal yang sudah disediakan. Adapun soal terlampir.

Bantul, 9 April 2013

Mengetahui:

Guru Mata Pelajaran,



Suwarno, S.Pd.

NIP 19671105 200501 1 007

Peneliti,



Pujiati

NIM 09203241025

Soal evaluasi.

1. Joko : Wohin geht Rudi?
Joki : Rudi geht ins Schlafzimmer und er schläft auf dem
a. Bett c. Landkarte e. Tisch
b. Buch d. Stuhl
2. A : Was ist denn los?
B : Ich habe kein zum Bezahlen.
a. Foto c. Buch e. Kamera
b. Karte d. Geld
3. A : Was du zu Mittag?
B : Ich esse Reis und Fisch.
a. isst c. esst e. ist
b. esse d. essen
4. A : du in Solo?
B : Ja, ich wohne in Solo.
a. Wo c. Was e. Wohnst
b. Wie d. Wohne
5. A : Ist die Tasche hier aus Indonesia?
B : Nein, uas Deutschland
a. ein Stuhl c. eine Tasche e. ein Handy
b. eine Tasse d. ein Computer
6. Ani : Ich habe mit Bernard gefrühstück und ich trinke Tee.
Ina : Und was trinkt Bernard?
Ani : trinkt Milch
a. Er c. Ihr e. Du
b. Sie d. Ich
7. A : Das ist Insel in Indonesien?
Die heißt Bali.
Bali ist sehr und Interessant.
a. dick c. schön e. schwarz
b. kürz d. lang
8. A: Wie findest du Mathe?
B : Ich finde, Mathe ist
a. schwierig c. nett e. freundlich
b. geduldig d. kindisch
9. A : ist das?
B : Das ist Stephani.
a. Was c. Wo e. Wer
b. Wann d. Wie
10. Peter : kommst du, Uschi?
Dieter : Ich komme aus Frankfrut.
a. wohnst c. Woher e. wohnt
b. wohne d. wohnen

KUNCI JAWABAN

- | | |
|------|-------|
| 1. A | 6. A |
| 2. D | 7. C |
| 3. A | 8. A |
| 4. E | 9. D |
| 5. C | 10. C |

LAMPIRAN 3

1. Daftar Skor Pre-test dan Post-test
2. Daftar Skor Keseluruhan
3. Contoh Hasil Pekerjaan Peserta Didik

DATA PENELITIAN
PRE-TEST DAN POST-TEST KELAS EKSPERIMEN

No	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	18	22
2	28	32
3	28	31
4	23	29
5	25	29
6	24	28
7	29	30
8	26	30
9	23	29
10	26	29
11	30	30
12	26	29
13	27	32
14	25	30
15	25	31
16	28	32
17	25	30
18	26	32
19	26	28
20	26	28
21	26	27
22	31	33
23	24	30
24	28	29
25	22	27
26	27	26
27	27	31
28	24	30
29	25	31
30	26	29
MEAN	29,47	25,8

DATA PENELITIAN
PRE-TEST DAN POST-TEST KELAS KONTROL

No	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	26	28
2	32	32
3	24	26
4	27	29
5	23	28
6	24	25
7	27	25
8	22	24
9	27	26
10	27	27
11	25	26
12	26	28
13	24	24
14	18	22
15	24	29
16	25	27
17	20	23
18	26	27
19	28	30
20	27	27
21	30	30
22	25	27
23	25	28
24	21	23
25	24	25
26	25	25
27	24	25
28	28	28
29	25	27
30	27	29
MEAN	25,2	26,67

RANGKUMAN DATA PENELITIAN

NO	EKSPERIMEN		KONTROL	
	PRETEST	POSTEST	PRETEST	POSTEST
1	18	22	26	28
2	28	32	32	32
3	28	31	24	26
4	23	29	27	29
5	25	29	23	28
6	24	28	24	25
7	29	30	27	25
8	26	30	22	24
9	23	29	27	26
10	26	29	27	27
11	30	30	25	26
12	26	29	26	28
13	27	32	24	24
14	25	30	18	22
15	25	31	24	29
16	28	32	25	27
17	25	30	20	23
18	26	32	26	27
19	26	28	28	30
20	26	28	27	27
21	26	27	30	30
22	31	33	25	27
23	24	30	25	28
24	28	29	21	23
25	22	27	24	25
26	27	26	25	25
27	27	31	24	25
28	24	30	28	28
29	25	31	25	27
30	26	29	27	29
MEAN	27,63		25,93	

LEMBAR JAWABAN!

Name : Ade Nanda R. B.

Klasse : X. 1

166

NO	PILIHAN JAWABAN				
1	A	B	C	D	E
2	A	B	C	D	E
3	A	B	C	D	E
4	A	B	C	D	E
5	A	B	C	D	E
6	A	B	C	D	E
7	A	B	C	D	E
8	A	B	C	D	E
9	A	B	C	D	E
10	A	B	C	D	E
11	A	B	C	D	E
12	A	B	C	D	E
13	A	B	C	D	E
14	A	B	C	D	E
15	A	B	C	D	E
16	A	B	C	D	E
17	A	B	C	D	E
18	A	B	C	D	E
19	A	B	C	D	E
20	A	B	C	D	E
21	A	B	C	D	E
22	A	B	C	D	E
23	A	B	C	D	E
24	A	B	C	D	E
25	A	B	C	D	E
26	A	B	C	D	E
27	A	B	C	D	E
28	A	B	C	D	E
29	A	B	C	D	E
30	A	B	C	D	E
31	A	B	C	D	E
32	A	B	C	D	E
33	A	B	C	D	E
34	A	B	C	D	E
35	A	B	C	D	E
36	A	B	C	D	E
37	A	B	C	D	E
38	A	B	C	D	E
39	A	B	C	D	E

40	A	B	C	D	E
41	A	B	C	D	E
42	A	B	C	D	E
43	A	B	C	D	E
44	A	B	C	D	E
45	A	B	C	D	E
46	A	B	C	D	E
47	A	B	C	D	E
48	A	B	C	D	E
49	A	B	C	D	E
50	A	B	C	D	E

19 salah

B. 18



LEMBAR JAWABAN!

Name : Mella Indah L. 167

Klasse : X 1 / 22

NO	PILIHAN JAWABAN				
1	A	B	C	D	E
2	A	B	C	D	E
3	A	B	C	D	E
4	A	B	C	D	E
5	A	B	C	D	E
6	A	B	C	D	E
7	A	B	C	D	E
8	A	B	C	D	E
9	A	B	C	D	E
10	A	B	C	D	E
11	A	B	C	D	E
12	A	B	C	D	E
13	A	B	C	D	E
14	A	B	C	D	E
15	A	B	C	D	E
16	A	B	C	D	E
17	A	B	C	D	E
18	A	B	C	D	E
19	A	B	C	D	E
20	A	B	C	D	E
21	A	B	C	D	E
22	A	B	C	D	E
23	A	B	C	D	E
24	A	B	C	D	E
25	A	B	C	D	E
26	A	B	C	D	E
27	A	B	C	D	E
28	A	B	C	D	E
29	A	B	C	D	E
30	A	B	C	D	E
31	A	B	C	D	E
32	A	B	C	D	E
33	A	B	C	D	E
34	A	B	C	D	E
35	A	B	C	D	E
36	A	B	C	D	E
37	A	B	C	D	E
38	A	B	C	D	E
39	A	B	C	D	E

40	A	B	C	D	E
41	A	B	C	D	E
42	A	B	C	D	E
43	A	B	C	D	E
44	A	B	C	D	E
45	A	B	C	D	E
46	A	B	C	D	E
47	A	B	C	D	E
48	A	B	C	D	E
49	A	B	C	D	E
50	A	B	C	D	E

6 salah

B = 31

LEMBAR JAWABAN!

Name : Ade Nanda R. B.
Klasse : X. 1

169

NO	PILIHAN JAWABAN				
1	A	B	C	D	E
2	A	B	C	D	E
3	A	B	C	D	E
4	A	B	C	D	E
5	A	B	C	D	E
6	A	B	C	D	E
7	A	B	C	D	E
8	A	B	C	D	E
9	A	B	C	D	E
10	A	B	C	D	E
11	A	B	C	D	E
12	A	B	C	D	E
13	A	B	C	D	E
14	A	B	C	D	E
15	A	B	C	D	E
16	A	B	C	D	E
17	A	B	C	D	E
18	A	B	C	D	E
19	A	B	C	D	E
20	A	B	C	D	E
21	A	B	C	D	E
22	A	B	C	D	E
23	A	B	C	D	E
24	A	B	C	D	E
25	A	B	C	D	E
26	A	B	C	D	E
27	A	B	C	D	E
28	A	B	C	D	E
29	A	B	C	D	E
30	A	B	C	D	E
31	A	B	C	D	E
32	A	B	C	D	E
33	A	B	C	D	E
34	A	B	C	D	E
35	A	B	C	D	E
36	A	B	C	D	E
37	A	B	C	D	E
38	A	B	C	D	E
39	A	B	C	D	E

40	A	B	C	D	E
41	A	B	C	D	E
42	A	B	C	D	E
43	A	B	C	D	E
44	A	B	C	D	E
45	A	B	C	D	E
46	A	B	C	D	E
47	A	B	C	D	E
48	A	B	C	D	E
49	A	B	C	D	E
50	A	B	C	D	E

B = 82

LEMBAR JAWABAN!

Name : Mella Indah L

170

Klasse : X 1 / 22

NO	PILIHAN JAWABAN				
1	A	B	C	D	E
2	A	B	C	D	E
3	A	B	C	D	E
4	A	B	C	D	E
5	A	B	C	D	E
6	A	B	C	D	E
7	A	B	C	D	E
8	A	B	C	D	E
9	A	B	C	D	E
10	A	B	C	D	E
11	A	B	C	D	E
12	A	B	C	D	E
13	A	B	C	D	E
14	A	B	C	D	E
15	A	B	C	D	E
16	A	B	C	D	E
17	A	B	C	D	E
18	A	B	C	D	E
19	A	B	C	D	E
20	A	B	C	D	E
21	A	B	C	D	E
22	A	B	C	D	E
23	A	B	C	D	E
24	A	B	C	D	E
25	A	B	C	D	E
26	A	B	C	D	E
27	A	B	C	D	E
28	A	B	C	D	E
29	A	B	C	D	E
30	A	B	C	D	E
31	A	B	C	D	E
32	A	B	C	D	E
33	A	B	C	D	E
34	A	B	C	D	E
35	A	B	C	D	E
36	A	B	C	D	E
37	A	B	C	D	E
38	A	B	C	D	E
39	A	B	C	D	E

40	A	B	C	D	E
41	A	B	C	D	E
42	A	B	C	D	E
43	A	B	C	D	E
44	A	B	C	D	E
45	A	B	C	D	E
46	A	B	C	D	E
47	A	B	C	D	E
48	A	B	C	D	E
49	A	B	C	D	E
50	A	B	C	D	E

B = 33

LEMBAR JAWABAN!

Name : Karel A.2

Klasse : 3/14

NO	PILIHAN JAWABAN				
1	A	B	C	D	E
2	A	B	C	D	E
3	A	B	C	D	E
4	A	B	C	D	E
5	A	B	C	D	E
6	A	B	C	D	E
7	A	B	C	D	E
8	A	B	C	D	E
9	A	B	C	D	E
10	A	B	C	D	E
11	A	B	C	D	E
12	A	B	C	D	E
13	A	B	C	D	E
14	A	B	C	D	E
15	A	B	C	D	E
16	A	B	C	D	E
17	A	B	C	D	E
18	A	B	C	D	E
19	A	B	C	D	E
20	A	B	C	D	E
21	A	B	C	D	E
22	A	B	C	D	E
23	A	B	C	D	E
24	A	B	C	D	E
25	A	B	C	D	E
26	A	B	C	D	E
27	A	B	C	D	E
28	A	B	C	D	E
29	A	B	C	D	E
30	A	B	C	D	E
31	A	B	C	D	E
32	A	B	C	D	E
33	A	B	C	D	E
34	A	B	C	D	E
35	A	B	C	D	E
36	A	B	C	D	E
37	A	B	C	D	E
38	A	B	C	D	E
39	A	B	C	D	E

40	A	B	C	D	E
41	A	B	C	D	E
42	A	B	C	D	E
43	A	B	C	D	E
44	A	B	C	D	E
45	A	B	C	D	E
46	A	B	C	D	E
47	A	B	C	D	E
48	A	B	C	D	E
49	A	B	C	D	E
50	A	B	C	D	E

19 salah

B = 18

LEMBAR JAWABAN!

Name : Ana Hidayatul M

Klasse :

NO	PILIHAN JAWABAN				
1	A	B	C	D	E
2	A	B	C	D	E
3	A	B	C	D	E
④	A	B	C	D	E
5	A	B	C	D	E
6	A	B	C	D	E
7	A	B	C	D	E
8	A	B	C	D	E
⑨	A	B	C	D	E
10	A	B	C	D	E
11	A	B	C	D	E
12	A	B	C	D	E
13	A	B	C	D	E
①④	A	B	C	D	E
15	A	B	C	D	E
16	A	B	C	D	E
①⑦	A	B	C	D	E
18	A	B	C	D	E
19	A	B	C	D	E
20	A	B	C	D	E
21	A	B	C	D	E
22	A	B	C	D	E
23	A	B	C	D	E
24	A	B	C	D	E
②⑤	A	B	C	D	E
26	A	B	C	D	E
27	A	B	C	D	E
28	A	B	C	D	E
29	A	B	C	D	E
30	A	B	C	D	E
31	A	B	C	D	E
32	A	B	C	D	E
33	A	B	C	D	E
34	A	B	C	D	E
35	A	B	C	D	E
36	A	B	C	D	E
37	A	B	C	D	E
38	A	B	C	D	E
39	A	B	C	D	E

40	A	B	C	D	E
41	A	B	C	D	E
42	A	B	C	D	E
43	A	B	C	D	E
44	A	B	C	D	E
45	A	B	C	D	E
46	A	B	C	D	E
47	A	B	C	D	E
48	A	B	C	D	E
49	A	B	C	D	E
50	A	B	C	D	E

5 Salah
B = 32

LEMBAR JAWABAN!

