

Model Pembelajaran Keterampilan Berbicara Kelas XII Tema *Reisen* dengan *Ratespiel*



*Building
Future
Leaders*

Fadilah Aeni

2615110455

Skripsi yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JERMAN

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Agustus 2017

ABSTRAK

Fadilah Aeni. Model Pembelajaran Keterampilan Berbicara Kelas XII Tema *Reisen* dengan *Ratespiel*. Skripsi. Jakarta: Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Jakarta. Agustus. 2017

Tujuan penelitian ini adalah untuk menyusun model pembelajaran keterampilan berbicara kelas XII tema *Reisen* dengan *Ratespiel*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan teknik studi pustaka.

Berdasarkan hasil penelitian maka disimpulkan, bahwa tahap – tahap model pembelajaran keterampilan berbicara kelas XII tema *Reisen* dengan *Ratespiel* disusun atas 3 kegiatan pembelajaran, diantaranya: (1) Kegiatan Awal, merupakan tahap awal dimana guru akan mempersiapkan peserta didik untuk menerima materi baru. (2) Kegiatan Inti, merupakan tahap dimana proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan Inti terdiri atas 5 kegiatan, yaitu: mengamati, menanya, mengumpulkan dan mengasosiasikan, serta mengkomunikasikan hasil. Dan terakhir adalah (3) Kegiatan Penutup, dimana pada tahap ini guru akan melakukan proses penilaian dan merangkum materi yang dipelajari pada pertemuan hari ini. Permainan *Ratespiel* dimainkan pada tahap inti dalam kegiatan mengkomunikasikan hasil. Pembelajaran keterampilan berbicara dengan model ini disusun kedalam satu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan alokasi waktu 3 x 45 Menit.

Kata kunci: Model Pembelajaran, *Reisen*, *Ratespiel*

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Fadilah Aeni
No. Reg : 2615110455
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman
Jurusan : Bahasa Jerman
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Model Pembelajaran Keterampilan Berbicara Kelas XII
Tema *Reisen* dengan *Ratespiel*.

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji, dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing

Dra. Ellychristina DH, M.Pd
NIP. 196112231986032001

Penguji I

Dra. Erna Triswantini, M.Pd
NIP. 196201261990032001

Penguji II

Dra. Azizah H Siregar, M.Pd
NIP. 196412181989032001

Ketua Penguji

Dra. Erna Triswantini, M.Pd
NIP. 196201261990032001

Jakarta, 21 Agustus 2017
Dekan

Dr. Liliana Muliastuti, M.Pd.
NIP. 196805291992032001

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Fadilah Aeni
No. Reg : 2615110455
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman
Jurusan : Bahasa Jerman
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Model Pembelajaran Keterampilan Berbicara Kelas
XII Tema *Reisen* dengan *Ratespiel*.

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, apabila terbukti saya melakukan tindakan plagiat.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 21 Agustus 2017

Fadilah Aeni
No. Reg. 2615110455

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Negeri Jakarta saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Fadilah Aeni
No. Reg. : 2615110455
Fakultas : Bahasa dan Seni
Jenis Karya : Skripsi
Judul : Model Pembelajaran Keterampilan Berbicara Kelas XII
Tema *Reisen* dengan *Ratespiel*.

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalty free Right) atas karya ilmiah saya. Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lainnya **untuk kepentingan akademis** tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Jakarta
Pada tanggal 21 Agustus 2017

Yang menyatakan,

Fadilah Aeni
No. Reg. 2615110455

ZUSAMMENFASSUNG

Fadilah Aeni. Das Unterrichtsmodell der Sprechfertigkeit in der Klasse XII zum Thema *Reisen* durch *Ratespiel*. Eine wissenschaftliche Abschlussarbeit zur Erlangung des Titels Sarjana Pendidikan. Jakarta : Deutschabteilung der Sprach- und Kunstfakultät der staatlichen Universität Jakarta. Agustus. 2017

In der Deutsch als Fremdsprache gibt es vier Fertigkeiten, die die Lernenden in der Oberschule in Indonesien lernen werden. Die vier Fertigkeiten sind Hören, Lesen, Sprechen, und Schreiben. Von diesen vier Fertigkeiten ist Sprechen die Hauptfertigkeit im Kommunikationsprozess, deswegen können die Lernenden dem Partner die Informationen über das Thema Reisen beim Sprechen geben, und einen Dialog mit der richtigen deutschen Sprache bilden. Aus diesem Grund müssen die Lernenden auch die Grammatik, Redemittel, Wortschatz und Aussprache beherrschen, um Deutsch besser zu sprechen.

In der Sprechfertigkeit werden die Schwierigkeiten gefunden, nämlich: die Lernenden können die passenden Wörter beim Sprechen nicht verwenden, sie haben Angst davor, die Wörter laut auszusprechen und sie müssen auch die Aussprache beachten. Basierend auf der Erfahrung der Forscherin im Programm "Praktik Keterampilan Mengajar" haben die Lernenden auch Schwierigkeiten und Unsicherheit, um ein Wort oder einen Satz auf Deutsch auszusprechen.

Basierend auf den Schwierigkeiten der Sprechfertigkeiten versucht die Forscherin ein Unterrichtsmodell der Sprechfertigkeit mit einem Spiel zu erstellen. Dieses Spiel ist als Medium, das die Lehrer beim Lernprozess der deutschen Sprache benutzen können, damit die Lernmaterialien über das Thema

Reisen leichter verstehen. Das Spiel, das in dieser Forschung als Medium benutzt wird, ist Ratespiel. Ratespiel ist ein Spiel, in dem etwas geraten werden muss. In diesem Spiel müssen die Lernenden in Gruppen spielen. Die Lernenden in jeder Gruppe werden als Befragte und Mitspieler geteilt. Der Befragte hat ein Bild, in dem es ein Reiseziel gibt. Er darf das Bild niemandem zeigen. Mitspieler muss das Bild vom Befragten mit Redemitteln über das Thema Reisen erraten. Der Befragte darf nur "ja" oder "nein" antworten.

In dieser Arbeit kann man sich fragen, wie ist das Unterrichtsmodell der Sprechfertigkeit zum Thema Reisen mit dem Ratespiel ? Wie sind die Phasen des Unterrichtsmodells der Sprechfertigkeit zum Thema Reisen mit dem Ratespiel ?

In diesem Unterrichtsmodell werden die Phasen nach *Permendikbud No. 81A tahun 2013*, Heyd und Harmer erstellt. Dieses Unterrichtsmodell wird von drei Phasen geteilt. Sie sind *Kegiatan Pendahuluan*, *Kegiatan Inti* und *Kegiatan Akhir*. In der ersten Phase sollen die Lehrer die Lernenden motivieren und nach den letzten Lernmaterialien fragen. In der zweiten Phase erklären die Lehrer den Lernenden die Lernmaterialien über das Thema Reisen. In dieser Phase werden die Lernenden die Redemittel und die Reiseziele mit dem Ratespiel üben. Die letzte Phase ist die Auswertungsphase, in der die Lehrer und die Lernenden die Lernmaterialien zusammenfassen und die Auswertung machen. In dieser Forschung wird ein Unterrichtsplan mit der Hilfe des Ratespiels zum Thema Reisen erstellt. Die Lernmaterialien in diesem Unterricht werden aus dem Buch und Internet genommen.

Das Unterrichtsmodell der Sprechfertigkeit in der Klasse XII zum Thema Reisen mit dem Ratespiel besteht aus drei Phasen. Sie sind:

1. *Kegiatan Pendahuluan*

Die erste Phase ist *Kegiatan Pendahuluan*. In dieser Phase bereiten die Lehrer für die Lernenden neue Lernmaterialien vor und geben ihnen die Motivation.

