

Efektivitas dan kegunaan permainan Smart Carpet sebagai Media Pengenalan Kosakata Bahasa Jerman untuk anak usia 7-12 Tahun = Effectiveness of smart carpet game as a media for German vocabulary for children aged 7 to 12

Nashfati Ikramina, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20516135&lokasi=lokal>

Abstrak

Penelitian ini membahas mengenai efektivitas dan kegunaan permainan smart carpet sebagai media belajar bagi anak-anak dalam mengenal kosakata bahasa Jerman. Partisipan penelitian ini adalah 20 anak dengan rentang usia 7-12 tahun yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media smart carpet merupakan media yang efektif bagi anak-anak untuk mengenal kosakata bahasa Jerman dibandingkan dengan hanya menggunakan media laptop dan dikte pengajar. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan rancangan intact-group comparison dengan hasil observasi yang menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki reaksi yang cenderung lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol dibuktikan dengan kesan mereka selama kegiatan pengenalan kosakata. Sebanyak 40% subjek penelitian pada kelompok eksperimen mengatakan smart carpet merupakan permainan yang menyenangkan, lalu 30% mengatakan menarik, 20% mengatakan seru dan 10% mengatakan smart carpet merupakan permainan yang menantang. Selain kesan yang positif, nilai rata-rata tes kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol, yaitu pada kelompok eksperimen sebesar 82,50 dan pada kelompok kontrol sebesar 65,40.

.....This study discusses the effectiveness and benefits of smart carpet game as a learning medium for children in recognizing German vocabulary. The study participants were 20 children aged 7-12 years who were divided into two groups, namely the experimental group and the control group. The purpose of this study was to determine whether the smart carpet media is an effective medium for children to recognize German vocabulary compared to only using laptop media and teaching dictation. This study was conducted using an intact-group comparison design with the observation results showing that the experimental group had a better reaction than the control group as evidenced by their impressions during vocabulary recognition activities. As many as 40% of research subjects in the experimental group said the smart carpet was a fun game, then 30% said it was interesting, 20% said it was fun and 10% said it was a challenging game. In addition to a positive impression, the test average score in the experimental group was higher than the control group, namely the experimental group at 82.50 and the control group at 65.40.