Name : KARELA R

Klasre : X3/14

173

NO	PILIHAN JAWABAN				
1	A	B	C	D	E
2	A	B	C	D	E
3	A	B	C	D	E
4	A	B	C	D	E
5	A	B	C	D	E
6	A	B	C	D	E
7	A	B	C	D	E
8	A	B	C	D	E
9	A	B	C	D	E
10	A	B	C	D	E
11	A	B	C	D	E
12	A	B	C	D	E
13	A	B	C	D	E
14	A	B	C	D	E
15	A	B	C	D	E
16	A	B	C	D	E
17	A	B	C	D	E
18	A	B	C	D	E
19	A	B	C	D	E
20	A	B	C	D	E
21	A	B	C	D	E
22	A	B	C	D	E
23	A	B	C	D	E
24	A	B	C	D	E
25	A	B	C	D	E
26	A	B	C	D	E
27	A	B	C	D	E
28	A	B	C	D	E
29	A	B	C	D	E
30	A	B	C	D	E
31	A	B	C	D	E
32	A	B	C	D	E
33	A	B	C	D	E
34	A	B	C	D	E
35	A	B	C	D	E
36	A	B	C	D	E
37	A	B	C	D	E
38	A	B	C	D	E
39	A	B	C	D	E

40	A	B	C	D	E
41	A	B	C	D	E
42	A	B	C	D	E
43	A	B	C	D	E
44	A	B	C	D	E
45	A	B	C	D	E
46	A	B	C	D	E
47	A	B	C	D	E
48	A	B	C	D	E
49	A	B	C	D	E
50	A	B	C	D	E

B = 22

LEMBAR JAWABAN!

Name : Ana Hidayatul M.

Klasse : x3

174

NO	PILIHAN JAWABAN				
1	A	B	X	D	E
2	X	B	C	D	E
3	X	B	C	D	E
4	A	X	C	D	E
5	A	B	C	D	X
6	A	B	C	D	X
7	A	B	C	X	E
8	A	X	C	D	E
9	X	B	C	D	E
10	X	B	C	D	E
11	A	X	C	D	E
12	A	B	X	D	E
13	A	B	C	D	X
14	A	B	C	X	E
15	A	B	X	D	E
16	A	B	X	D	E
17	X	B	C	D	E
18	X	B	C	D	E
19	A	B	X	D	E
20	A	B	C	X	E
21	X	B	C	D	E
22	X	B	C	D	E
23	A	B	C	D	X
24	A	B	X	D	E
25	A	B	C	X	E
26	X	B	C	D	E
27	A	B	C	X	E
28	X	B	C	D	E
29	A	X	C	D	E
30	A	B	X	D	E
31	X	B	C	D	E
32	X	B	C	D	E
33	A	B	C	X	E
34	A	X	C	D	E
35	A	X	C	D	E
36	A	B	C	D	X
37	A	B	C	D	E
38	A	B	C	D	E
39	A	B	C	D	E

40	A	B	C	D	E
41	A	B	C	D	E
42	A	B	C	D	E
43	A	B	C	D	E
44	A	B	C	D	E
45	A	B	C	D	E
46	A	B	C	D	E
47	A	B	C	D	E
48	A	B	C	D	E
49	A	B	C	D	E
50	A	B	C	D	E

B = 32

LAMPIRAN 4

1. Data Mentah Kelas Eksperiment dan Kontrol
2. Hasil Perhitungan Anates Uji Instrumen
3. Hasil Uji Deskriptif Statistik
4. Perhitungan Jumlah dan Panjang Kelas Interval
5. Hasil Uji Kategori
6. Data Perhitungan Kategori Data

DATA POSTEST KELAS KONTROL

NO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	JML	
1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	28
2	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	32	
3	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	26	
4	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	29	
5	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	28	
6	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	
7	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	25	
8	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	24	
9	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	26	
10	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	27	
11	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	26	
12	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	28	
13	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	24	
14	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	22	
15	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	
16	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	27	
17	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	23	
18	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	27	
19	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	30	
20	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	27	
21	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	30	
22	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	27	
23	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	28	
24	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	23	
25	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	25	
26	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	25	
27	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	25	
28	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	28	
29	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	27	
30	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	

DATA PRETEST KELAS KONTROL																																								
NO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	JML		
1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	26	
2	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32	
3	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	24	
4	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	27	
5	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	23	
6	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	24	
7	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	27	
8	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	22	
9	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	27	
10	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	27	
11	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	
12	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	26	
13	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
14	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	18	
15	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	24	
16	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	25	
17	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	20	
18	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	26	
19	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	
20	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	27
21	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	30	
22	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	25	
23	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	25	
24	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	21	
25	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
26	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	25	
27	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	24	
28	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	28	
29	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	25	
30	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	27	

DATA POSTEST EKSPERIMEN

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	JML
1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	22	
2	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	32	
3	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	31	
4	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	29	
5	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	29	
6	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	28	
7	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	30	
8	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	30	
9	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	29	
10	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	29	
11	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	30	
12	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	29	
13	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32	
14	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	30	
15	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	31	
16	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32	
17	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	30	
18	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32	
19	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	
20	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	28	
21	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	27	
22	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33	
23	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	
24	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	29	
25	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	27	
26	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	26	
27	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31	
28	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	
29	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31	
30	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	29	

DATA PRETEST EKSPERIMEN																																							
NO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	JML	
1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	18
2	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	28	
3	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	28
4	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	23
5	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	25
6	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	24
7	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	29
8	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	26
9	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	23
10	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	26
11	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	30
12	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	27
13	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	25
14	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	25
15	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	25
16	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	28
17	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	25
18	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	26
19	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	26
20	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	26
21	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	31
22	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	24
23	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	28
24	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	28
25	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	22
26	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	27
27	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	27
28	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	24
29	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	25
30	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	26

SKOR DATA DIBOBOT

=====

Jumlah Subyek = 30

Butir soal = 50

Bobot utk jwban benar = 1

Bobot utk jwban salah = 0

Keterangan: data terurut berdasarkan skor (tinggi ke rendah)

No Urut	No Subyek	Kode/Nama	Benar	Salah	Kosong	Skr Asli	Skr Bobot
1	2	ANGGIT...	47	3	0	47	47
2	6	ATIKA ...	47	3	0	47	47
3	9	BAGAS ...	47	3	0	47	47
4	17	LINA M...	47	3	0	47	47
5	27	TRI SU...	47	3	0	47	47
6	5	APRIYA...	46	4	0	46	46
7	23	RYOPAN...	46	4	0	46	46
8	4	ANINDI...	45	5	0	45	45
9	15	GALIH ...	45	5	0	45	45
10	24	SACHIK...	45	5	0	45	45
11	29	WILDAN...	45	5	0	45	45
12	21	RIASARI	44	6	0	44	44
13	30	YANNAS...	44	6	0	44	44
14	3	ANINDA...	42	8	0	42	42
15	11	DARY H...	42	8	0	42	42
16	26	SODHIF...	42	8	0	42	42
17	28	WILDA ...	42	8	0	42	42
18	7	AUDIA ...	41	9	0	41	41
19	20	RIAN H...	40	10	0	40	40
20	1	AISYAH...	39	11	0	39	39
21	12	DITA M...	38	12	0	38	38
22	10	BEKTI ...	37	13	0	37	37
23	13	ELFAEN...	37	13	0	37	37
24	18	NISA B...	37	13	0	37	37
25	19	RIA CH...	37	13	0	37	37
26	25	SARI E...	37	13	0	37	37
27	14	ERWIN ...	35	15	0	35	35
28	8	AXEL K...	26	24	0	26	26
29	16	GESTAN...	18	32	0	18	18
30	22	RONALD...	17	33	0	17	17

RELIABILITAS TES

=====

Rata2= 40.07

Simpang Baku= 7.77

KorelasiXY= 0.89

Reliabilitas Tes= 0.938

No.Urut	No. Subyek	Kode>Nama	Subyek	Skor Ganjil	Skor Genap	Skor Total
1	1	AISYAH FITRIANI		20	19	39
2	2	ANGGITA SUKMA...		24	23	47
3	3	ANINDA NUR R.S		22	20	42
4	4	ANINDITA JULI...		23	22	45
5	5	APRIYANI EKO ...		23	23	46
6	6	ATIKA APRIANI		23	24	47
7	7	AUDIA DEFTI H		20	21	41
8	8	AXEL KEVIN PE...		15	11	26
9	9	BAGAS YUDHA GP		23	24	47
10	10	BEKTI SEPTI A...		20	17	37
11	11	DARY HARMUNDORO		21	21	42
12	12	DITA MAULIDA		18	20	38
13	13	ELFAENI FEBRI...		19	18	37
14	14	ERWIN KUSUMA AJI		18	17	35
15	15	GALIH ARYA AN...		23	22	45
16	16	GESTANO ROZAK...		8	10	18
17	17	LINA MANDA IK...		23	24	47
18	18	NISA BELLA DINA		19	18	37
19	19	RIA CHINTIA P...		17	20	37
20	20	RIAN H. PRISM...		21	19	40
21	21	RIASARI		23	21	44
22	22	RONALDO FW		6	11	17
23	23	RYOPANINTAMA ...		24	22	46
24	24	SACHIKO SISVI...		24	21	45
25	25	SARI EKAWATI		20	17	37
26	26	SODHIF FASODHA		21	21	42
27	27	TRI SURYA SEP...		23	24	47
28	28	WILDA ARI SET...		21	21	42
29	29	WILDAN KHAERU...		23	22	45
30	30	YANNASA FARAH H		22	22	44

KELOMPOK UNGGUL & ASOR

=====

Kelompok Unggul

No.Urut	No Subyek	Kode/Nama Subyek	Skor	1	2	3	4	5	6	7
1	2	ANGGITA SUKMA...	47	1	1	1	1	1	1	1
2	6	ATIKA APRIANI	47	1	1	1	1	1	1	-
3	9	BAGAS YUDHA GP	47	1	1	1	1	1	1	-
4	17	LINA MANDA IK...	47	1	1	1	1	1	1	1
5	27	TRI SURYA SEP...	47	1	1	1	1	1	1	1
6	5	APRIYANI EKO ...	46	1	1	1	1	1	1	-
7	23	RYOPANINTAMA ...	46	1	1	1	1	1	1	-
8	4	ANINDITA JULI...	45	1	1	1	1	-	1	1
Jml Jwb Benar				8	8	8	8	7	8	4

No.Urut	No Subyek	Kode/Nama Subyek	Skor	8	9	10	11	12	13	14
1	2	ANGGITA SUKMA...	47	1	1	1	-	1	1	1
2	6	ATIKA APRIANI	47	1	1	-	1	1	1	1
3	9	BAGAS YUDHA GP	47	1	1	-	1	1	1	1
4	17	LINA MANDA IK...	47	1	1	1	1	1	1	1
5	27	TRI SURYA SEP...	47	1	1	1	1	1	1	1
6	5	APRIYANI EKO ...	46	1	1	-	1	1	1	1
7	23	RYOPANINTAMA ...	46	1	1	-	1	1	1	1
8	4	ANINDITA JULI...	45	1	1	1	1	1	1	1
Jml Jwb Benar				8	8	4	7	8	8	8

No.Urut	No Subyek	Kode/Nama Subyek	Skor	15	16	17	18	19	20	21
1	2	ANGGITA SUKMA...	47	1	1	1	1	1	-	1
2	6	ATIKA APRIANI	47	1	1	1	1	1	1	1
3	9	BAGAS YUDHA GP	47	1	1	1	1	1	1	1
4	17	LINA MANDA IK...	47	1	1	1	1	1	-	1
5	27	TRI SURYA SEP...	47	1	1	1	1	1	-	1
6	5	APRIYANI EKO ...	46	1	1	1	1	1	1	1
7	23	RYOPANINTAMA ...	46	1	1	1	1	1	-	1
8	4	ANINDITA JULI...	45	-	1	1	1	1	-	1
Jml Jwb Benar				7	8	8	8	8	3	8

No.Urut	No Subyek	Kode/Nama Subyek	Skor	22	23	24	25	26	27	28
1	2	ANGGITA SUKMA...	47	1	1	1	1	1	1	1
2	6	ATIKA APRIANI	47	1	1	1	1	1	1	1
3	9	BAGAS YUDHA GP	47	1	1	1	1	1	1	1
4	17	LINA MANDA IK...	47	1	-	1	1	1	1	1

5	27	TRI SURYA SEP...	47	1	-	1	1	1	1	1
6	5	APRIYANI EKO ...	46	1	1	1	1	1	1	1
7	23	RYOPANINTAMA ...	46	-	1	1	1	1	1	1
8	4	ANINDITA JULI...	45	1	1	1	1	1	1	-
Jml Jwb Benar				7	6	8	8	8	8	7