2. *Kegiatan Inti*

Die zweite Phase ist *Kegiatan Inti*, in der es fünf Lernaktivitäten gibt. Das sind *Mengamati*, *Menanya*, *Mengumpulkan dan Mengasosiasikan* und *Mengkomunikasikan hasil*.

a. *Mengamati* und *Menanya* (Vorbereitungsphase, Einstiegsphase)

In den Aktivitäten *Mengamati* und *Menanya* beachten die Lernenden die Lernmaterialien durch Sehen, Zuhören, Hören, und Lesen. Hier bereiten die Lehrer die Lernenden die Lernmaterialien mit der Hilfe von Bildern vor. Die Bilder haben Funktion, das Interesse der Lernenden zu wecken. Während die Lernenden auf die Bilder achten, können sie auch Fragen danach stellen.

b. *Mengumpulkan dan Mengasosiasikan* (Erarbeitungsphase)

Die Lernenden sammeln alle Informationen, die von den Aktivitäten *Mengamati* und *Menanya* erhalten werden. Die Informationen sind die Redemittel und die Reiseziele in Indonesien und in Deutschland zum

Thema Reisen. Diese Informationen brauchen die Lernenden für die weitere gegebenen Aufgaben.

c. *Mengkomunikasikan hasil* (Spielphase, Anwendung)

Die Lernenden präsentieren ihre Aufgabe und sie werden das Ratespiel spielen. In diesem Spiel müssen die Lernenden die Bilder des Reiseziels mit den Redemitteln zum Thema Reisen erraten.

3. *Kegiatan Akhir* (Auswertungsphase)

Die letzte Phase ist *Kegiatan Akhir*. In dieser Phase fassen die Lehrer gemeinsam mit den Lernenden die Lernmaterialien zusammen und machen die Lehrer die Auswertung.

Das Ergebniss dieser Forschung kann als alternatives Unterrichtsmodell der Sprechfertigkeit zum Thema Reisen verwendet werden. In dieser Forschung wird das Spiel benutzt. Bassierend auf den Theorien kann das Unterrichtsmodell der Sprechfertigkeit zum Thema Reisen mit dem Ratespiel benutzt werden.

Die Schlussfolgerung dieser Forschung ist, dass das Unterrichtsmodell aus drei Phasen besteht, nämlich: *Kegiatan Pendahuluan*, *Kegiatan Inti : Mengamati, Menanya* (*Vorbereitungsphase, Einstiegsphase*), *Mengumpulkan dan Mengasosiasikan* (*Erarbeitungsphase*), *Mengkomunikasikan hasil* (*Spielphase, Anwendung*) und *Kegiatan Akhir* (*Auswertungsphase*).

Es wird vorgeschlagen, dass die Lehrer dieses Ratespiel beim Lernprozess benutzen können, um die Sprechfertigkeiten zu trainieren. Die Lehrer können mit

diesem Spiel nicht nur für das Thema Reisen, sondern auch anderen Themen benutzen. Die nächsten Forscher können diese Forschung als Referenz für die nächsten Forschung vielleicht im Bereich anderen Fertigkeiten nehmen.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmatNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Peneliti menyadari bahwa tanpa adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sulit bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada Dra. Ellychristina D. Hutubessy, M.Pd selaku dosen pembimbing atas arahan dan bimbingannya selama ini, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Selain itu, kepada Dra. Miranda Yunus, M.Pd selaku dosen penasihat akademik atas motivasi, nasihat serta dukungannya dan kepada Dra. Rr. Kurniasih R. H, M.A selaku Koordinator Program Studi Bahasa Jerman, serta bapak dan ibu dosen Program Studi Bahasa Jerman yang telah memberikan ilmu, mendidik dan membimbing peneliti.

Selanjutnya, peneliti juga menyampaikan terima kasih kepada orang tua dan keluarga yang telah membantu dalam doa dan memotivasi peneliti serta sahabat dan teman – teman di Program Studi Bahasa Jerman, khususnya Angkatan 2011, serta semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari, bahwa masih banyak kekurangan dalam skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan saran dan kritik yang dapat membantu penyempurnaan dari skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Jakarta, 21 Agustus 2017

F.A

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
<i>ZUSAMMENFASSUNG</i>	v
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Fokus dan Subfokus Penelitian	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Manfaat Penelitian	6

BAB II KERANGKA TEORI

A. Deskripsi Teoritis	
1. Model Pembelajaran	7
1.1 Tahapan Pembelajaran Menurut Permendikbud No. 81A Tahun 2013	9
1.2 Tahapan Pembelajaran Menurut Gertraude Heyd	16
1.3 Tahapan Pembelajaran Menurut Jeremy Harmer	18
2. Berbicara	21
3. Media Pembelajaran	23

4. Permainan	25
5. <i>Ratespiel</i>	27
B. Penelitian Relevan	28
C. Kerangka Berfikir	30
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Tujuan Penelitian	35
B. Lingkup Penelitian	35
C. Waktu dan Tempat	35
D. Prosedur Penelitian	35
 BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Model (<i>Design</i>)	37
B. Interpretasi	38
C. Pembahasan	42
 BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	44
B. Implikasi	45
C. Saran	45
 DAFTAR PUSTAKA	 46

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Model (<i>Design</i>) Pembelajaran Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan <i>Ratespiel</i>	37
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	48
Lampiran 2. Skenario Pembelajaran	53
Lampiran 3. <i>Powerpoint</i> Gambar <i>Reiseziele in Deutschland und in Indonesien</i>	61
Lampiran 4. Latihan Pemantapan	70
Lampiran 5. Kunci Jawaban Latihan Pemantapan	73
Lampiran 6. <i>Powerpoint</i> Teks	76
Lampiran 7. Latihan Pemantapan	77
Lampiran 8. Simulasi Dialog Peserta Didik	79
Lampiran 9. Tata Cara Permainan <i>Ratespiel</i>	81
Lampiran 10. Gambar <i>Reiseziele in Deutschland und in Indonesien</i> dalam Permainan <i>Ratespiel</i>	82
Lampiran 11. Simulasi Jalannya Permainan <i>Ratespiel</i>	85
Lampiran 12. Kisi – Kisi Soal Pengetahuan	87
Lampiran 13. Rumusan Soal	89

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Jerman sebagai bahasa asing, diajarkan pada sekolah menengah seperti Sekolah Menengah Atas (SMA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dan Madrasah Aliyah (MA) di Indonesia. Di dalam mempelajari bahasa Jerman, terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik, diantaranya adalah mendengar, membaca, berbicara dan menulis yang merupakan empat kegiatan dasar yang dikerjakan dalam penggunaan bahasa. *“Hören, Lesen, Sprechen und Schreiben sind die vier Grundtätigkeiten, die im Gebrauch der Sprache ausgeführt werden, ...”*¹

Dari empat keterampilan berbahasa yang disebutkan, berbicara merupakan keterampilan utama yang digunakan untuk berinteraksi antar manusia dan termasuk dalam keterampilan yang dikembangkan dan dilatihkan dalam pembelajaran bahasa asing, di samping mendengar, membaca dan menulis. *“Sprechen ist zentraler Baustein der menschlichen Interaktion und gehört neben dem Hören, Lesen und Schreiben zu den Fertigkeiten, die im Fremdsprachenunterricht entwickelt und trainiert werden sollen.”*² Sebagai unsur utama dalam melakukan sebuah komunikasi, dalam mempelajari keterampilan berbicara peserta didik juga harus melatih unsur penunjang dalam berbicara,

¹ Hans-Werner Huneke dan Wolfgang Steinig, *Deutsch als Fremdsprache: Eine Einführung* (Berlin: Erich Schmidt Verlag GmbH & Co., 2010), h. 130

² Hermann Funk *et al.*, *Aufgaben, Übungen. Interaktion 4* (München: Goethe-Institut, 2014), h 84

yaitu kosakata (*Wortschatz*), struktur bahasa (*Strukturen*) dan pengucapan (*Aussprache*). “*Um sprechen zu lernen, müssen wir Wortschatz, Strukturen und Aussprache trainieren.*”³

Untuk melatih keterampilan berbicara di dalam kelas, peserta didik diharapkan dapat menyampaikan informasi dan berdialog bersama teman dengan menggunakan bahasa Jerman yang benar dan tepat. Hal ini menimbulkan masalah bagi peserta didik yang baru mendapatkan bahasa Jerman sebagai bahasa asing kedua. Berdasarkan pengalaman peneliti selama menjalani kegiatan Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) pada tahun 2014, kesulitan - kesulitan yang seringkali di alami oleh siswa antara lain: kesulitan mengucapkan sebuah kata / kalimat dalam bahasa Jerman dan kurangnya rasa percaya diri siswa untuk berbahasa Jerman. Selain itu, seringkali peserta didik juga merasakan kompleksitas saat berbicara seperti, sulitnya menemukan kata yang sesuai, terlalu memperhatikan struktur bahasa saat berbicara, melafalkan sebuah kata tanpa rasa takut dan memperhatikan intonasi suara. “*Komplexität des Sprechens sind: Die richtigen Wörter zu finden, auf Strukturen zu achten, ohne Angst die Wörter laut auszusprechen und dabei auch die Intonation zu beachten ...*”⁴