No.Urut	No Subyek	Kode/Nama Subyek	Skor	29	30	31	32	33	34	35
1	2	ANGGITA SUKMA...	47	1	-	1	1	1	1	1
2	6	ATIKA APRIANI	47	1	1	1	1	1	1	1
3	9	BAGAS YUDHA GP	47	1	1	1	1	1	1	1
4	17	LINA MANDA IK...	47	1	1	1	1	1	1	1
5	27	TRI SURYA SEP...	47	1	1	1	1	1	1	1
6	5	APRIYANI EKO ...	46	1	-	1	1	1	1	1
7	23	RYOPANINTAMA ...	46	1	1	1	1	1	1	1
8	4	ANINDITA JULI...	45	1	-	1	1	1	1	1
Jml Jwb Benar				8	5	8	8	8	8	8

No.Urut	No Subyek	Kode/Nama Subyek	Skor	36	37	38	39	40	41	42
1	2	ANGGITA SUKMA...	47	1	1	1	1	1	1	1
2	6	ATIKA APRIANI	47	1	1	1	-	1	1	1
3	9	BAGAS YUDHA GP	47	1	1	1	-	1	1	1
4	17	LINA MANDA IK...	47	1	1	1	1	1	1	1
5	27	TRI SURYA SEP...	47	1	1	1	1	1	1	1
6	5	APRIYANI EKO ...	46	1	1	1	-	1	1	1
7	23	RYOPANINTAMA ...	46	1	1	1	1	1	1	1
8	4	ANINDITA JULI...	45	1	1	1	1	1	1	1
Jml Jwb Benar				8	8	8	5	8	8	8

No.Urut	No Subyek	Kode/Nama Subyek	Skor	43	44	45	46	47	48	49
1	2	ANGGITA SUKMA...	47	1	1	1	1	1	1	1
2	6	ATIKA APRIANI	47	1	1	1	1	1	1	1
3	9	BAGAS YUDHA GP	47	1	1	1	1	1	1	1
4	17	LINA MANDA IK...	47	1	1	-	1	1	1	1
5	27	TRI SURYA SEP...	47	1	1	-	1	1	1	1
6	5	APRIYANI EKO ...	46	1	1	1	1	1	1	1
7	23	RYOPANINTAMA ...	46	1	1	1	1	1	1	1
8	4	ANINDITA JULI...	45	1	1	1	1	1	1	1
Jml Jwb Benar				8	8	6	8	8	8	8

No.Urut	No Subyek	Kode/Nama Subyek	Skor	50
1	2	ANGGITA SUKMA...	47	1
2	6	ATIKA APRIANI	47	1
3	9	BAGAS YUDHA GP	47	1

4	17	LINA MANDA IK...	47	1
5	27	TRI SURYA SEP...	47	1
6	5	APRIYANI EKO ...	46	1
7	23	RYOPANINTAMA ...	46	1
8	4	ANINDITA JULI...	45	1
Jml Jwb Benar				8

Kelompok Asor

No.Urut	No Subyek	Kode/Nama Subyek	Skor	1	2	3	4	5	6	7
1	13	ELFAENI FEBRI...	37	1	-	1	1	1	1	1
2	18	NISA BELLA DINA	37	1	-	1	1	-	1	1
3	19	RIA CHINTIA P...	37	1	1	1	1	-	1	1
4	25	SARI EKAWATI	37	1	1	1	-	1	1	-
5	14	ERWIN KUSUMA AJI	35	-	-	1	-	1	1	-
6	8	AXEL KEVIN PE...	26	1	-	1	-	-	1	-
7	16	GESTANO ROZAK...	18	-	-	-	1	-	-	-
8	22	RONALDO FW	17	1	-	-	1	-	1	-
Jml Jwb Benar				6	2	6	5	3	7	3

No.Urut	No Subyek	Kode/Nama Subyek	Skor	8	9	10	11	12	13	14
1	13	ELFAENI FEBRI...	37	1	1	1	1	1	1	1
2	18	NISA BELLA DINA	37	1	1	1	1	1	1	1
3	19	RIA CHINTIA P...	37	1	1	1	1	1	1	1
4	25	SARI EKAWATI	37	1	1	-	1	1	1	1
5	14	ERWIN KUSUMA AJI	35	1	-	-	1	1	1	1
6	8	AXEL KEVIN PE...	26	-	1	-	-	1	-	-
7	16	GESTANO ROZAK...	18	-	-	1	1	1	-	-
8	22	RONALDO FW	17	-	-	-	-	1	1	-
Jml Jwb Benar				5	5	4	6	8	6	5

No.Urut	No Subyek	Kode/Nama Subyek	Skor	15	16	17	18	19	20	21
1	13	ELFAENI FEBRI...	37	1	1	1	1	1	-	-
2	18	NISA BELLA DINA	37	-	1	1	1	1	-	-
3	19	RIA CHINTIA P...	37	-	1	1	1	1	-	-
4	25	SARI EKAWATI	37	1	1	1	1	-	-	-
5	14	ERWIN KUSUMA AJI	35	1	-	1	1	-	-	-
6	8	AXEL KEVIN PE...	26	1	-	1	1	1	-	-
7	16	GESTANO ROZAK...	18	-	-	-	1	1	-	-
8	22	RONALDO FW	17	-	-	1	1	-	1	-
Jml Jwb Benar				4	4	7	8	5	1	0

No.Urut	No Subyek	Kode/Nama Subyek	Skor	22	23	24	25	26	27	28
1	13	ELFAENI FEBRI...	37	1	1	1	1	1	-	1

2	18	NISA BELLA DINA	37	1	-	1	-	1	1	-
3	19	RIA CHINTIA P...	37	1	-	1	-	1	1	-
4	25	SARI EKAWATI	37	1	1	1	1	1	1	1
5	14	ERWIN KUSUMA AJI	35	1	1	1	-	1	1	1
6	8	AXEL KEVIN PE...	26	1	-	1	-	-	1	-
7	16	GESTANO ROZAK...	18	1	1	1	-	-	1	-
8	22	RONALDO FW	17	1	-	-	-	1	1	1
Jml Jwb Benar				8	4	7	2	6	7	4

No.Urut	No Subyek	Kode>Nama Subyek	Skor	29	30	31	32	33	34	35
1	13	ELFAENI FEBRI...	37	-	1	1	1	1	-	1
2	18	NISA BELLA DINA	37	1	-	1	1	1	1	1
3	19	RIA CHINTIA P...	37	1	-	1	1	1	1	1
4	25	SARI EKAWATI	37	1	1	1	-	1	-	1
5	14	ERWIN KUSUMA AJI	35	1	1	1	1	1	1	1
6	8	AXEL KEVIN PE...	26	1	1	1	-	-	-	-
7	16	GESTANO ROZAK...	18	-	-	1	-	-	1	-
8	22	RONALDO FW	17	-	1	-	-	1	-	-
Jml Jwb Benar				5	5	7	4	6	4	5

No.Urut	No Subyek	Kode>Nama Subyek	Skor	36	37	38	39	40	41	42
1	13	ELFAENI FEBRI...	37	1	1	1	1	-	-	1
2	18	NISA BELLA DINA	37	1	1	1	1	1	1	1
3	19	RIA CHINTIA P...	37	1	1	1	1	1	-	1
4	25	SARI EKAWATI	37	-	-	1	1	1	1	-
5	14	ERWIN KUSUMA AJI	35	1	1	1	1	1	-	1
6	8	AXEL KEVIN PE...	26	-	1	1	1	1	1	1
7	16	GESTANO ROZAK...	18	-	-	1	1	1	-	1
8	22	RONALDO FW	17	-	-	-	-	1	-	1
Jml Jwb Benar				4	5	7	7	7	3	7

No.Urut	No Subyek	Kode>Nama Subyek	Skor	43	44	45	46	47	48	49
1	13	ELFAENI FEBRI...	37	-	1	-	-	1	-	1
2	18	NISA BELLA DINA	37	1	-	-	-	1	-	1
3	19	RIA CHINTIA P...	37	-	-	-	-	1	1	1
4	25	SARI EKAWATI	37	1	1	1	1	1	-	-
5	14	ERWIN KUSUMA AJI	35	1	1	1	-	1	-	1
6	8	AXEL KEVIN PE...	26	-	1	1	-	1	-	1
7	16	GESTANO ROZAK...	18	-	-	-	-	1	-	1
8	22	RONALDO FW	17	-	-	-	-	-	-	1
Jml Jwb Benar				3	4	3	1	7	1	7

No.Urut	No Subyek	Kode>Nama Subyek	Skor	50
1	13	ELFAENI FEBRI...	37	-
2	18	NISA BELLA DINA	37	1
3	19	RIA CHINTIA P...	37	1
4	25	SARI EKAWATI	37	1
5	14	ERWIN KUSUMA AJI	35	-
6	8	AXEL KEVIN PE...	26	1
7	16	GESTANO ROZAK...	18	-
8	22	RONALDO FW	17	-
Jml Jwb Benar			4	

DAYA PEMBEDA

=====

Jumlah Subyek= 30

Klp atas/bawah(n)= 8

Butir Soal= 50

No Butir Baru	No Butir Asli	Kel. Atas	Kel. Bawah	Beda	Indeks DP (%)
1	1	8	6	2	25.00
2	2	8	2	6	75.00
3	3	8	6	2	25.00
4	4	8	5	3	37.50
5	5	7	3	4	50.00
6	6	8	7	1	12.50
7	7	4	3	1	12.50
8	8	8	5	3	37.50
9	9	8	5	3	37.50
10	10	4	4	0	0.00
11	11	7	6	1	12.50
12	12	8	8	0	0.00
13	13	8	6	2	25.00
14	14	8	5	3	37.50
15	15	7	4	3	37.50
16	16	8	4	4	50.00
17	17	8	7	1	12.50
18	18	8	8	0	0.00
19	19	8	5	3	37.50
20	20	3	1	2	25.00
21	21	8	0	8	100.00
22	22	7	8	-1	-12.50
23	23	6	4	2	25.00

24	24	8	7	1	12.50
25	25	8	2	6	75.00
26	26	8	6	2	25.00
27	27	8	7	1	12.50
28	28	7	4	3	37.50
29	29	8	5	3	37.50
30	30	5	5	0	0.00
31	31	8	7	1	12.50
32	32	8	4	4	50.00
33	33	8	6	2	25.00
34	34	8	4	4	50.00
35	35	8	5	3	37.50
36	36	8	4	4	50.00
37	37	8	5	3	37.50
38	38	8	7	1	12.50
39	39	5	7	-2	-25.00
40	40	8	7	1	12.50
41	41	8	3	5	62.50
42	42	8	7	1	12.50
43	43	8	3	5	62.50
44	44	8	4	4	50.00
45	45	6	3	3	37.50
46	46	8	1	7	87.50
47	47	8	7	1	12.50
48	48	8	1	7	87.50
49	49	8	7	1	12.50
50	50	8	4	4	50.00

TINGKAT KESUKARAN

=====

Jumlah Subyek= 30

Butir Soal= 50

No Butir Baru	No Butir Asli	Jml Betul	Tkt. Kesukaran(%)	Tafsiran
1	1	28	93.33	Sangat Mudah
2	2	21	70.00	Sedang
3	3	28	93.33	Sangat Mudah
4	4	27	90.00	Sangat Mudah
5	5	20	66.67	Sedang
6	6	29	96.67	Sangat Mudah
7	7	15	50.00	Sedang
8	8	27	90.00	Sangat Mudah

9	9	23	76.67	Mudah
10	10	15	50.00	Sedang
11	11	24	80.00	Mudah
12	12	30	100.00	Sangat Mudah
13	13	28	93.33	Sangat Mudah
14	14	27	90.00	Sangat Mudah
15	15	23	76.67	Mudah
16	16	24	80.00	Mudah
17	17	29	96.67	Sangat Mudah
18	18	30	100.00	Sangat Mudah
19	19	26	86.67	Sangat Mudah
20	20	4	13.33	Sangat Sukar
21	21	17	56.67	Sedang
22	22	29	96.67	Sangat Mudah
23	23	15	50.00	Sedang
24	24	29	96.67	Sangat Mudah
25	25	21	70.00	Sedang
26	26	27	90.00	Sangat Mudah
27	27	29	96.67	Sangat Mudah
28	28	21	70.00	Sedang
29	29	26	86.67	Sangat Mudah
30	30	19	63.33	Sedang
31	31	29	96.67	Sangat Mudah
32	32	26	86.67	Sangat Mudah
33	33	28	93.33	Sangat Mudah
34	34	23	76.67	Mudah
35	35	27	90.00	Sangat Mudah
36	36	23	76.67	Mudah
37	37	25	83.33	Mudah
38	38	28	93.33	Sangat Mudah
39	39	24	80.00	Mudah
40	40	28	93.33	Sangat Mudah
41	41	20	66.67	Sedang
42	42	28	93.33	Sangat Mudah
43	43	24	80.00	Mudah
44	44	23	76.67	Mudah
45	45	20	66.67	Sedang
46	46	17	56.67	Sedang
47	47	29	96.67	Sangat Mudah
48	48	16	53.33	Sedang
49	49	29	96.67	Sangat Mudah
50	50	24	80.00	Mudah

KORELASI SKOR BUTIR DG SKOR TOTAL

=====

Jumlah Subyek= 30

Butir Soal= 50

No Butir Baru	No Butir Asli	Korelasi	Signifikansi
1	1	0.475	Sangat Signifikan
2	2	0.701	Sangat Signifikan
3	3	0.790	Sangat Signifikan
4	4	0.323	Signifikan
5	5	0.534	Sangat Signifikan
6	6	0.537	Sangat Signifikan
7	7	0.253	-
8	8	0.861	Sangat Signifikan
9	9	0.510	Sangat Signifikan
10	10	0.000	-
11	11	0.288	Signifikan
12	12	NAN	NAN
13	13	0.632	Sangat Signifikan
14	14	0.861	Sangat Signifikan
15	15	0.428	Sangat Signifikan
16	16	0.681	Sangat Signifikan
17	17	0.537	Sangat Signifikan
18	18	NAN	NAN
19	19	0.440	Sangat Signifikan
20	20	-0.042	-
21	21	0.668	Sangat Signifikan
22	22	-0.144	-
23	23	0.140	-
24	24	0.561	Sangat Signifikan
25	25	0.682	Sangat Signifikan
26	26	0.570	Sangat Signifikan
27	27	0.075	-
28	28	0.349	Signifikan
29	29	0.594	Sangat Signifikan
30	30	0.061	-
31	31	0.561	Sangat Signifikan
32	32	0.799	Sangat Signifikan
33	33	0.632	Sangat Signifikan
34	34	0.335	Signifikan
35	35	0.861	Sangat Signifikan
36	36	0.562	Sangat Signifikan
37	37	0.554	Sangat Signifikan
38	38	0.422	Sangat Signifikan
39	39	-0.007	-

40	40	0.072	-
41	41	0.497	Sangat Signifikan
42	42	0.072	-
43	43	0.725	Sangat Signifikan
44	44	0.531	Sangat Signifikan
45	45	0.377	Sangat Signifikan
46	46	0.642	Sangat Signifikan
47	47	0.561	Sangat Signifikan
48	48	0.577	Sangat Signifikan
49	49	0.075	-
50	50	0.539	Sangat Signifikan

Catatan: Batas signifikansi koefisien korelasi sebagai berikut:

df (N-2)	P=0,05	P=0,01	df (N-2)	P=0,05	P=0,01
10	0,576	0,708	60	0,250	0,325
15	0,482	0,606	70	0,233	0,302
20	0,423	0,549	80	0,217	0,283
25	0,381	0,496	90	0,205	0,267
30	0,349	0,449	100	0,195	0,254
40	0,304	0,393	125	0,174	0,228
50	0,273	0,354	>150	0,159	0,208

Bila koefisien = 0,000 berarti tidak dapat dihitung.

KUALITAS PENGECHO

=====

Jumlah Subyek= 30

Butir Soal= 50

No Butir Baru	No Butir Asli	a	b	c	d	e	*
1	1	28**	1--	0--	1--	0--	0
2	2	0--	0--	1-	8---	21**	0
3	3	1--	28**	1--	0--	0--	0
4	4	27**	2---	0--	1+	0--	0
5	5	20**	9---	1-	0--	0--	0
6	6	29**	1---	0--	0--	0--	0

7	7	11---	15**	3++	0--	1-	0
8	8	27**	2---	0--	0--	1+	0
9	9	4---	1+	0--	23**	2++	0
10	10	1-	0--	1-	15**	13---	0
11	11	0--	0--	5---	24**	1+	0
12	12	0	30**	0	0	0	0
13	13	1--	28**	1--	0--	0--	0
14	14	27**	0--	1+	0--	2---	0
15	15	23**	7---	0--	0--	0--	0
16	16	5---	24**	1+	0--	0--	0
17	17	1---	0--	0--	29**	0--	0
18	18	0	0	0	0	30**	0
19	19	3---	0--	26**	0--	1++	0
20	20	4**	0--	23---	2-	1--	0
21	21	0--	0--	0--	13---	17**	0
22	22	0--	0--	1---	0--	29**	0
23	23	14---	1-	15**	0--	0--	0
24	24	0--	0--	29**	0--	1---	0
25	25	0--	6---	21**	2++	1-	0
26	26	1+	0--	27**	1+	1+	0
27	27	29**	0--	0--	0--	1---	0
28	28	8---	0--	21**	1-	0--	0
29	29	3---	1++	0--	26**	0--	0
30	30	19**	0--	10---	1-	0--	0
31	31	29**	0--	0--	1---	0--	0
32	32	26**	1++	1++	0--	2--	0
33	33	0--	0--	28**	2---	0--	0
34	34	0--	1+	2++	23**	4---	0
35	35	27**	1+	1+	1+	0--	0
36	36	2++	0--	0--	23**	5---	0
37	37	25**	4---	0--	1++	0--	0
38	38	1--	28**	0--	0--	1--	0
39	39	24**	5---	1+	0--	0--	0
40	40	2---	0--	28**	0--	0--	0
41	41	20**	9---	0--	1-	0--	0
42	42	28**	0--	0--	1--	1--	0
43	43	1+	3--	1+	24**	1+	0
44	44	1+	23**	0--	0--	6---	0
45	45	2++	20**	0--	1-	7---	0
46	46	1-	10---	17**	2+	0--	0
47	47	0--	0--	29**	1---	0--	0
48	48	6-	16**	3++	5+	0--	0
49	49	0--	0--	29**	1---	0--	0
50	50	24**	6---	0--	0--	0--	0

Keterangan:

** : Kunci Jawaban

++ : Sangat Baik

+ : Baik

- : Kurang Baik

-- : Buruk

---: Sangat Buruk

REKAP ANALISIS BUTIR

=====

Rata2= 40.07

Simpang Baku= 7.77

KorelasiXY= 0.89

Reliabilitas Tes= 0.938

Butir Soal= 50

Jumlah Subyek= 30

Btr Baru	Btr Asli	D.Pembeda(%)	T. Kesukaran	Korelasi	Sign. Korelasi
1	1	25.00	Sangat Mudah	0.475	Sangat Signifikan
2	2	75.00	Sedang	0.701	Sangat Signifikan
3	3	25.00	Sangat Mudah	0.790	Sangat Signifikan
4	4	37.50	Sangat Mudah	0.323	Signifikan
5	5	50.00	Sedang	0.534	Sangat Signifikan
6	6	12.50	Sangat Mudah	0.537	Sangat Signifikan
7	7	12.50	Sedang	0.253	-
8	8	37.50	Sangat Mudah	0.861	Sangat Signifikan
9	9	37.50	Mudah	0.510	Sangat Signifikan
10	10	0.00	Sedang	0.000	-
11	11	12.50	Mudah	0.288	Signifikan
12	12	0.00	Sangat Mudah	NAN	NAN
13	13	25.00	Sangat Mudah	0.632	Sangat Signifikan
14	14	37.50	Sangat Mudah	0.861	Sangat Signifikan
15	15	37.50	Mudah	0.428	Sangat Signifikan
16	16	50.00	Mudah	0.681	Sangat Signifikan
17	17	12.50	Sangat Mudah	0.537	Sangat Signifikan
18	18	0.00	Sangat Mudah	NAN	NAN
19	19	37.50	Sangat Mudah	0.440	Sangat Signifikan
20	20	25.00	Sangat Sukar	-0.042	-

21	21	100.00	Sedang	0.668	Sangat Signifikan
22	22	-12.50	Sangat Mudah	-0.144	-
23	23	25.00	Sedang	0.140	-
24	24	12.50	Sangat Mudah	0.561	Sangat Signifikan
25	25	75.00	Sedang	0.682	Sangat Signifikan
26	26	25.00	Sangat Mudah	0.570	Sangat Signifikan
27	27	12.50	Sangat Mudah	0.075	-
28	28	37.50	Sedang	0.349	Signifikan
29	29	37.50	Sangat Mudah	0.594	Sangat Signifikan
30	30	0.00	Sedang	0.061	-
31	31	12.50	Sangat Mudah	0.561	Sangat Signifikan
32	32	50.00	Sangat Mudah	0.799	Sangat Signifikan
33	33	25.00	Sangat Mudah	0.632	Sangat Signifikan
34	34	50.00	Mudah	0.335	Signifikan
35	35	37.50	Sangat Mudah	0.861	Sangat Signifikan
36	36	50.00	Mudah	0.562	Sangat Signifikan
37	37	37.50	Mudah	0.554	Sangat Signifikan
38	38	12.50	Sangat Mudah	0.422	Sangat Signifikan
39	39	-25.00	Mudah	-0.007	-
40	40	12.50	Sangat Mudah	0.072	-
41	41	62.50	Sedang	0.497	Sangat Signifikan
42	42	12.50	Sangat Mudah	0.072	-
43	43	62.50	Mudah	0.725	Sangat Signifikan
44	44	50.00	Mudah	0.531	Sangat Signifikan
45	45	37.50	Sedang	0.377	Sangat Signifikan
46	46	87.50	Sedang	0.642	Sangat Signifikan
47	47	12.50	Sangat Mudah	0.561	Sangat Signifikan
48	48	87.50	Sedang	0.577	Sangat Signifikan
49	49	12.50	Sangat Mudah	0.075	-
50	50	50.00	Mudah	0.539	Sangat Signifikan

HASIL UJI DESKRIPTIF STATISTIK

Frequencies

Statistics

	Pretest_ Eksperimen	Posttest_ Eksperimen	Pretest_ Kontrol	Posttest_ Kontrol
N Valid	30	30	30	30
Mean	25,8000	29,4667	25,2000	26,6667
Median	26,0000	30,0000	25,0000	27,0000
Mode	26,00	29,00 ^a	24,00 ^a	27,00
Std. Deviation	2,51067	2,17721	2,79655	2,30940
Minimum	18,00	22,00	18,00	22,00
Maximum	31,00	33,00	32,00	32,00
Sum	774,00	884,00	756,00	800,00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Descriptives

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest_Eksperimen	30	18,00	31,00	25,8000	2,51067
Posttest_Eksperimen	30	22,00	33,00	29,4667	2,17721
Pretest_Kontrol	30	18,00	32,00	25,2000	2,79655
Posttest_Kontrol	30	22,00	32,00	26,6667	2,30940
Valid N (listwise)	30				

PERHITUNGAN JUMLAH DAN PANJANG KELAS INTERVAL

1. PRETEST EKSPERIMEN

Min	18,0
Max	31,0
R	13,00
N	30
K	$1 + 3.3 \log n$
	5,874500141
$\approx$	6
P	2,1667
$\approx$	2,2

No.	Interval	f absolut	f relatif	f komulatif
1	29,5 - 31,7	2	30	6,7%
2	27,2 - 29,4	5	28	16,7%
3	24,9 - 27,1	16	23	53,3%
4	22,6 - 24,8	5	7	16,7%
5	20,3 - 22,5	1	2	3,3%
6	18,0 - 20,2	1	1	3,3%
Jumlah		30	91	100,0%

2. POSTEST EKSPERIMEN

Min	22,0
Max	33,0
R	11,00
N	30
K	$1 + 3.3 \log n$
	5,874500141
$\approx$	6
P	1,8333
$\approx$	1,8

No.	Interval	f absolut	f relatif	f komulatif
1	31,5 - 33,3	5	30	16,7%
2	29,6 - 31,4	11	25	36,7%
3	27,7 - 29,5	10	14	33,3%
4	25,8 - 27,6	3	4	10,0%
5	23,9 - 25,7	0	1	0,0%
6	22,0 - 23,8	1	1	3,3%
Jumlah		30	75	100,0%

3. PRETEST KONTROL

Min	18,0
Max	32,0
R	14,00
N	30
K	$1 + 3.3 \log n$
	5,874500141
$\approx$	6
P	2,3333
$\approx$	2,3

No.	Interval			f absolut	f relatif	f komulatif
1	30,0	-	32,3	2	30	6,7%
2	27,6	-	29,9	2	28	6,7%
3	25,2	-	27,5	9	26	30,0%
4	22,8	-	25,1	13	17	43,3%
5	20,4	-	22,7	2	4	6,7%
6	18,0	-	20,3	2	2	6,7%
Jumlah				30	107	100,0%

4. POSTEST KONTROL

Min	22,0
Max	32,0
R	10,00
N	30
K	$1 + 3.3 \log n$
	5,874500141
$\approx$	6
P	1,6667
$\approx$	1,7

No.	Interval			f absolut	f relatif	f komulatif
1	31,0	-	32,7	1	30	3,3%
2	29,2	-	30,9	2	29	6,7%
3	27,4	-	29,1	8	27	26,7%
4	25,6	-	27,3	9	19	30,0%
5	23,8	-	25,5	7	10	23,3%
6	22,0	-	23,7	3	3	10,0%
Jumlah				30	118	100,0%

PERHITUNGAN KATEGORI DATA

PRETEST EKSPERIMEN				
M	=			25,8
SD	=			2,51
Tinggi	: $X \geq M + SD$			
Sedang	: $M - SD \leq X < M + SD$			
Rendah	: $X < M - SD$			
Kategori	Skor			
Tinggi	: X	$\geq$		28,31
Sedang	:	23,29 $\leq$ X	$<$	28,31
Rendah	: X	$<$	23,29	

POSTEST EKSPERIMEN				
M	=			29,47
SD	=			2,18
Tinggi	: $X \geq M + SD$			
Sedang	: $M - SD \leq X < M + SD$			
Rendah	: $X < M - SD$			
Kategori	Skor			
Tinggi	: X	$\geq$		31,65
Sedang	:	27,29 $\leq$ X	$<$	31,65
Rendah	: X	$<$	27,29	

PRETEST KONTROL

M = 25,20
 SD = 2,79

Tinggi : $X \geq M + SD$
 Sedang : $M - SD \leq X < M + SD$
 Rendah : $X < M - SD$