Untuk meminimalisasikan kesulitan-kesulitan tersebut, maka keterampilan berbicara harus dilatihkan secara perlahan dan berulang – ulang. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik menjadi terbiasa dalam menggunakan kata atau ujaran dalam bahasa Jerman. Melatihkan kata atau ujaran secara berulang juga

³ *Ibid.*, h.88

⁴ *Ibid.*, h. 85

dapat membuat peserta didik dapat bertanya atau menjawab pertanyaan sesuai dengan ujaran yang diajarkan secara cepat dan tepat. Di dalam mempelajari bahasa Jerman, ujaran yang diajarkan berdasar pada tema yang sedang dipelajari. Setiap tema yang dipelajari memiliki ujaran tersendiri. Maka dari itu, materi pembelajaran bahasa Jerman diajarkan melalui tema – tema yang telah ditentukan dan disesuaikan dengan kompetensi dasar mata pelajaran bahasa Jerman.

“Pembelajaran bahasa Jerman merupakan pembelajaran berbasis tema artinya pembelajaran diberikan melalui tema yang sudah ditentukan dan disesuaikan dengan materi-materi pembelajaran yang ada pada kompetensi dasar mata pelajaran bahasa Jerman.”⁵

Tema – tema tersebut merupakan satu kesatuan utuh yang berbentuk wacana lisan dan wacana tulisan dan harus dipelajari oleh peserta didik dalam mempelajari bahasa Jerman pada tingkat sekolah menengah atas. Namun, dalam proses pembelajaran yang berlangsung, tema – tema tersebut diajarkan mulai dari kelas X sampai kelas XII dengan pembagian sebagai berikut: Kelas X akan mempelajari tema Identitas Diri (*Kennenlernen*) dan Kehidupan Sekolah (*Schule*), kelas XI akan mempelajari tema Kehidupan Keluarga (*Familie*) dan Kehidupan Sehari-hari (*Alltagsleben*), dan kelas XII akan mempelajari tema Hobi dan Waktu Luang (*Freizeitbeschäftigung/Hobby*) serta tema Wisata (*Reise*).

“Bahasa Jerman dipelajari dalam satu kesatuan utuh berbentuk wacana lisan dan tulisan, yang diikat oleh tema Identitas Diri (*Kennenlernen*) dan Kehidupan Sekolah (*Schule*) untuk kelas X, Kehidupan Keluarga (*Familie*) dan Kehidupan Sehari-hari (*Alltagsleben*) untuk kelas XI, Hobi dan Waktu Luang (*Freizeitbeschäftigung/Hobby*) serta Wisata (*Reise*) untuk kelas XII.”⁶

⁵ Direktorat Pembinaan SMA, Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Pembelajaran Bahasa Jerman Melalui Pendekatan Saintifik*. 2014 h. 6

⁶ *Ibid.*, h. 21

Penelitian ini akan difokuskan kepada peserta didik kelas XII semester genap yang sedang mempelajari tema wisata. Dengan demikian, peserta didik akan dilatih untuk berbicara dengan menggunakan ujaran (*Redemittel*) dalam bahasa Jerman sesuai tema wisata. Di dalam tema wisata, peserta didik diharapkan dapat mengungkapkan pendapat, meminta dan memberikan informasi mengenai kegiatan yang telah dilakukan pada saat liburan, serta dapat berdialog dengan teman dengan menggunakan ujaran-ujaran dalam tema wisata, misalnya “*Warst du in den Ferien in Deutschland ?*”, “*Warst du in den Ferien in Indonesien ?*”, “*War das super ?*”, “*War das Wetter prima ?*”, dan sebagainya.

Di dalam melatih ujaran-ujaran dalam tema wisata ini, pembelajaran bahasa Jerman juga membutuhkan suatu media yang berfungsi untuk memudahkan peserta didik dalam menyerap informasi yang diberikan oleh guru berupa ujaran-ujaran yang ingin di latih. Media yang digunakan di dalam proses pembelajaran di sebut media pembelajaran. Keutamaan dari media pembelajaran adalah sebagai salah satu komponen komunikasi yang saling terintegrasi dengan komponen lainnya di dalam proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan belajar. “Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yaitu guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik (komunikan), dan tujuan pembelajaran.”⁷

Sebagai salah satu komponen komunikasi, media pembelajaran digunakan di dalam proses pembelajaran dalam menyalurkan informasi berupa materi pelajaran

⁷ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2012), h. 5

agar peserta didik dapat dengan mudah menerima materi pelajaran tersebut. Salah satunya dengan menggunakan permainan. Permainan dapat di gunakan di dalam proses pembelajaran karena di dalam banyak permainan dapat dilatihkan kemampuan berbahasa seperti membaca, menulis, mendengar ataupun berbicara, sesuai dengan kebutuhan. “*In vielen Spielen wird gelesen **und** geschrieben oder gehört **und** gesprochen oder auch alles gemeinsam – je nachdem, für welche Variante Sie sich entscheiden.*”⁸

Permainan yang akan digunakan di dalam penelitian ini adalah permainan *Ratespiel*. *Ratespiel* merupakan permainan menebak, dimana peserta didik akan dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok *Mitspieler* yang harus menebak gambar berupa *Reiseziele* yang ada pada kelompok lawan atau kelompok *Befragte* dengan menggunakan *Redemittel* dalam tema *Reisen*. Akan tetapi, kelompok *Befragte* hanya boleh menjawab dengan jawaban “*Ja*” atau “*Nein*”. Penggunaan permainan ini dimaksudkan agar peserta didik dapat berinteraksi dalam tema *Reisen* dengan teman dalam bahasa Jerman.

B. Fokus dan Subfokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka fokus di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana model pembelajaran bahasa Jerman tema *Reisen* dengan menggunakan *Ratespiel* ?

⁸ Christa Dauvillier dan Dorothea Lévy-Hillerich, *Spiele im Deutschunterricht* (München: Goethe-Institut, 2004), h. 6

2. Bagaimana langkah-langkah pembelajaran bahasa Jerman tema *Reisen* dengan menggunakan *Ratespiel* ?

Berdasarkan permasalahan diatas, subfokus pada penelitian ini dibatasi pada model pembelajaran bahasa Jerman tema *Reisen* dengan menggunakan *Ratespiel*.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana langkah-langkah pembelajaran bahasa Jerman tema *Reisen* dengan menggunakan *Ratespiel* ?

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah untuk memberikan alternatif model pembelajaran dalam melatih keterampilan berbicara dengan menggunakan permainan. Selain itu, hasil dari penelitian ini juga diharapkan dapat menambah pengetahuan pembaca tentang cara menyusun langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media permainan untuk melatih kemampuan berbicara.

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Deskripsi Teoritis

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran ialah serangkaian konsep yang tersusun secara sistematis untuk memberikan gambaran mengenai proses kegiatan belajar mengajar dan digunakan oleh guru sebagai pedoman dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini selaras dengan pernyataan Adi dalam Suprihatiningrum :

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.⁹

Sebagai suatu kerangka yang tersusun secara sistematis, model pembelajaran digunakan dengan berdasar pada pendekatan yang di dalamnya terdapat tujuan pembelajaran, tahapan kegiatan di dalam proses pembelajaran, lingkungan belajar serta pengelolaan kelas yang akan diajar. Seperti yang dikatakan oleh Arends, “Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap kegiatan di dalam pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.”¹⁰

⁹ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi* (Jogjakarta: Ar - Ruzz Media, 2013), h. 142

¹⁰ Metodemodelpembelajaran.blogspot.co.id/2015/11/pengertian-model-pembelajaran.html?m=1 (23.03.2016)

Serupa dengan pernyataan Arends, tahapan pembelajaran juga disebutkan oleh Weigmann sebagai bagian dari model pembelajaran yang memiliki fungsi sebagai pedoman guru di dalam proses belajar – mengajar yang sedang berlangsung di kelas. Model pembelajaran merupakan pedoman bagi guru dalam menjalankan tahapan-tahapan pembelajaran, yang di dalamnya memiliki fungsi dan tujuan belajar dari masing-masing tahapan. Maka dari itu, setiap tahapan dalam pembelajaran perlu dijelaskan secara terperinci.

“Jedem Unterrichtsmodell ist eine „Übersicht über die Unterrichtsphasen“ vorangestellt, in der Funktion(en) und Lernziele dieser Unterrichtsphasen aufgeführt werden. Danach wird jede einzelne Unterrichtsphase ausführlich beschrieben.”¹¹

Jadi, model pembelajaran merupakan serangkaian konsep yang di dalamnya terdapat tujuan dan tahapan kegiatan pembelajaran yang tersusun secara sistematis dan dapat digunakan sebagai pedoman oleh guru dalam merancang kegiatan pembelajaran di dalam proses belajar mengajar.

Sebagai pedoman bagi guru, model pembelajaran memiliki peranan penting dalam membantu terlaksananya proses pembelajaran. Maka dari itu, model pembelajaran harus dipersiapkan sebaik mungkin. Model pembelajaran dalam penelitian ini merupakan rangkaian konsep pembelajaran yang tersusun berdasarkan tahapan-tahapan pembelajaran dan digunakan oleh guru sebagai acuan dalam menyampaikan materi ajar agar tercapai tujuan pembelajaran.

Mengacu pada pernyataan diatas, maka di dalam model pembelajaran terdapat tahapan – tahapan dalam pembelajaran untuk memudahkan guru dalam membuat

¹¹ Jürgen Weigmann, *Unterrichtsmodelle für Deutsch als Fremdsprache* (Ismaning: Max Hueber Verlag, 1999), h. 12

rencana kegiatan pembelajaran. Terdapat banyak tahapan – tahapan dalam pembelajaran, tiga diantaranya adalah tahapan pembelajaran menurut Permendikbud No. 81A tahun 2013, tahapan pembelajaran menurut Gertraude Heyd, serta tahapan pembelajaran menurut Jeremy Harmer. Penjelasan dari ketiga tahapan – tahapan pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut :

1.1 Tahapan Pembelajaran Menurut Permendikbud No. 81A Tahun 2013

Di dalam tahapan pembelajaran menurut Permendikbud No. 81A Tahun 2013, proses pembelajaran disusun atas tiga kegiatan, yaitu: Kegiatan Awal, Kegiatan Inti, dan Kegiatan Penutup. Penjelasan dari ketiga kegiatan tersebut adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Kegiatan Awal merupakan kegiatan pendahuluan sebelum memasuki inti pembelajaran. Biasanya alokasi waktu untuk kegiatan pendahuluan ialah 15 menit.¹² Pada kegiatan awal ini, guru berperan aktif untuk memulai pelajaran. Hal - hal yang dilakukan oleh guru pada kegiatan awal ialah sebagai berikut: Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran; mengajukan pertanyaan – pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dan terkait dengan materi yang akan dipelajari; mengantarkan peserta didik kepada suatu permasalahan atau tugas yang akan dilakukan untuk mempelajari suatu materi dan menjelaskan tujuan pembelajaran atau KD yang akan dicapai; dan menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan

¹² M. Fadlillah. *Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTs, & SMA/MA* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014) h. 183

tentang kegiatan yang akan dilakukan peserta didik untuk menyelesaikan suatu permasalahan atau tugas.¹³

Dalam kegiatan awal ini, guru memegang peranan penting untuk menyiapkan peserta didik agar dapat menerima materi yang akan diberikan. Seperti sudah disebutkan diatas, guru bertugas menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti pembelajaran. Persiapan secara psikis dapat dilakukan dengan membaca doa sebelum memulai pelajaran, sedangkan persiapan secara fisik dilakukan saat guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan selama pelajaran berlangsung. Selanjutnya guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari untuk menggali ingatan siswa terkait materi pada pertemuan sebelumnya sebagai dasar untuk memulai materi baru agar siswa mendapatkan keterkaitan antara materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. Lalu guru memberikan contoh situasi, dimana situasi ini berkaitan dengan tujuan dan KD yang ingin dicapai. Kemudian guru akan menyampaikan garis besar cakupan materi serta kegiatan apa saja yang akan dilakukan selama pelajaran berlangsung.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti adalah kegiatan yang paling penting dan utama dalam proses pembelajaran. Karena pada kegiatan inilah materi pembelajaran akan disampaikan

¹³ Lampiran IV: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 81A Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum pembelajaran. h. 14
<http://luk.staff.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendikbud81A-2013ImplmentasiK13Lengkap.pdf>
(29.11.16)

dan diberikan kepada peserta didik.¹⁴ Proses penyampaian materi dalam kegiatan ini melalui lima kegiatan yang terdiri dari: mengamati, menanya, mengumpulkan dan mengasosiasikan, serta mengkomunikasikan hasil. Penjelasan dari masing - masing kegiatan tersebut adalah sebagai berikut:

a Mengamati

Dalam kegiatan mengamati, guru membuka secara luas dan bervariasi kesempatan peserta didik untuk melakukan pengamatan melalui kegiatan: melihat, menyimak, mendengar, dan membaca.¹⁵

Pada kegiatan ini guru dapat menampilkan sebuah gambar / teks / video yang berkaitan dengan tema dan materi yang akan dipelajari. Gambar / teks / video tersebut merupakan objek pengamatan peserta didik yang berfungsi untuk menarik perhatian peserta didik agar dapat berkonsentrasi secara penuh pada materi pembelajaran yang akan dipelajari.

Tujuan dari kegiatan mengamati ini adalah untuk mengembangkan kompetensi peserta didik dalam melatih kesungguhan, ketelitian dan mencari informasi.¹⁶

¹⁴ M. Fadlillah. *Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTs, & SMA/MA* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014) h. 183

¹⁵ *Ibid.*, h. 184

¹⁶ Lampiran IV: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 81A Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum pembelajaran. h. 6

<http://luk.staff.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendikbud81A-2013ImplementasiK13Lengkap.pdf> (29.11.16)

b Menanya

Di dalam proses pembelajaran, kegiatan mengamati dan menanya dapat terjadi secara bersamaan. Saat guru memberikan objek pengamatan dan meminta peserta didik untuk melakukan pengamatan, pada saat itu juga berlangsung kegiatan menanya. Karena pada saat peserta didik melakukan pengamatan, peserta didik juga diperbolehkan untuk mengajukan pertanyaan mengenai objek pengamatan yang sedang diamati. “Dalam kegiatan mengamati, guru membuka kesempatan secara luas kepada peserta didik untuk bertanya mengenai apa yang sudah dilihat, disimak, dibaca, atau dilihat.”¹⁷

Setelah peserta didik sudah fokus pada objek pengamatan yang ditampilkan oleh guru didepan kelas, selanjutnya guru memancing para peserta didik untuk dapat mengajukan pertanyaan dari objek yang sedang diamati. Diawali dengan bimbingan dari guru untuk dapat mengajukan pertanyaan dari objek yang sedang diamati, selanjutnya diharapkan agar peserta didik mampu mengajukan pertanyaan sendiri. Hal ini dimaksudkan untuk mengembangkan rasa ingin tahu dari peserta didik terhadap objek yang sedang ditampilkan. Rasa ingin tahu ini selanjutnya dapat digunakan untuk menemukan informasi lebih lanjut terkait materi yang sedang dipelajari.

Selain itu, kompetensi yang ingin dikembangkan pada kegiatan menanya ini adalah agar peserta didik mampu mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu,

¹⁷ M. Fadlillah. *Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTs, & SMA/MA* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014) h. 184

kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.¹⁸

c Mengumpulkan dan Mengasosiasikan

Tindak lanjut dari bertanya adalah menggali dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber melalui berbagai cara.¹⁹ Pengumpulan informasi ini didapat peserta didik dari mengajukan pertanyaan pada kegiatan sebelumnya. Semua jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kemudian dikumpulkan.