Kategori	Skor				
Tinggi	: X	$\geq$		27,99	
Sedang	: 22,41	$\leq$	X	<	27,99
Rendah	: X	<	22,41		

POSTEST KONTROL

M = 26,67
 SD = 2,31

Tinggi : $X \geq M + SD$
 Sedang : $M - SD \leq X < M + SD$
 Rendah : $X < M - SD$

Kategori	Skor				
Tinggi	: X	$\geq$		28,98	
Sedang	: 24,36	$\leq$	X	<	28,98
Rendah	: X	<	24,36		

HASIL UJI KATEGORISASI

Frequencies

Statistics

		Pretest_ Eksperimen	Posttest_ Eksperimen	Pretest_ Kontrol	Posttest_ Kontrol
N	Valid	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0

Frequency Table

Pretest_Eksperimen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	3	10,0	10,0	10,0
	Sedang	23	76,7	76,7	86,7
	Rendah	4	13,3	13,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Posttest_Eksperimen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	5	16,7	16,7	16,7
	Sedang	21	70,0	70,0	86,7
	Rendah	4	13,3	13,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Pretest_Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	4	13,3	13,3	13,3
	Sedang	22	73,3	73,3	86,7
	Rendah	4	13,3	13,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Posttest_Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	6	20,0	20,0	20,0
	Sedang	19	63,3	63,3	83,3
	Rendah	5	16,7	16,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

LAMPIRAN 5

1. Uji Normalitas Sebaran
2. Uji Homogenitas Variansi
3. Uji T (Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol)
4. Perhitungan Bobot Keefektifan
5. Tabel-Tabel

HASIL Uji NORMALITAS

NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretest_ Eksperimen	Posttest_ Eksperimen	Pretest_ Kontrol	Posttest_ Kontrol
N		30	30	30	30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	25,8000	29,4667	25,2000	26,6667
	Std. Deviation	2,51067	2,17721	2,79655	2,30940
Most Extreme Differences	Absolute	,142	,182	,167	,124
	Positive	,135	,103	,127	,098
	Negative	-,142	-,182	-,167	-,124
Kolmogorov-Smirnov Z		,776	,996	,916	,679
Asymp. Sig. (2-tailed)		,584	,275	,371	,745

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

HASIL Uji HOMOGENITAS

Oneway

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	,291	1	58	,592
Posttest	,568	1	58	,454

HASIL UJI *INDEPENDENT T TEST* (POSTEST)

T-Test

Group Statistics

Kelompok		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Posttest	Eksperimen	30	29,4667	2,17721	,39750
	Kontrol	30	26,6667	2,30940	,42164

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Posttest	Equal variances assumed	,568	,454	4,832	58	,000	2,80000	,57947	1,64006	3,95994
	Equal variances not assumed			4,832	57,800	,000	2,80000	,57947	1,63998	3,96002

BOBOT KEEFEKTIFAN

$$\begin{aligned}
 \text{Mean Pretest} &= \frac{\text{Mean Pretest Eksperimen} + \text{Mean Pretest Kontrol}}{2} \\
 &= \frac{25,80 + 25,20}{2} \\
 &= 25,5
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Bobot Keefektifan} &= \frac{\text{Mean Posttest Eksperimen} - \text{Mean Posttest Kontrol}}{\text{Mean Pretest}} \\
 &= \frac{29,47 - 26,67}{25,5} \\
 &= 10,98\%
 \end{aligned}$$

NILAI-NILAI UNTUK DISTRIBUSI F

Baris atas untuk 5%

Baris bawah untuk 1%

$v_1 = dk$	$v_1 = dk$ pembilang																																																				
penyebut	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14	16	20	24	30	40	50	75	100	200	500	∞	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14	16	20	24	30	40	50	75	100	200	500	∞					
1	161	200	218	225	230	234	237	239	241	242	243	244	245	246	248	249	250	251	252	253	253	254	254	254	4.052	4.939	5.403	5.625	5.764	5.859	5.928	5.981	6.022	6.056	6.082	6.106	6.142	6.169	6.208	6.234	6.258	6.286	6.302	6.223	6.334	6.352	6.361	6.368					
2	18.51	19.00	19.18	19.25	19.30	19.33	19.36	19.37	19.38	19.39	19.40	19.41	19.42	19.43	19.44	19.45	19.46	19.47	19.47	19.48	19.49	19.49	19.50	19.50	98.49	99.01	99.17	99.25	99.30	99.33	99.34	99.36	99.38	99.39	99.40	99.41	99.42	99.43	99.44	99.45	99.46	99.47	99.48	99.49	99.49	99.50	99.50	99.50	99.50				
3	10.13	9.56	9.28	9.12	9.01	8.94	8.88	8.84	8.81	8.78	8.76	8.74	8.71	8.69	8.66	8.64	8.62	8.60	8.58	8.57	8.56	8.54	8.54	8.53	34.12	30.81	28.48	26.71	25.24	24.01	22.91	21.97	21.17	20.48	19.90	19.41	18.99	18.63	18.32	18.06	17.83	17.62	17.43	17.25	17.08	16.92	16.77	16.63	16.50	16.38	16.26	16.14	16.12
4	7.71	6.94	6.59	6.39	6.26	6.16	6.09	6.04	6.00	5.96	5.93	5.91	5.87	5.84	5.80	5.77	5.74	5.71	5.70	5.68	5.66	5.65	5.64	5.63	21.20	18.00	16.69	15.98	15.52	15.21	14.98	14.80	14.66	14.54	14.45	14.37	14.24	14.15	14.02	13.93	13.83	13.74	13.66	13.61	13.57	13.52	13.48	13.46					
5	6.61	5.79	5.41	5.19	5.05	4.95	4.88	4.82	4.78	4.74	4.70	4.68	4.64	4.60	4.56	4.53	4.50	4.46	4.44	4.42	4.40	4.38	4.37	4.36	16.26	13.27	12.06	11.39	10.97	10.67	10.45	10.27	10.15	10.06	9.98	9.89	9.77	9.68	9.55	9.47	9.38	9.29	9.24	9.17	9.13	9.07	9.04	9.02					
6	5.99	5.14	4.76	4.53	4.39	4.28	4.21	4.15	4.10	4.06	4.03	4.00	3.96	3.92	3.87	3.84	3.81	3.77	3.75	3.72	3.71	3.69	3.68	3.67	12.74	10.92	9.78	9.15	8.75	8.47	8.26	8.10	7.98	7.87	7.79	7.72	7.60	7.52	7.39	7.31	7.23	7.14	7.08	7.02	6.99	6.94	6.90	6.88					
7	5.59	4.74	4.35	4.12	3.97	3.87	3.79	3.73	3.68	3.63	3.60	3.57	3.52	3.48	3.44	3.41	3.38	3.34	3.32	3.29	3.28	3.25	3.24	3.23	12.25	9.65	8.45	7.85	7.48	7.19	7.00	6.84	6.71	6.62	6.54	6.47	6.35	6.27	6.15	6.07	5.98	5.90	5.85	5.78	5.75	5.70	5.67	5.65					
8	5.32	4.48	4.07	3.84	3.69	3.58	3.50	3.44	3.39	3.34	3.31	3.28	3.23	3.20	3.15	3.12	3.08	3.05	3.03	3.00	2.98	2.96	2.94	2.93	11.26	8.65	7.59	7.01	6.63	6.33	6.14	6.03	5.91	5.82	5.74	5.67	5.58	5.48	5.36	5.28	5.20	5.11	5.06	5.00	4.96	4.91	4.88	4.86					
9	5.12	4.26	3.86	3.63	3.48	3.37	3.28	3.23	3.18	3.13	3.10	3.07	3.02	2.98	2.93	2.90	2.86	2.82	2.80	2.77	2.78	2.73	2.72	2.71	10.66	8.02	6.99	6.42	6.06	5.80	5.62	5.47	5.36	5.28	5.18	5.11	5.00	4.92	4.80	4.73	4.64	4.58	4.51	4.45	4.41	4.36	4.33	4.31					
10	4.96	4.10	3.71	3.48	3.33	3.22	3.14	3.07	3.02	2.97	2.94	2.91	2.86	2.82	2.77	2.74	2.70	2.67	2.64	2.61	2.58	2.56	2.54	2.54	10.04	7.54	6.55	5.99	5.64	5.39	5.21	5.06	4.95	4.86	4.78	4.71	4.60	4.52	4.41	4.33	4.25	4.17	4.12	4.05	4.01	3.96	3.93	3.91					
11	4.84	3.98	3.59	3.36	3.20	3.09	3.01	2.95	2.90	2.85	2.82	2.79	2.74	2.70	2.65	2.61	2.57	2.53	2.50	2.47	2.45	2.42	2.41	2.40	9.85	7.30	6.22	5.67	5.32	5.07	4.88	4.74	4.63	4.54	4.46	4.40	4.29	4.21	4.10	4.02	3.94	3.86	3.80	3.74	3.70	3.66	3.62	3.60					
12	4.73	3.88	3.49	3.26	3.11	3.00	2.92	2.85	2.80	2.78	2.72	2.69	2.64	2.60	2.54	2.50	2.46	2.42	2.40	2.36	2.35	2.32	2.31	2.30	9.33	6.83	5.95	5.41	5.06	4.82	4.65	4.50	4.39	4.30	4.22	4.16	4.05	3.98	3.88	3.78	3.70	3.61	3.56	3.49	3.46	3.41	3.38	3.36					
13	4.67	3.80	3.41	3.18	3.02	2.92	2.84	2.77	2.72	2.67	2.63	2.60	2.55	2.51	2.46	2.42	2.38	2.34	2.32	2.28	2.28	2.24	2.22	2.21	9.07	6.70	5.74	5.20	4.86	4.62	4.44	4.30	4.19	4.10	4.02	3.96	3.85	3.78	3.67	3.59	3.51	3.42	3.37	3.30	3.27	3.21	3.18	3.16					
14	4.60	3.74	3.34	3.11	2.96	2.85	2.77	2.70	2.65	2.60	2.56	2.53	2.48	2.44	2.39	2.35	2.31	2.27	2.24	2.21	2.19	2.16	2.14	2.13	8.86	6.51	5.56	5.03	4.69	4.46	4.28	4.14	4.03	3.94	3.86	3.80	3.70	3.62	3.51	3.43	3.34	3.26	3.21	3.14	3.11	3.06	3.02	3.00					