Informasi tersebut menjadi dasar pada kegiatan selanjutnya, yaitu memproses informasi untuk menemukan keterkaitan satu informasi dengan informasi lainnya, menemukan pola dari keterkaitan informasi dan bahkan mengambil berbagai kesimpulan dari pola yang ditemukan.²⁰

Pengembangan kompetensi yang diharapkan dari dua kegiatan ini ialah sebagai berikut: Kegiatan mengumpulkan diharapkan dapat mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat. Sedangkan kegiatan mengasosiasikan diharapkan dapat mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan

¹⁸ Lampiran IV: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 81A Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum pembelajaran. h. 6
<http://luk.staff.ugm.ac.id/atur/Permendikbud81A-2013ImplementasiK13Lengkap.pdf>
(29.11.16)

¹⁹ M. Fadlillah. *Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTs, & SMA/MA* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014) h. 185

²⁰ *Ibid.*, h. 185

menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam menyimpulkan.²¹

d Mengkomunikasikan Hasil

Kegiatan berikutnya adalah menuliskan atau menceritakan apa yang ditemukan dalam kegiatan mencari informasi, mengasosiasikan dan menemukan pola. Hasil tersebut disampaikan di kelas dan dinilai oleh guru sebagai hasil belajar peserta didik atau kelompok peserta didik tersebut.²²

Di dalam kegiatan ini, peserta didik merangkum semua informasi yang telah didapat pada kegiatan sebelumnya dan mempresentasikan hasil rangkuman tersebut di depan kelas, baik secara berkelompok maupun individu.

Tujuan dari kegiatan mengkomunikasikan hasil ini adalah untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas, dan mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar.²³

²¹ Lampiran IV: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 81A Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum pembelajaran. h. 7

<http://luk.staff.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendikbud81A-2013ImplementasiK13Lengkap.pdf> (29.11.16)

²² M. Fadlillah. *Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTs, & SMA/MA* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014) h. 185

²³ Lampiran IV: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 81A Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum pembelajaran. h. 7

<http://luk.staff.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendikbud81A-2013ImplemetasiK13Lengkp.pdf> (29.11.16)

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan akhir atau penutup adalah kegiatan yang dimaksudkan untuk mengakhiri proses pembelajaran. Kegiatan ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menarik kesimpulan tentang materi pembelajaran yang baru saja selesai dilaksanakan. Guru dan peserta didik melakukan refleksi dan evaluasi untuk melihat tingkat keberhasilan pembelajaran.²⁴

Pada kegiatan ini juga guru dapat mengajukan pertanyaan terkait materi yang dipelajari untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan. Selain itu, ada beberapa aktivitas yang dapat dilakukan oleh guru dan peserta didik pada saat kegiatan akhir ini, yaitu: Menarik kesimpulan terhadap seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasil-hasil yang diperoleh untuk selanjutnya secara bersama-sama menemukan manfaat langsung maupun tidak langsung dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung, memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran, melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas, baik tugas individual maupun kelompok, dan menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.²⁵

1.2 Tahapan Pembelajaran Menurut Gertraude Heyd

Di dalam proses belajar mengajar, selain guru dan peserta didik juga terdapat media pembelajaran yang dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Terdapat banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan di dalam kelas,

²⁴ M. Fadlillah. *Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTs, & SMA/MA* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014) h. 186

²⁵ *Ibid.*, h. 187

salah satunya adalah media pembelajaran berupa permainan. Penggunaan permainan untuk pembelajaran bahasa dapat digunakan secara keseluruhan untuk melatih keterampilan mendengar, keterampilan membaca, berbicara dan menulis. “*Lernspiele durch Sprache werden vor allem zur Übung der Fertigkeiten Hör- oder Leseverstehen, Sprechen und Schreiben verwendet.*”²⁶

Untuk membuat rancangan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan, Heyd menjabarkan tiga tahapan pembelajaran yang meliputi: tahap persiapan / *Vorbereitungsphase*, tahap bermain / *Spielphase*, dan tahap penilaian / *Auswertungsphase*.

Tahap pertama adalah tahap persiapan atau *Vorbereitungsphase*. Pada tahap ini guru akan memberikan materi kebahasaan, terutama bagi peserta didik pemula, pembelajaran kebahasaan yang diberikan berupa tata bahasa dan kosakata yang dapat digunakan oleh peserta didik di dalam permainan. Pemberian materi kebahasaan ini juga bertujuan untuk mengurangi kesulitan-kesulitan dalam kebahasaan yang dialami oleh peserta didik. Dengan demikian, jalannya permainan juga dapat diarahkan.

“*Sprachlich werden (vor allem bei Anfängern) Strukturen und Lexik bereitgestellt, die die Spieler im Spiel verwenden können. Damit werden sprachliche Schwierigkeiten verringert, damit kann aber auch der Spielverlauf gesteuert werden.*”²⁷

Tahap kedua atau tahap bermain (*Spielphase*) merupakan tahap dimana peserta didik melakukan permainan. Selama proses bermain, guru tidak ikut serta

²⁶ Gertraude Heyd. *Deutsch lehren: Grundwissen für den Unterricht in Deutsch als Fremdsprache* (Frankfurt am Main: Verlag Moritz Diesterweg, 1991), h. 154

²⁷ *Ibid.*, h. 161

dalam permainan. Guru hanya bertindak sebagai pengawas dari penggunaan materi kebahasaan yang telah diberikan sebelumnya. *“In der Spielphase agieren die Lerner; der Lehrer steht für Rückfragen sprachlicher oder sonstiger Art bereit, greift aber nicht in das Spiel ein.”*²⁸

Tahap ketiga atau tahap terakhir merupakan tahap penilaian (*Auswertungsphase*). Yang terjadi pada tahap ini adalah penilaian inti materi dan penilaian kebahasaan yang berdasar pada materi yang telah diberikan atau bagian dari materi yang telah ditranskripsikan daripadanya. Guru akan memilih kesalahan-kesalahan yang didahulukan untuk dibicarakan. Kesalahan – kesalahan itu umumnya merupakan kesalahan paling dasar yang dapat terjadi selama kurun waktu tertentu dalam mempelajari bahasa yang memerlukan perhatian lebih, misalnya kesalahan dalam mengkonjugasikan kata kerja, kesalahan penggunaan artikel, dan lain-lain.

*“In der dritten Phase erfolgt die inhaltliche und sprachliche Auswertung aufgrund des mitgeschnittenen Materials oder transkribierter Teile davon. Der Lehrer wird bevorzugt diejenigen Fehler zur Besprechung auswählen, die auf der Basis der jeweiligen Interimsprache die meiste Aufmerksamkeit erfordern.”*²⁹

1.3 Tahapan Pembelajaran Menurut Jeremy Harmer

Harmer dalam Ende, berbicara tentang model pembelajaran yang disebut dengan Pfeil-Model, yang memungkinkan untuk disebarluaskan. Model ini terdiri dari tahap awal (*Einstieg*), tahap pemerolehan (*Erarbeitung*) dan tahap penerapan

²⁸ *Ibid.*, h. 161

²⁹ *Ibid.*, h. 161

(Anwendung) *“Harmmer spricht vom sogenannten Pfeil-Modell, das wohl das am weitesten verbreitete Modell ist. Einstieg → Erarbeitung → Anwendung”*³⁰

Penjelasan dari ketiga tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

Pada tahap awal (*Einstieg*) guru membuka pelajaran dengan menampilkan sebuah foto untuk memusatkan perhatian dan membangun minat peserta didik kepada materi yang akan dipelajari. *“Die Lehrkraft eröffnet die Stunde mit einem Foto, um die Aufmerksamkeit der Lernenden zu konzentrieren und ihr Interesse zu wecken.”*³¹

Foto atau materi yang ditampilkan menggambarkan sebuah situasi yang akan dibahas atau yang akan digunakan dalam situasi percakapan sesuai dengan tema yang sedang dibicarakan. *“Das Foto/Material stellt eine Situation dar, über die in der Stunde gesprochen wird oder in der eine Sprachhandlung verwendet wird, die Gegenstand der Stunde ist”*.³²

Selanjutnya, guru mempresentasikan media pembelajaran yang digunakan dengan menggunakan Dialog dari CD, contoh dialog yang sudah tertera di dalam buku pelajaran atau catatan yang diberikan oleh guru di papan tulis maupun dengan penggunaan lembar kerja, dan lain – lain. *“Die Lehrkraft präsentiert die sprachlichen Mittel entweder über einen Dialog von einer CD, einen*

³⁰ Karin Ende *et al.*, *Curriculare Vorgaben und Unterrichtsplanung 6* (München: Goethe-Institut, 2013), h. 103

³¹ *Ibid.*, h. 104

³² *Ibid.*, h. 104

Beispieldialog im Lehrbuch oder über einen Tafelanschrieb / ein Arbeitsblatt usw.”³³

Tahap kedua (*Erarbeitungsphase*) atau tahap pemerolehan bahasa. Yang akan diperoleh atau dijelaskan pada tahap ini adalah mengenai bentuk (*Systematisierung*) dan makna dari struktur bahasa / makna ujaran / makna dari kelas kata (*Semantisierung*). “*Form (Systematisierung) und/oder die Bedeutung der Struktur/der Redemittel/des Wortfeldes (Semantisierung) werden erarbeitet/erklärt.*”³⁴

Pembelajaran mengenai *Systematisierung* dan *Semantisierung* ini berlangsung dengan cara dibimbing oleh guru atau berpusat pada peserta didik, dimana peserta didik dapat menemukan sendiri makna atau keteraturan dalam berbahasa. “*Dies geschieht entweder lehrgesteuert oder lernerzentriert, indem die lernenden z.B. die Bedeutung oder Regularitäten selbst entdecken*”³⁵

Selanjutnya, peserta didik melakukan penguatan melalui media yang baru diperoleh dengan melakukan latihan secara tertutup yang terarah sesuai dengan contoh yang telah diberikan oleh guru sebelumnya. Hal ini dilakukan karena pada tahap ini peserta didik masih banyak meniru dari contoh yang ada. “*Die Lernenden festigen die neu erworbenen sprachlichen Mittel durch gelenkte geschlossene reproduktive Übungen. Sie sind eher imitativ*”³⁶

³³ *Ibid.*, h. 104

³⁴ *Ibid.*, h. 104

³⁵ *Ibid.*, h. 104

³⁶ *Ibid.*, h. 104

Setelah penguatan dengan melakukan latihan tertutup, maka kegiatan selanjutnya adalah penguatan dengan latihan terbuka. Jika di dalam latihan tertutup peserta didik lebih banyak meniru contoh yang ada, maka di dalam latihan terbuka, yang dilatih adalah keterampilan produktif seperti keterampilan berbicara, dimana peserta didik dilatih untuk secara perlahan – lahan dapat memproduksi sendiri kalimat yang diucapkan berdasarkan ketentuan – ketentuan yang telah diberikan oleh guru. Tujuan dari latihan ini agar peserta didik mampu memproduksi bahasa secara mandiri dan semakin sedikit mendapatkan arahan dari guru, *“Die Lernenden festigen die neu erworbenen sprachlichen Mittel durch offenere Übungen, die leicht über den ursprünglichen Kontext hinausgehen, weniger stark gesteuert sind und nur teilproduktiv sind.”*³⁷

Tahap terakhir atau tahap penerapan (*Anwendung*) adalah tahap dimana peserta didik menerapkan materi yang baru diperoleh ke dalam situasi tindak tutur yang nyata. Situasi ini menyesuaikan isi materi pokok, sehingga materi tersebut dapat dibicarakan / dimainkan secara perorangan. Dengan demikian peserta didik juga dapat menggunakan tata bahasa atau jenis teks dan lain – lain sesuai dengan konteks materi yang sedang diajarkan. Dengan begitu, dapat dikatakan bahwa mereka telah produktif.

*“Die Lernenden wenden die neue erworbenen sprachlichen Mittel in einer authentischen Sprachhandlungssituation an. Sie individualisieren die Inhalte so, dass sie nun als sie selbst agieren/sprechen. Somit benützen sie also die Strukturen/Textsorten usw. in ihren eigenen Kontexten. Sie sind produktiv”*³⁸

³⁷ *Ibid.*, h. 104

³⁸ *Ibid.*, h. 104

2. Berbicara

Berbicara merupakan salah satu keterampilan dalam berbahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik di dalam mempelajari suatu bahasa. Di dalam mempelajari bahasa Jerman sebagai bahasa asing yang diajarkan disekolah, keterampilan berbicara memiliki tujuan agar peserta didik dapat mengungkapkan pendapat, ide maupun perasaan secara lisan dalam bahasa Jerman sesuai dengan tema yang sedang dipelajari. Sesuai dengan pernyataan Brown dan Yale dalam Wicaksono, dkk “Berbicara dapat diartikan sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pikiran, gagasan atau perasaan secara lisan.”³⁹

Keterampilan berbicara dalam penelitian ini ditujukan untuk peserta didik kelas XII dalam tema wisata /*Reisen*. Selain mengungkapkan pendapat, ide maupun perasaan, peserta didik juga diharapkan mampu untuk memberikan usulan, menyatakan persetujuan maupun ketidaksetujuan, dapat mengajak, meminta ijin, melarang, memberikan harapan dan informasi untuk menyatakan sebuah keharusan, kemampuan / kesanggupan, melakukan himbauan, instruksi dan melarang suatu tindakan / kegiatan dalam bahasa Jerman secara lisan terkait tema wisata.

“Peserta didik memiliki kemampuan bertindak tutur untuk mengungkapkan usulan, persetujuan, ketidaksetujuan, mengajak, meminta ijin, melarang, harapan atau doa dan pendapat, memberi dan meminta informasi untuk menyatakan keharusan, himbauan, kemampuan / kesanggupan, memberi instruksi dan melarang melakukan suatu tindakan / kegiatan terkait kegiatan

³⁹ Wicaksono, Andri, dkk. *Teori Pembelajaran Bahasa: Suatu Catatan Singkat* (Yogyakarta: Garudhawaca, 2016) h. 82

waktu senggang / kegiatan yang sudah dilakukan / terjadi di waktu lampau terkait perjalanan / wisata, ...⁴⁰

Di dalam mempelajari keterampilan berbicara, peserta didik juga diminta untuk dapat berbicara secara baik dan benar, sehingga keterampilan ini termasuk keterampilan yang tidak mudah untuk dikuasai. Fritz dalam Barkowski dan Krumm mengungkapkan berbicara merupakan keterampilan dalam berbahasa yang sangat kompleks yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa asing. Dikatakan kompleks karena di dalam mempelajari keterampilan berbicara ini, peserta didik memiliki tujuan untuk dapat berbicara dalam bahasa Jerman secara spontan dan kreatif, serta dituntut untuk dapat berbicara dengan benar.

*“Beim Erlernen einer Fremdsprache ist Sprechen eine sehr komplexe Fertigkeit. Lernende haben das Ziel, spontan und kreativ zu sein, und den Anspruch, korrekt zu sprechen.”*⁴¹

Untuk dapat mencapai tujuan dalam berbicara diatas, maka keterampilan berbicara dilatihkan melalui ujaran-ujaran yang sesuai dengan tema wisata yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam melatih keterampilan berbicara serta memahami fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan di dalam menggunakan bahasa Jerman sesuai konteks penggunaannya dalam kegiatan sehari-hari.

“Pembelajaran bahasa Jerman merupakan pembelajaran berbasis tema artinya pembelajaran diberikan melalui tema yang sudah ditentukan dan disesuaikan

⁴⁰ Kementerian pendidikan dan Kebudayaan, *Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Atas / Madrasah Aliyah (SMA/MA/): Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Jerman*. 2016 h. 2

⁴¹ Hans Barkowski dan Hans-Jürgen Krumm, *Fachlexikon Deutsch als Fremd- und Zweitsprache* (Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag GmbH & Co. KG, 2010) h. 316

dengan materi-materi pembelajaran yang ada pada kompetensi dasar mata pelajaran bahasa Jerman.”⁴²

Berdasarkan pernyataan diatas, berbicara merupakan suatu keterampilan dalam berbahasa yang mengharuskan peserta didik untuk dapat menyampaikan pendapat, ide, perasaan, usulan, himbauan, meminta dan memberikan informasi, persetujuan / ketidaksetujuan, melarang, harapan dan doa secara spontan dan kreatif melalui pelatihan dengan menggunakan ujaran-ujaran dalam tema wisata agar dapat berbicara secara benar sesuai konteks penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari.

Di dalam penelitian ini, tujuan dalam berbicara yang ingin dikembangkan adalah kemampuan peserta didik dalam menyampaikan perasaan, menanyakan dan memberikan informasi mengenai kejadian pada waktu lampau melalui ujaran-ujaran yang dilatihkan terkait tema wisata.