$v_2 = dk$ penyebut	$v_1 = dk$ pembilang																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14	16	20	24	30	40	50	75	100	200	500	∞	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14	16	20	24	30	40	50	75	100	200	500	∞																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
15	4.54	3.68	3.29	3.06	2.90	2.79	2.70	2.64	2.59	2.55	2.51	2.48	2.43	2.39	2.33	2.29	2.25	2.21	2.18	2.15	2.12	2.10	2.08	2.07	9.88	7.38	6.42	5.89	5.54	5.27	5.09	4.94	4.80	4.69	4.59	4.50	4.41	4.32	4.23	4.14	4.06	3.99	3.90	3.82	3.70	3.62	3.58	3.57																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
16	4.49	3.63	3.24	3.01	2.85	2.74	2.66	2.59	2.54	2.49	2.45	2.42	2.37	2.33	2.28	2.24	2.20	2.16	2.13	2.09	2.07	2.04	2.02	2.01	9.53	7.23	6.29	5.76	5.41	5.14	4.96	4.81	4.67	4.56	4.46	4.37	4.28	4.19	4.10	4.02	3.95	3.86	3.78	3.70	3.62	3.58	3.57																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
17	4.46	3.59	3.20	2.97	2.81	2.70	2.62	2.55	2.50	2.45	2.41	2.38	2.33	2.29	2.23	2.19	2.15	2.11	2.08	2.04	2.02	1.99	1.97	1.96	9.40	7.11	6.17	5.64	5.29	5.02	4.84	4.69	4.55	4.44	4.34	4.25	4.16	4.07	3.98	3.90	3.82	3.74	3.66	3.58	3.54	3.53																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
18	4.41	3.55	3.16	2.93	2.77	2.66	2.58	2.51	2.46	2.41	2.37	2.34	2.29	2.25	2.19	2.15	2.11	2.07	2.04	2.00	1.98	1.95	1.93	1.92	9.29	6.91	5.97	5.44	5.09	4.82	4.64	4.49	4.35	4.24	4.15	4.06	3.97	3.88	3.80	3.72	3.64	3.56	3.48	3.40	3.32	3.24	3.16	3.08	3.04																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
19	4.38	3.52	3.13	2.90	2.74	2.63	2.55	2.48	2.43	2.38	2.34	2.31	2.26	2.22	2.16	2.12	2.07	2.04	2.00	1.98	1.94	1.91	1.90	1.89	9.18	6.81	5.87	5.34	4.99	4.72	4.54	4.39	4.25	4.14	4.05	3.96	3.87	3.78	3.70	3.62	3.54	3.46	3.38	3.30	3.22	3.14	3.06	2.98	2.90	2.82																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
20	4.36	3.49	3.10	2.87	2.71	2.60	2.52	2.45	2.40	2.35	2.31	2.28	2.23	2.19	2.13	2.09	2.04	2.00	1.98	1.94	1.91	1.88	1.87	1.86	9.10	6.73	5.79	5.26	4.91	4.64	4.46	4.31	4.17	4.06	3.97	3.88	3.79	3.70	3.62	3.54	3.46	3.38	3.30	3.22	3.14	3.06	2.98	2.90	2.82																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
21	4.32	3.47	3.07	2.84	2.68	2.57	2.49	2.42	2.37	2.32	2.28	2.25	2.20	2.16	2.09	2.05	2.00	1.96	1.93	1.89	1.87	1.84	1.82	1.81	9.02	6.65	5.71	5.18	4.83	4.56	4.38	4.23	4.09	3.98	3.89	3.80	3.71	3.62	3.54	3.46	3.38	3.30	3.22	3.14	3.06	2.98	2.90	2.82																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
22	4.30	3.44	3.05	2.82	2.66	2.55	2.47	2.40	2.35	2.30	2.26	2.23	2.18	2.13	2.07	2.03	1.98	1.93	1.89	1.87	1.84	1.81	1.80	1.79	8.94	6.57	5.63	5.10	4.75	4.48	4.30	4.15	4.01	3.90	3.81	3.72	3.63	3.54	3.46	3.38	3.30	3.22	3.14	3.06	2.98	2.90	2.82																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
23	4.28	3.42	3.03	2.80	2.64	2.53	2.45	2.38	2.33	2.28	2.24	2.20	2.14	2.10	2.04	2.00	1.95	1.91	1.88	1.84	1.82	1.79	1.77	1.76	8.86	6.49	5.55	5.02	4.67	4.40	4.22	4.07	3.93	3.82	3.73	3.64	3.55	3.46	3.38	3.30	3.22	3.14	3.06	2.98	2.90	2.82																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
24	4.26	3.40	3.01	2.78	2.62	2.51	2.43	2.36	2.30	2.26	2.22	2.18	2.12	2.07	2.02	1.96	1.91	1.87	1.84	1.82	1.79	1.77	1.75	1.74	8.78	6.41	5.47	4.94	4.59	4.32	4.14	4.00	3.85	3.74	3.65	3.56	3.47	3.38	3.30	3.22	3.14	3.06	2.98	2.90	2.82																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
25	4.24	3.38	2.99	2.76	2.60	2.49	2.41	2.34	2.28	2.24	2.20	2.16	2.10	2.05	2.00	1.95	1.92	1.87	1.84	1.80	1.77	1.74	1.72	1.71	8.70	6.39	5.45	4.92	4.57	4.30	4.12	3.97	3.83	3.72	3.63	3.54	3.45	3.36	3.28	3.20	3.12	3.04	2.96	2.88	2.80	2.72	2.64	2.56	2.48	2.40	2.32	2.24	2.16	2.08	2.00	1.92	1.84	1.76	1.68	1.60	1.52	1.44	1.36	1.28	1.20	1.12	1.04	0.96	0.88	0.80	0.72	0.64	0.56	0.48	0.40	0.32	0.24	0.16	0.08	0.00																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
26	4.22	3.37	2.98	2.74	2.58	2.47	2.39	2.32	2.27	2.22	2.18	2.15	2.10	2.05	1.99	1.95	1.90	1.85	1.82	1.78	1.76	1.72	1.70	1.69	8.62	6.33	5.39	4.86	4.51	4.24	4.06	3.91	3.77	3.66	3.57	3.48	3.39	3.30	3.22	3.14	3.06	2.98	2.90	2.82	2.74	2.66	2.58	2.50	2.42	2.34	2.26	2.18	2.10	2.02	1.94	1.86	1.78	1.70	1.62	1.54	1.46	1.38	1.30	1.22	1.14	1.06	0.98	0.90	0.82	0.74	0.66	0.58	0.50	0.42	0.34	0.26	0.18	0.10	0.02	-0.06	-0.14	-0.22	-0.30	-0.38	-0.46	-0.54	-0.62	-0.70	-0.78	-0.86	-0.94	-1.02	-1.10	-1.18	-1.26	-1.34	-1.42	-1.50	-1.58	-1.66	-1.74	-1.82	-1.90	-1.98	-2.06	-2.14	-2.22	-2.30	-2.38	-2.46	-2.54	-2.62	-2.70	-2.78	-2.86	-2.94	-3.02	-3.10	-3.18	-3.26	-3.34	-3.42	-3.50	-3.58	-3.66	-3.74	-3.82	-3.90	-3.98	-4.06	-4.14	-4.22	-4.30	-4.38	-4.46	-4.54	-4.62	-4.70	-4.78	-4.86	-4.94	-5.02	-5.10	-5.18	-5.26	-5.34	-5.42	-5.50	-5.58	-5.66	-5.74	-5.82	-5.90	-5.98	-6.06	-6.14	-6.22	-6.30	-6.38	-6.46	-6.54	-6.62	-6.70	-6.78	-6.86	-6.94	-7.02	-7.10	-7.18	-7.26	-7.34	-7.42	-7.50	-7.58	-7.66	-7.74	-7.82	-7.90	-7.98	-8.06	-8.14	-8.22	-8.30	-8.38	-8.46	-8.54	-8.62	-8.70	-8.78	-8.86	-8.94	-9.02	-9.10	-9.18	-9.26	-9.34	-9.42	-9.50	-9.58	-9.66	-9.74	-9.82	-9.90	-9.98	-10.06	-10.14	-10.22	-10.30	-10.38	-10.46	-10.54	-10.62	-10.70	-10.78	-10.86	-10.94	-11.02	-11.10	-11.18	-11.26	-11.34	-11.42	-11.50	-11.58	-11.66	-11.74	-11.82	-11.90	-11.98	-12.06	-12.14	-12.22	-12.30	-12.38	-12.46	-12.54	-12.62	-12.70	-12.78	-12.86	-12.94	-13.02	-13.10	-13.18	-13.26	-13.34	-13.42	-13.50	-13.58	-13.66	-13.74	-13.82	-13.90	-13.98	-14.06	-14.14	-14.22	-14.30	-14.38	-14.46	-14.54	-14.62	-14.70	-14.78	-14.86	-14.94	-15.02	-15.10	-15.18	-15.26	-15.34	-15.42	-15.50	-15.58	-15.66	-15.74	-15.82	-15.90	-15.98	-16.06	-16.14	-16.22	-16.30	-16.38	-16.46	-16.54	-16.62	-16.70	-16.78	-16.86	-16.94	-17.02	-17.10	-17.18	-17.26	-17.34	-17.42	-17.50	-17.58	-17.66	-17.74	-17.82	-17.90	-17.98	-18.06	-18.14	-18.22	-18.30	-18.38	-18.46	-18.54	-18.62	-18.70	-18.78	-18.86	-18.94	-19.02	-19.10	-19.18	-19.26	-19.34	-19.42	-19.50	-19.58	-19.66	-19.74	-19.82	-19.90	-19.98	-20.06	-20.14	-20.22	-20.30	-20.38	-20.46	-20.54	-20.62	-20.70	-20.78	-20.86	-20.94	-21.02	-21.10	-21.18	-21.26	-21.34	-21.42	-21.50	-21.58	-21.66	-21.74	-21.82	-21.90	-21.98	-22.06	-22.14	-22.22	-22.30	-22.38	-22.46	-22.54	-22.62	-22.70	-22.78	-22.86	-22.94	-23.02	-23.10	-23.18	-23.26	-23.34	-23.42	-23.50	-23.58	-23.66	-23.74	-23.82	-23.90	-23.98	-24.06	-24.14	-24.22	-24.30	-24.38	-24.46	-24.54	-24.62	-24.70	-24.78	-24.86	-24.94	-25.02	-25.10	-25.18	-25.26	-25.34	-25.42	-25.50	-25.58	-25.66	-25.74	-25.82	-25.90	-25.98	-26.06	-26.14	-26.22	-26.30	-26.38	-26.46	-26.54	-26.62	-26.70	-26.78	-26.86	-26.94	-27.02	-27.10	-27.18	-27.26	-27.34	-27.42	-27.50	-27.58	-27.66	-27.74	-27.82	-27.90	-27.98	-28.06	-28.14	-28.22	-28.30	-28.38	-28.46	-28.54	-28.62	-28.70	-28.78	-28.86	-28.94	-29.02	-29.10	-29.18	-29.26	-29.34	-29.42	-29.50	-29.58	-29.66	-29.74	-29.82	-29.90	-29.98	-30.06	-30.14	-30.22	-30.30	-30.38	-30.46	-30.54	-30.62	-30.70	-30.78	-30.86	-30.94	-31.02	-31.10	-31.18	-31.26	-31.34	-31.42	-31.50	-31.58	-31.66	-31.74	-31.82	-31.90	-31.98	-32.06	-32.14	-32.22	-32.30	-32.38	-32.46	-32.54	-32.62	-32.70	-32.78	-32.86	-32.94	-33.02	-33.10	-33.18	-33.26	-33.34	-33.42	-33.50	-33.58	-33.66	-33.74	-33.82	-33.90	-33.98	-34.06	-34.14	-34.22	-34.30	-34.38	-34.46	-34.54	-34.62	-34.70	-34.78	-34.86	-34.94	-35.02	-35.10	-35.18	-35.26	-35.34	-35.42	-35.50	-35.58	-35.66	-35.74	-35.82	-35.90	-35.98	-36.06	-36.14	-36.22	-36.30	-36.38	-36.46	-36.54	-36.62	-36.70	-36.78	-36.86	-36.94	-37.02	-37.10	-37.18	-37.26	-37.34	-37.42	-37.50	-37.58	-37.66	-37.74	-37.82	-37.90	-37.98	-38.06	-38.14	-38.22	-38.30	-38.38	-38.46	-38.54	-38.62	-38.70	-38.78	-38.86	-38.94	-39.02	-39.10	-39.18	-39.26	-39.34	-39.42	-39.50	-39.58	-39.66	-39.74	-39.82	-39.90	-39.98	-40.06	-40.14	-40.22	-40.30	-40.38	-40.46	-40.54	-40.62	-40.70	-40.78	-40.86	-40.94	-41.02	-41.10	-41.18	-41.26	-41.34	-41.42	-41.50	-41.58	-41.66	-41.74	-41.82	-41.90	-41.98	-42.06	-42.14	-42.22	-42.30	-42.38	-42.46	-42.54	-42.62	-42.70	-42.78	-42.86	-42.94	-43.02	-43.10	-43.18	-43.26	-43.34	-43.42	-43.50	-43.58	-43.66	-43.74	-43.82	-43.90	-43.98	-44.06	-44.14	-44.22	-44.30	-44.38	-44.46	-44.54	-44.62	-44.70	-44.78	-44.86	-44.94	-45.02	-45.10	-45.18	-45.26	-45.34	-45.42	-45.50	-45.58	-45.66	-45.74	-45.82	-45.90	-45.98	-46.06	-46.14	-46.22	-46.30	-46.38	-46.46	-46.54	-46.62	-46.70	-46.78	-46.86	-46.94	-47.02	-47.10	-47.18	-47.26	-47.34	-47.42	-47.50	-47.58	-47.66	-47.74	-47.82	-47.90	-47.98	-48.06	-48.14	-48.22	-48.30	-48.38	-48.46	-48.54	-48.62	-48.70	-48.78	-48.86	-48.94	-49.02	-49.10	-49.18	-49.26	-49.34	-49.42	-49.50	-49.58	-49.66	-49.74	-49.82	-49.90	-49.98	-50.06	-50.14	-50.22	-50.30	-50.3