3. Media Pembelajaran

Untuk dapat mencapai tujuan dalam berbicara yang telah disebutkan sebelumnya, maka dibutuhkan suatu alat yang dapat digunakan di dalam proses pembelajaran untuk mempermudah pembelajar dalam menguasai bahasa Jerman. Alat tersebut dinamakan media. Menurut Gerlach dan Elly (1980: 244) dalam Sanjaya, media dapat dipahami sebagai orang, materi ataupun peristiwa yang dapat menciptakan kondisi, dimana pembelajar dapat memperoleh pengetahuan, kemampuan dan sikap. “*A medium, conceived is any person, material or event*

⁴² Direktorat Pembinaan SMA, Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Pembelajaran Bahasa Jerman Melalui Pendekatan Saintifik*. 2014 h. 6

that estalishs condition which enable the learner to acquire knowledge, skill, and attitude.”⁴³

Media yang digunakan di dalam proses pembelajaran dan dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran disebut media pembelajaran yang meliputi semua alat dan benda yang dapat dijadikan objek dalam pembelajaran. Rossi dan Breidle dalam Sanjaya mengatakan:

Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Rossi alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran.⁴⁴

Hal ini juga dikemukakan oleh Martial / Ladenthin dalam Barsch yang mengatakan, media pembelajaran merupakan benda nyata yang dapat digunakan sebagai objek pembelajaran atau sebagai alat bantu di dalam proses pembelajaran. *“Unterrichtsmedien sind reale Gegenstände, die Lernobjekte oder Hilfsmittel sind.*⁴⁵ Sebagai objek pembelajaran, media pembelajaran memungkinkan pembelajar untuk mendapatkan pengalaman dalam meraih tujuan pembelajaran, *“Als Lernobjekte ermöglichen sie Erfahrungen, die dem Erreichen der Lernziele dienen.*”⁴⁶ sedangkan sebagai alat bantu, media pembelajaran juga dapat digunakan untuk menghasilkan objek pembelajaran. *“Als Hilfsmittel werden sie dazu verwendet, Lernobjekte zugänglich zu machen oder zu erzeugen.*”⁴⁷

⁴³ Wina Sanjaya. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2006) h. 163

⁴⁴ *Ibid.*, h. 163

⁴⁵ Achim Barsch, *Mediendidaktik Deutsch* (Paderborn: Verlag Ferdinand Schöningh GmbH, 2006) h. 25

⁴⁶ *Ibid.*, h. 25

⁴⁷ *Ibid.*, h. 25

Menurut pemaparan diatas, media pembelajaran adalah alat dan benda yang bersifat nyata dan dapat digunakan di dalam proses pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Sadiman, dkk media pembelajaran menurut karakteristiknya di bagi menjadi tiga, yaitu media grafis, media audio dan media proyeksi diam⁴⁸. Salah satu contoh dari media proyeksi diam yang sering digunakan di dalam proses pembelajaran adalah permainan. Permainan sebagai media pembelajaran digunakan di dalam proses pembelajaran, karena di dalam permainan terdapat proses interaksi antara pemain yang terikat oleh aturan – aturan di dalam permainan tersebut yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. “Permainan (games) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan – aturan tertentu untuk mencapai tujuan – tujuan tertentu pula.”⁴⁹

4. Permainan

Permainan seringkali digunakan di dalam proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran bahasa asing. Seperti dikatakan oleh Heyd, permainan pembelajaran melalui bahasa dapat digunakan untuk melatih semua keterampilan mendengar, membaca, berbicara dan menulis. “*Lernspiele durch Sprache werden vor allem zur Übung der Fertigkeiten Hör- oder Leseverstehen,*

⁴⁸ Dr, Arief S, Sadiman, dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), h. 28

⁴⁹ *Ibid.*, h. 28

*Sprechen und Schreiben verwendet.*⁵⁰ Dauvillier dan Lévy-Hillerich juga mengungkapkan bahwa membaca, menulis, mendengar dan berbicara atau semua kegiatan tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan banyak permainan, tergantung guru yang menentukan mana permainan yang sesuai untuk melatih keterampilan tersebut. *“In vielen Spielen wird gelesen **und** geschrieben oder gehört **und** gesprochen oder auch alles gemeinsam – je nachdem, für welche Variante Sie sich entscheiden.”*⁵¹

Keterampilan yang akan dilatihkan pada penelitian ini adalah keterampilan berbicara. Seperti diungkapkan Schatz bahwa dengan menggunakan permainan juga dapat membantu meningkatkan keterampilan berbahasa karena di dalam permainan dapat memupuk keterampilan berbicara secara terus menerus, *“Im Spiel kann gerade die Sprechfertigkeit nachhaltig gefördert werden.”*⁵²

Untuk menentukan jenis permainan yang dibutuhkan dalam melatih keterampilan berbicara, maka sesi bermain harus dipersiapkan secara matang oleh guru, salah satunya dengan menentukan permainan apa yang dapat dimainkan untuk melatih keterampilan berbicara. Selain itu, penentuan waktu bermain di dalam proses pembelajaran juga harus dipersiapkan. Namun, menurut Schatz permainan dapat dimainkan kapan saja di dalam tahapan belajar-mengajar. *“Spiele können in allen Übungsphasen eingesetzt werden.”*⁵³

⁵⁰ Gertraude Heyd. *Deutsch lehren: Grundwissen für den Unterricht in Deutsch als Fremdsprache* (Frankfurt am Main: Verlag Moritz Diesterweg, 1991), h. 154

⁵¹ Christa Dauvillier dan Dorothea Lévy-Hillerich, *Spiele im Deutschunterricht* (München: Goethe-Institut, 2004), h. 6

⁵² *Ibid.*, h. 102

⁵³ Heide Schatz, *Fertigkeit Sprechen* (München: Goethe-Institut, 2006) h. 102

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk melatih keterampilan berbicara dalam bahasa Jerman. Dari banyaknya permainan yang dapat dimainkan, penelitian ini akan menggunakan permainan *Ratespiel* sebagai media pembelajaran untuk melatih keterampilan berbicara bahasa Jerman.

5. Ratespiel

Ada banyak jenis permainan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, salah satunya ialah *Ratespiel*. *Ratespiel* merupakan sebuah permainan yang mengharuskan pesertanya untuk menebak sesuatu. Seperti tertulis di dalam kamus dudon bahwa, “*Ratespiel, das : Spiel, in dem etwas geraten werden muss.*”⁵⁴

Hal ini berarti bahwa untuk memainkan permainan *Ratespiel* ini pesertanya harus menebak sesuatu. Di dalam penelitian ini, sesuatu yang harus ditebak tersebut merupakan *Reiseziele* yang telah dipelajari sebelumnya. Untuk dapat menebak gambar *Reiseziele* tersebut, peserta didik akan memainkan *Ratespiel* di dalam kelompok, seperti yang disebutkan oleh Dauvillier yang mengatakan bahwa permainan, seperti yang sudah dikenal pada banyak lingkungan kebudayaan, diantaranya permainan berkelompok seperti: *Würfelspiele, Lege-, Brett-, Rate- und Denkspiele*. “*Spiele, wie wir sie in vielen Kulturkreisen kennen, können u.a. Gesellschaftsspiele sein, z.B. Würfelspiele, Lege-, Brett-, Rate- und Denkspiele.*”⁵⁵

⁵⁴ www.duden.de/rechtschreibung/Ratespiel (11.04.2017)

⁵⁵ Christa Dauvillier dan Dorothea Lévy-Hillerich, *Spiele im Deutschunterricht* (München: Goethe-Institut, 2004), h. 17

Dauvillier dan Lévy-Hillerisch menjelaskan cara bermain permainan *Ratespiel* ini dengan menekankan bahwa permainan ini juga cocok dimainkan untuk melatih keterampilan berbicara di dalam kelas, karena pada permainan berbicara ini, pemain mengatakan apa yang dia pikirkan atau yang dia lihat. “*Bei diesen Sprechspielen sagt ein Spieler, dass er an etwas denkt oder etwas sieht*”⁵⁶ Pemain (*Mitspieler*) menebak dengan menggunakan pertanyaan kepada pemain lain (*Befragte*) yang hanya boleh dijawab dengan jawaban ya atau tidak. “*Die Mitspieler müssen durch Fragen erraten, was es ist. Der Befragte darf nur mit Ja oder Nein antworten*”⁵⁷

Jadi, permainan *Ratespiel* merupakan permainan yang mengharuskan pemainnya menebak gambar *Reiseziele* yang ada pada pihak lawan. Permainan ini dimainkan secara berkelompok, dimana kelompok *Mitspieler* harus dapat menebak gambar yang ada pada kelompok *Befragte* dengan mengajukan pertanyaan berupa *Redemittel* dalam tema *Reisen* yang telah dipelajari sebelumnya.