$v_1 = dk$ penyebut	$v_1 = dk$ pembilang																										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14	16	20	24	30	40	50	75	100	200	500	00			
36	4.11	3.26	2.60	2.63	2.48	2.36	2.28	2.21	2.15	2.10	2.08	2.03	1.89	1.93	1.87	1.82	1.78	1.72	1.69	1.65	1.62	1.59	1.56	1.56			
	7.38	5.25	4.38	3.89	3.51	3.35	3.18	3.04	2.94	2.86	2.78	2.72	2.62	2.54	2.43	2.35	2.26	2.17	2.12	2.04	2.00	1.94	1.90	1.87			
38	4.10	3.25	2.85	2.92	2.48	2.35	2.28	2.19	2.14	2.08	2.05	2.02	1.96	1.82	1.85	1.80	1.76	1.71	1.67	1.63	1.60	1.57	1.54	1.53			
	7.35	5.21	4.34	3.86	3.54	3.32	3.15	3.02	2.91	2.82	2.75	2.69	2.58	2.51	2.40	2.32	2.22	2.14	2.08	2.00	1.97	1.90	1.86	1.84			
40	4.08	3.23	2.84	2.81	2.45	2.34	2.25	2.18	2.12	2.07	2.04	2.00	1.95	1.80	1.84	1.79	1.74	1.69	1.65	1.61	1.59	1.55	1.53	1.51			
	7.31	5.18	4.31	3.83	3.51	3.29	3.12	2.99	2.88	2.80	2.73	2.68	2.58	2.49	2.37	2.29	2.20	2.11	2.05	1.97	1.94	1.88	1.84	1.81			
42	4.07	3.22	2.83	2.59	2.44	2.32	2.24	2.17	2.11	2.06	1.99	1.94	1.89	1.82	1.78	1.73	1.68	1.64	1.60	1.57	1.51	1.54	1.51	1.49			
	7.27	5.15	4.28	3.80	3.49	3.28	3.10	2.96	2.85	2.77	2.70	2.61	2.54	2.45	2.35	2.25	2.17	2.08	2.02	1.94	1.91	1.85	1.80	1.78			
44	4.06	3.21	2.82	2.58	2.43	2.31	2.23	2.16	2.10	2.05	2.01	1.98	1.92	1.86	1.81	1.76	1.72	1.66	1.63	1.58	1.55	1.52	1.50	1.48			
	7.24	5.12	4.25	3.78	3.46	3.24	3.07	2.94	2.84	2.75	2.68	2.62	2.52	2.44	2.32	2.24	2.15	2.06	2.00	1.92	1.88	1.82	1.78	1.75			
46	4.05	3.20	2.81	2.57	2.42	2.30	2.22	2.14	2.08	2.04	2.00	1.97	1.91	1.87	1.80	1.75	1.71	1.65	1.62	1.57	1.54	1.51	1.48	1.46			
	7.21	5.10	4.24	3.76	3.44	3.22	3.05	2.92	2.82	2.73	2.66	2.60	2.50	2.42	2.30	2.22	2.13	2.04	1.98	1.90	1.86	1.80	1.76	1.72			
48	4.04	3.19	2.80	2.56	2.41	2.30	2.21	2.14	2.08	2.03	1.99	1.96	1.90	1.86	1.79	1.74	1.70	1.64	1.61	1.56	1.53	1.50	1.47	1.45			
	7.19	5.08	4.22	3.74	3.42	3.20	3.04	2.90	2.80	2.71	2.64	2.58	2.48	2.40	2.28	2.20	2.11	2.02	1.96	1.88	1.84	1.78	1.73	1.70			
50	4.03	3.18	2.79	2.56	2.40	2.29	2.20	2.13	2.07	2.02	1.98	1.95	1.90	1.85	1.78	1.71	1.69	1.63	1.60	1.55	1.52	1.48	1.46	1.44			
	7.17	5.06	4.20	3.72	3.41	3.18	3.02	2.88	2.78	2.70	2.62	2.56	2.46	2.38	2.26	2.18	2.10	2.00	1.91	1.86	1.82	1.76	1.71	1.68			
55	4.02	3.17	2.78	2.51	2.38	2.27	2.18	2.11	2.05	2.00	1.97	1.93	1.88	1.83	1.76	1.72	1.67	1.61	1.58	1.52	1.50	1.46	1.43	1.41			
	7.12	5.01	4.15	3.68	3.37	3.15	2.98	2.83	2.75	2.68	2.59	2.53	2.43	2.35	2.23	2.15	2.00	1.96	1.90	1.82	1.78	1.71	1.66	1.61			
60	4.00	3.15	2.76	2.52	2.37	2.23	2.17	2.10	2.01	1.99	1.95	1.92	1.86	1.81	1.75	1.70	1.63	1.59	1.56	1.50	1.48	1.44	1.41	1.39			
	7.08	4.98	4.13	3.65	3.31	3.12	2.95	2.82	2.72	2.63	2.56	2.50	2.40	2.32	2.20	2.12	2.03	1.93	1.87	1.79	1.71	1.68	1.63	1.60			
65	3.99	3.14	2.75	2.51	2.38	2.24	2.15	2.08	2.02	1.98	1.94	1.90	1.85	1.80	1.74	1.68	1.63	1.57	1.54	1.49	1.46	1.42	1.39	1.37			
	7.04	4.95	4.10	3.62	3.34	3.09	2.93	2.79	2.70	2.61	2.54	2.47	2.37	2.30	2.18	2.09	2.00	1.90	1.84	1.76	1.71	1.64	1.60	1.56			
70	3.98	3.13	2.74	2.50	2.35	2.32	2.14	2.07	2.01	1.97	1.93	1.89	1.84	1.79	1.72	1.67	1.62	1.56	1.54	1.47	1.45	1.40	1.37	1.35			
	7.01	4.92	4.08	3.60	3.29	3.07	2.91	2.77	2.67	2.59	2.51	2.45	2.35	2.28	2.15	2.07	1.98	1.88	1.82	1.74	1.68	1.63	1.56	1.53			
80	3.96	3.11	2.72	2.48	2.33	2.21	2.12	2.05	1.99	1.95	1.91	1.88	1.82	1.77	1.70	1.65	1.60	1.54	1.51	1.45	1.42	1.38	1.35	1.32			
	6.98	4.88	4.04	3.58	3.25	3.04	2.87	2.74	2.61	2.55	2.48	2.44	2.32	2.24	2.14	2.03	1.94	1.84	1.78	1.70	1.65	1.57	1.52	1.48			
100	3.94	3.08	2.70	2.45	2.30	2.19	2.10	2.03	1.97	1.92	1.88	1.85	1.79	1.75	1.68	1.63	1.57	1.51	1.48	1.42	1.39	1.34	1.30	1.28			
	6.90	4.82	3.98	3.51	3.20	2.99	2.82	2.65	2.59	2.51	2.43	2.36	2.26	2.19	2.06	1.98	1.89	1.79	1.73	1.64	1.59	1.51	1.46	1.43			
125	3.92	3.07	2.68	2.44	2.29	2.17	2.08	2.01	1.95	1.90	1.86	1.83	1.77	1.72	1.65	1.60	1.55	1.49	1.45	1.39	1.36	1.31	1.27	1.25			
	6.84	4.78	3.94	3.47	3.17	2.95	2.79	2.65	2.56	2.47	2.40	2.33	2.23	2.15	2.03	1.94	1.85	1.75	1.68	1.58	1.54	1.48	1.40	1.37			
150	3.91	3.06	2.67	2.43	2.27	2.16	2.07	2.00	1.94	1.89	1.85	1.82	1.76	1.71	1.64	1.59	1.54	1.47	1.44	1.37	1.34	1.29	1.25	1.22			
	6.81	4.75	3.91	3.44	3.13	2.92	2.76	2.62	2.53	2.44	2.37	2.30	2.20	2.12	2.00	1.94	1.82	1.72	1.66	1.56	1.51	1.43	1.37	1.33			
200	3.89	3.04	2.65	2.41	2.26	2.14	2.05	1.98	1.92	1.87	1.83	1.80	1.74	1.69	1.62	1.57	1.52	1.45	1.42	1.35	1.32	1.28	1.22	1.19			
	6.75	4.74	3.88	3.41	3.11	2.90	2.73	2.60	2.50	2.44	2.34	2.28	2.17	2.09	1.97	1.88	1.79	1.69	1.62	1.53	1.48	1.39	1.33	1.28			
400	3.85	3.02	2.62	2.39	2.23	2.12	2.03	1.96	1.90	1.85	1.81	1.78	1.72	1.67	1.60	1.54	1.49	1.42	1.38	1.32	1.28	1.22	1.16	1.13			
	6.70	4.68	3.83	3.36	3.06	2.85	2.69	2.55	2.45	2.37	2.29	2.23	2.12	2.04	1.92	1.84	1.74	1.64	1.57	1.47	1.42	1.32	1.24	1.19			

$v_1 = dk$ penyebut	$v_1 = dk$ pembilang																										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14	16	20	24	30	40	50	75	100	200	500	00			
1.000	3.85	3.00	2.61	2.38	2.22	2.10	2.02	1.95	1.89	1.84	1.80	1.78	1.70	1.65	1.58	1.53	1.47	1.41	1.36	1.30	1.26	1.19	0.13	1.08			
	6.68	4.62	3.80	3.34	3.04	2.82	2.66	2.53	2.43	2.34	2.26	2.20	2.09	2.01	1.89	1.81	1.71	1.64	1.54	1.44	1.38	1.28	1.19	1.11			
200	3.84	2.99	2.60	2.37	2.21	2.09	2.01	1.94	1.88	1.83	1.79	1.76	1.68	1.64	1.57	1.52	1.46	1.40	1.36	1.28	1.24	1.17	1.11	1.00			
	6.64	4.60	3.78	3.32	3.02	2.80	2.64	2.51	2.41	2.32	2.24	2.18	2.07	1.99	1.87	1.79	1.69	1.58	1.52	1.41	1.36	1.25	1.16	1.00			

Sumber: Sugiyono (2002: 298-301)

**TABEL HARGA-HARGA KRITIS Z DALAM OBSERVASI
DISTRIBUSI NORMAL**

z	,00	,01	,02	,03	,04	,05	,06	,07	,08	,09
.0	.5000	.4960	.4920	.4880	.4840	.4801	.4761	.4721	.4681	.4641
.1	.4602	.4562	.4522	.4483	.4443	.4404	.4364	.4325	.4286	.4247
.2	.4207	.4168	.4129	.4090	.4052	.4013	.3974	.3936	.3897	.3859
.3	.3821	.3783	.3745	.3707	.3669	.3632	.3594	.3557	.3520	.3483
.4	.3446	.3409	.3372	.3336	.3300	.3264	.3228	.3192	.3156	.3121
.5	.3085	.3050	.3015	.2981	.2946	.2912	.2877	.2843	.2810	.2776
.6	.2743	.2709	.2676	.2643	.2611	.2578	.2546	.2514	.2483	.2451
.7	.2420	.2389	.2358	.2327	.2296	.2266	.2236	.2206	.2177	.2148
.8	.2119	.2090	.2061	.2033	.2005	.1977	.1949	.1922	.1894	.1867
.9	.1841	.1814	.1788	.1762	.1736	.1711	.1685	.1660	.1635	.1611
1,0	.1587	.1562	.1539	.1515	.1492	.1469	.1446	.1423	.1401	.1379
1,1	.1357	.1335	.1314	.1292	.1271	.1251	.1230	.1210	.1190	.1170
1,2	.1151	.1131	.1112	.1093	.1075	.1056	.1038	.1020	.1003	.0985
1,3	.0968	.0951	.0934	.0918	.0901	.0885	.0869	.0853	.0838	.0823
1,4	.0808	.0793	.0778	.0764	.0749	.0735	.0721	.0708	.0694	.0681
1,5	.0668	.0655	.0643	.0630	.0618	.0606	.0594	.0582	.0571	.0559
1,6	.0548	.0537	.0526	.0516	.0505	.0495	.0485	.0475	.0465	.0455
1,7	.0446	.0436	.0427	.0418	.0409	.0400	.0392	.0384	.0375	.0367
1,8	.0359	.0351	.0344	.0336	.0329	.0322	.0314	.0307	.0301	.0294
1,9	.0287	.0281	.0274	.0268	.0262	.0256	.0250	.0244	.0239	.0233
2,0	.0228	.0222	.0217	.0212	.0207	.0202	.0197	.0192	.0188	.0183
2,1	.0179	.0174	.0170	.0166	.0162	.0158	.0154	.0150	.0146	.0143
2,2	.0139	.0136	.0132	.0129	.0125	.0122	.0119	.0116	.0113	.0110
2,3	.0107	.0104	.0102	.0099	.0096	.0094	.0091	.0089	.0087	.0084
2,4	.0082	.0080	.0078	.0075	.0073	.0071	.0069	.0068	.0066	.0064
2,5	.0062	.0060	.0059	.0057	.0055	.0054	.0052	.0051	.0049	.0048
2,6	.0047	.0045	.0044	.0043	.0041	.0040	.0039	.0038	.0037	.0036
2,7	.0035	.0034	.0033	.0032	.0031	.0030	.0029	.0028	.0027	.0026
2,8	.0026	.0025	.0024	.0023	.0023	.0022	.0021	.0021	.0020	.0019
2,9	.0019	.0018	.0018	.0017	.0016	.0016	.0015	.0015	.0014	.0014
3,0	.0013	.0013	.0013	.0012	.0012	.0011	.0011	.0011	.0010	.0010
3,1	.0010	.0009	.0009	.0009	.0008	.0008	.0008	.0008	.0007	.0007
3,2	.0007									
3,3	.0005									
3,4	.0003									
3,5	.00023									
3,6	.00018									
3,7	.00011									
3,8	.00007									
3,9	.00005									
4,0	.00003									

Sumber: Sugiyono (2002: 303)

NILAI-NILAI DALAM DISTRIBUSI t

df	α untuk uji dua pihak (two tail test)					
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
df	α untuk uji satu pihak (one tail test)					
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,486	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,165
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,178	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,132	2,623	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,743	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,817
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

Sumber: Sugiyono (2002: 287)

LAMPIRAN 6

1. Surat-surat Ijin Penelitian
2. Surat Pernyataan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/32-01
10 Jan 2011

Nomor : 12/1ER/PEN/I/2013
Lampiran :
Hal : Permohonan Ijin Survey/Obsevasi/Penelitian

Kepada Yth. Dr. Widyastuti Purbani M-A
Pembantu Dekan I
FBS UNY

Dengan hormat,

Menanggapi surat dari Saudara:

Nama : Pujiati

No. Mhs. : 09203291025

Jur/Prodi : Pend. Bahasa Jerman

Lokasi Penelitian : SMAN 2 Banguntapan Bantul

Judul Penelitian : Keefektifan Penggunaan Media Game Before you know it pada pembelajaran karate

Tanggal Pelaksanaan : Februari - April 2013

Berkaitan dengan hal itu, mohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan menerbitkan Surat Ijin Survey/Obsevasi/Penelitian.

Atas perhatiannya disampaikan terimakasih.

Hormat kami
Ketua Jurusan Pend. Bahasa Jerman
FBS UNY,

fm

Dra. Lia Maria, M.Pd

NIP 19590326 198601 2 001



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

209

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/1388/V/2/2013

Membaca Surat : Kasubbag Pendidikan FBS UNY
Tanggal : 14 Februari 2013

Nomor : 0175/UN.34.12/DT/II/2013
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : PUJIATI
Alamat : Karangmalang Yogyakarta 55281
Judul : KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA GAME BEFORE YOU KNOW IT PADA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN DI SMA NEGERI 2 BANGUNTAPAN BANTUL
Lokasi : SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul Kota/Kab. BANTUL
Waktu : 15 Februari 2013 s/d 15 Mei 2013

NIP/NIM : 09203241025

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprovo.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprovo.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

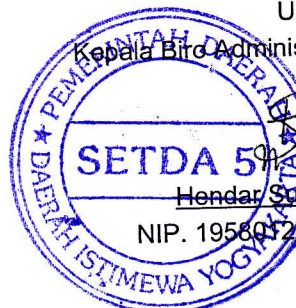
Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 15 Februari 2013

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Hendar Susilowati, SH

NIP. 19580120 198503 2 003

Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Bantul, c.q. Ka. Bappeda
3. Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga DIY
4. Kasubbag Pendidikan FBS UNY
5. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)

210

Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070 / 299

Menunjuk Surat : Dari : Sekretariat Daerah DIY Nomor : 070/1388/V/2/2013
Tanggal : 15 Februari 2013 Perihal : Ijin Penelitian

Mengingat : a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;
b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

Diizinkan kepada :

Nama : PUJIATI
Alamat/ P.Tinggi : UNY, Karangmalang Yk
NIP/NIM/No. KTP : 09203241025
Tema/Judul Kegiatan : KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA GAME BEFORE YOU KNOW IT PADA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN DI SMA NEGERI 2 BANGUNTAPAN BANTUL

Lokasi : SMA Negeri 2 Banguntapan
Waktu : Mulai Tanggal : 15 Februari 2013 s.d 15 Mei 2013
Jumlah Personil :

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
3. Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : B a n t u l
Pada tanggal : 19 Feb 2013

A.n. Kepala
Sekretaris,
Ub.
Ka. Subbag Program



Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Bantul
2. Ka. Kantor Kesbangpol Kab. Bantul
3. Ka. Dinas Dikmenof Kab. Bantul
4. Ka. SMA Negeri 2 Banguntapan



**PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL
SMA NEGERI 2 BANGUNTAPAN**

Alamat : Glondong Wirokerten Banguntapan Bantul Yogyakarta Telp. 0274-7471879
Email : sman2banguntapan@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 295 / 422

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala sekolah SMA Negeri 2 Banguntapan, Bantul, Yogyakarta, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama	: PUJIATI
NIM	: 09203241025
Universitas	: UNY Karangmalang Yogyakarta
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Jerman

Benar-benar telah melaksanakan Penelitian di SMA Negeri 2 Banguntapan, Bantul, Yogyakarta untuk melengkapi tugas kuliah dengan judul **"KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA GAME BEFORE YOU KNOW IT PADA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN DI SMA NEGERI 2 BANGUNTAPAN BANTUL"**. Pelaksanaannya pada tanggal 15 Februari s.d 15 Mei 2013.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Bantul, 22 Juni 2013
Kepala Sekolah,

[Signature]
Drs. H. PAIMIN
NIP. 19540515 198003 1 032

SURAT PERNYATAAN EXPERT JUDGMENT

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Suwarno, S.Pd.
NIP : 19671105 200501 1 007
Pekerjaan : Guru Bahasa Jerman SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul

menyatakan bahwa saya telah menganalisis data instrumen penelitian berupa tes kosakata bahasa Jerman yang telah dibuat oleh mahasiswa:

Nama : Pujiati
NIM : 09203241025
Jurusan : Pendidikan Bahasa Jerman
Fakultas : Bahasa dan Seni

Pengambilan data tersebut dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu tahap penyelesaian Tugas Akhir Skripsi yang berjudul "*Keefektifan Penggunaan Media Game Before You Know It pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman di SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul*". Dalam hal ini saya bertindak sebagai **Expert Judgment**.

Demikian pernyataan ini saya buat. Semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 20 Februari 2013



Suwarno, S.Pd.
NIP. 19671105 200501 1 007

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Suwamo, S.Pd.

NIP : 19671105 200501 1 007

Pekerjaan : Guru Mata Pelajaran Bahasa Jerman SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul

Menyatakan bahwa saya telah menjadi penilai dalam tes penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul yang merupakan penelitian mahasiswa:

Nama : Pujiati

NIM : 09203241025

Jurusan : Pendidikan Bahasa Jerman

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Penelitian tersebut dalam rangka memenuhi salah satu tahap penyelesaian Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Keefektifan Penggunaan Media Game Before You Know It pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman di SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul”

Demikian Pernyataan ini dibuat, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 20 Februari 2013

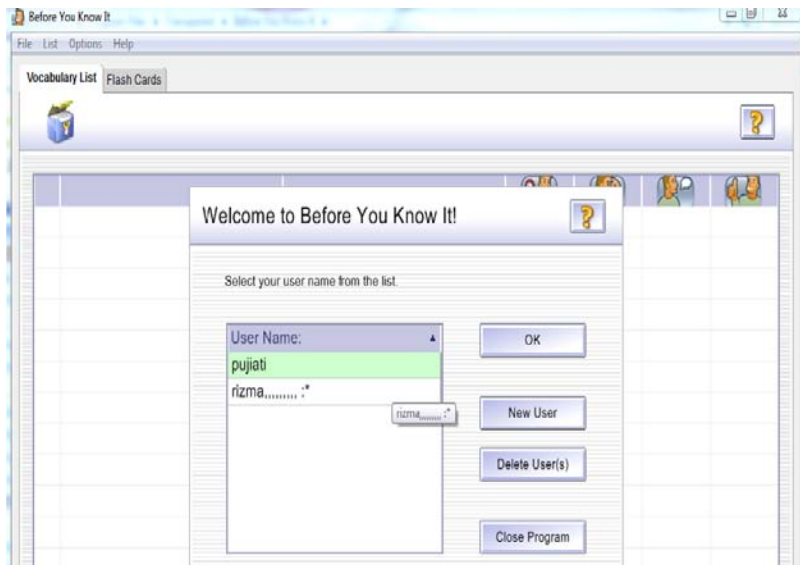


**Suwarno, S.Pd.
NIP. 19671105 200501 1 007**

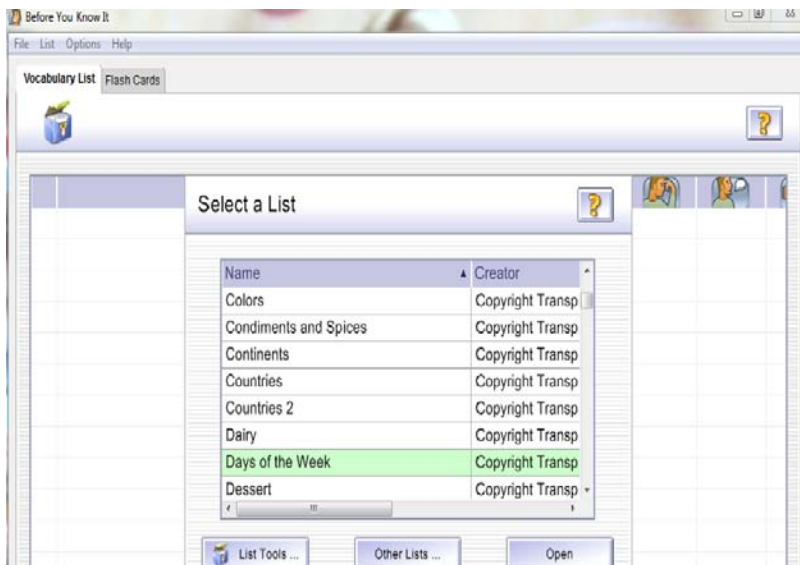
LAMPIRAN 7

1. Contoh Tampilan Game *Before You Know It*
2. Dokumentasi Penelitian

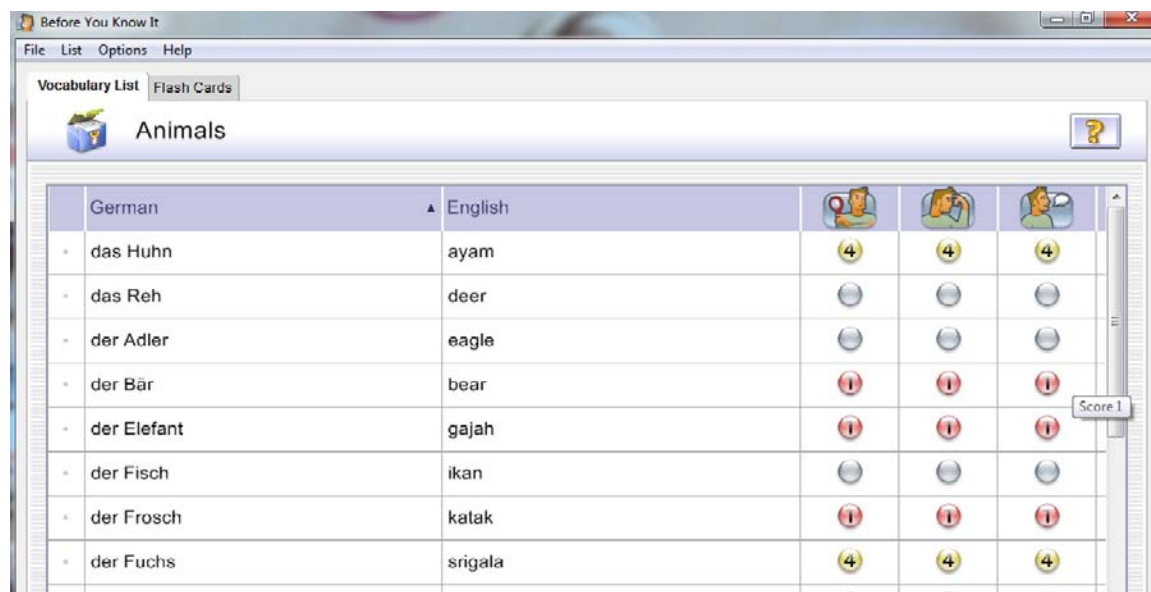
CONTOH TAMPILAN *GAME BYKI*



Gambar 7: Tampilan Awal *Game BYKI*

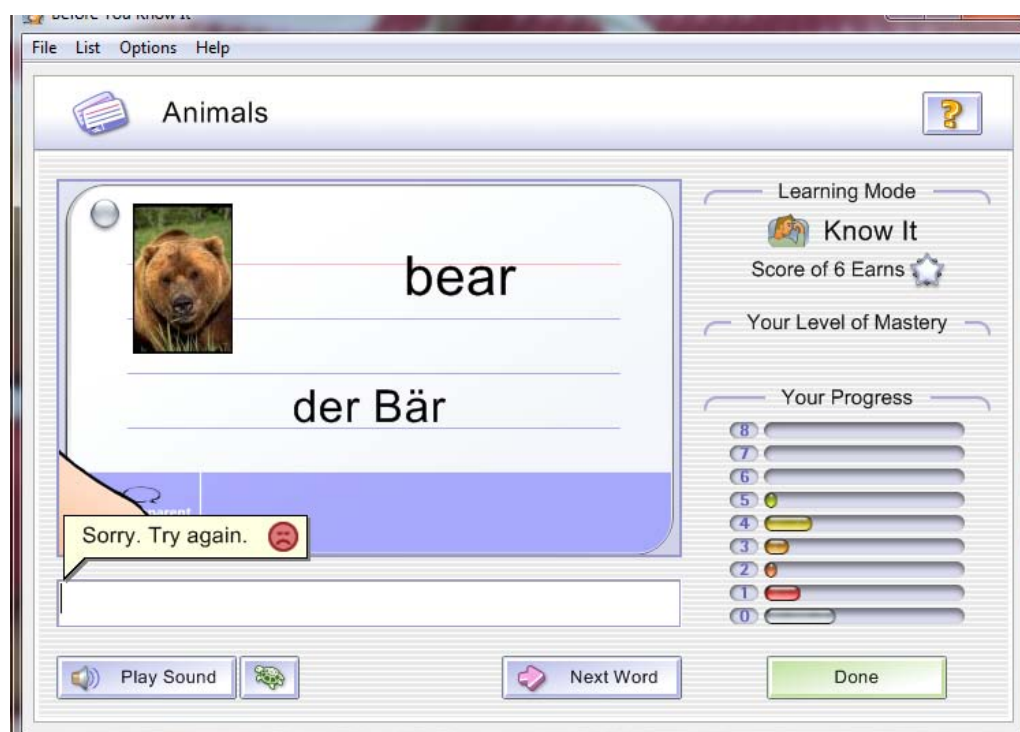


Gambar 8: Daftar Pilihan Subjek



German	English	Icon 1	Icon 2	Icon 3
das Huhn	ayam	4	4	4
das Reh	deer			
der Adler	eagle			
der Bär	bear	I	I	I
der Elefant	gajah	I	I	I
der Fisch	ikan			
der Frosch	katak	I	I	I
der Fuchs	srigala	4	4	4

Gambar 9: Vocabulary List



Animals

Learning Mode

Know It

Score of 6 Earns

Your Level of Mastery

Your Progress

8

7

6

5

4

3

2

1

0

Sorry. Try again.

Play Sound

Next Word

Done

Gambar 10: Learning Mode Know It



Gambar 11: *Learning Mode Produce It*



Gambar 12: *Learning Mode Own It*

(sumber: <http://www.Transparent.byki.com>)

DOKUMENTASI



Gambar 13: Peserta Didik secara Mandiri Memainkan *Game* di Kelas Eksperimen (Dokumentasi Pribadi).



Gambar 14: Peserta Didik Berkelompok Memainkan *Game* di Kelas Eksperimen (Dokumentasi Pribadi).



Gambar 15: **Peserta Didik Berkelompok Memainkan *Game* di Kelas Eksperimen.**
(Dokumentasi Pribadi).



Gambar 16 : **Peserta Didik Memperhatikan Guru Menjelaskan Materi di Kelas Kontrol.**
(Dokumentasi Pribadi).