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang ditulis oleh Martini Eka Wahyuni yang berjudul Model Pengajaran *Redemittel* Tema Kegemaran/Hobi dan Wisata dengan Menggunakan *Rallye-Spiel*, Jurusan Bahasa Jerman, Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Universitas Negeri Jakarta Tahun 2012. Penelitian tersebut relevan dengan penelitian ini, karena objek kajian

⁵⁶ *Ibid.*, h. 85

⁵⁷ *Ibid.*, h. 85

pada penelitian tersebut memiliki kesamaan yakni pada bidang model pembelajaran dan kesamaan tema yaitu, tema wisata. Namun pada penelitian tersebut, objek penelitiannya adalah melatih *Redemittel* dengan menggunakan permainan *Rally-Spiel* sedangkan dalam penelitian ini, yang dilatihkan adalah keterampilan berbicara dengan menggunakan media permainan *Ratespiel*.

Selain itu, penelitian ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Izzatun Nisa' yang berjudul Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Melalui Metode Eklektik Permainan "Tebak Tepat Pasanganmu" Pada Peserta Didik Kelas XI IPA-2 MAN Kendal, Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Negeri Semarang Tahun 2015. Penelitian tersebut memiliki kesamaan pada bidang keterampilan yang ingin dikembangkan, yaitu keterampilan berbicara dan penggunaan permainan sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan berbicara peserta didik. Walaupun terdapat sedikit kemiripan antara permainan yang digunakan, yaitu sama-sama termasuk ke dalam permainan menebak kata, namun terdapat perbedaan dalam memainkan permainan "Tebak Tepat Pasanganmu" dengan permainan "*Ratespiel*". Dalam permainan "Tebak Tepat Pasanganmu" peserta didik harus menebak kata yang diperagakan oleh ketua kelompok, jika kelompok tersebut tidak dapat menjawab maka akan dilempar pada kelompok lawan. Sedangkan dalam permainan "*Ratespiel*" peserta didik harus menebak kata yang dipikirkan oleh kelompok lawan.

C. Kerangka Berpikir

Keterampilan berbicara merupakan satu dari empat keterampilan dasar dalam berbahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik yang mempelajari bahasa asing. Berbicara merupakan keterampilan utama di dalam proses komunikasi yang mengharuskan siswa untuk dapat menyampaikan informasi dalam bahasa Jerman secara benar dan tepat. Untuk membantu peserta didik dalam melatih keterampilan berbicara ini, guru dapat menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan. Dalam penelitian ini, permainan yang digunakan adalah permainan *Ratespiel*.

Permainan *Ratespiel* ini dimainkan dengan cara menebak kosakata (*Wortschatz*) apa yang ada dipikiran lawan melalui pertanyaan – pertanyaan yang berupa ujaran – ujaran (*Redemittel*) sesuai tema *Reisen* yang telah dipelajari dan hanya boleh dijawab oleh lawan dengan jawaban “ya” atau “tidak”. Kosakata (*Wortschatz*) yang boleh ditebak hanya *Wortschatz* yang telah dipelajari di dalam tema *Reisen*.

Model pembelajaran yang dibuat dalam penelitian ini adalah model pembelajaran keterampilan berbicara tema *Reisen* dengan permainan *Ratespiel*. Model pembelajaran ini mengacu pada teori dari Adi dalam Suprihatiningrum yang mengatakan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran

berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Sebagai sebuah kerangka yang konseptual, maka di dalam sebuah model pembelajaran terdapat tahapan – tahapan pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Tahapan – tahapan pembelajaran yang digunakan dalam model pembelajaran ini adalah tahapan pembelajaran yang merupakan gabungan dari teori yang diungkapkan oleh Permendikbud No. 81A tahun 2013, teori tahapan pembelajaran menurut Heyd dan tahapan pembelajaran menurut Harmer. Tahapan pembelajaran menurut Permendikbud No. 81A tahun 2013 dipilih karena tahapan tersebut sesuai dengan kurikulum yang berlaku, yaitu kurikulum 2013. Tahapan pembelajaran menurut Heyd dipilih karena tahapan ini merupakan tahapan dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan. Tahapan ini terdiri atas tahap persiapan / *Vorbereitungsphase*, tahap bermain / *Spielphase* dan tahap penilaian / *Auswertungsphase*. Tahapan ini dapat disesuaikan dengan penelitian ini, karena penelitian ini menggunakan media permainan, sehingga membutuhkan tahapan pembelajaran dengan menggunakan permainan seperti yang dikemukakan oleh Heyd. Dan tahapan pembelajaran menurut Harmer dipilih karena di dalam tahapan ini dapat dilatihkan keterampilan berbicara. Tahapan ini terdiri atas tahap awal / *EInstieg*, tahap perolehan / *Erarbeitung* dan tahap penerapan / *Anwendung*. Peserta didik dapat melatih keterampilan berbicara pada tahap penerapan, dimana peserta didik dilatih untuk dapat menerapkan materi yang berupa *Redemittel* dalam tema *Reisen* yang diberikan ke dalam situasi tindak tutur yang disesuaikan dengan isi materi pokok yang diajarkan. Ketiga tahapan dapat

disesuaikan dengan penelitian ini, karena untuk dapat menerapkan materi yang diberikan, ketiga tahapan ini harus dilaksanakan berurutan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Tahap pertama dalam model pembelajaran ini adalah kegiatan pendahuluan berdasarkan Permendikbud No. 81 A tahun 2013. Kegiatan ini tidak digabungkan dengan tahapan pembelajaran lain karena tidak sesuai dengan kurikulum 2013. Kegiatan ini dimulai dengan membaca doa serta memberi salam dan guru mengecek kehadiran siswa. Selanjutnya guru memberikan pertanyaan mengenai materi yang telah dipelajari sebagai jembatan untuk memulai materi baru.

Tahap selanjutnya adalah tahap inti. Tahap ini diambil dari Permendikbud No. 81 A tahun 2013, dimana dalam tahap ini terdapat lima kegiatan belajar: mengamati, menanya, mengumpulkan dan mengasosiasikan, serta mengkomunikasikan hasil.

Kegiatan pertama, yaitu mengamati dan menanya yang dipadukan dengan tahap persiapan (*Vorbereitungsphase*) dari Heyd dan tahap awal (*Einstieg*) menurut Harmer, karena kedua tahapan tersebut memiliki kesamaan, yaitu penggunaan gambar untuk menarik minat peserta didik terhadap materi ajar. Pertama – tama guru akan menampilkan gambar tempat wisata yang ada di Jerman dan di Indonesia. Peserta didik diminta untuk mengamati gambar tersebut dan menebak nama tempat wisata tersebut, baik tempat wisata yang ada di Jerman maupun tempat wisata yang ada di Indonesia. Selama mengamati gambar, peserta didik diperbolehkan mengajukan pertanyaan terkait tema *Reisen*.

Selain itu, guru juga akan memandu peserta didik untuk dapat mengajukan pertanyaan secara benar dan tepat. Melalui gambar ini juga, guru akan memberikan gambaran situasi yang akan menjadi tema materi yang akan dipelajari.

Kegiatan selanjutnya yaitu, mengumpulkan dan mengasosiasikan serupa dengan tahap pemerolehan bahasa (*Erarbeitungsphase*) dari Harmer. Pada kegiatan mengumpulkan dan mengasosiasikan, guru akan menampilkan sebuah teks. Peserta didik diminta untuk membaca teks dan menyebutkan informasi yang ada di dalam teks tersebut, berupa ujaran – ujaran dalam tema *Reisen* dan tempat wisata yang ada di Jerman dan di Indonesia. Selanjutnya, peserta didik akan membuat *Mini-Dialog* dengan bantuan informasi – informasi tersebut.

Kegiatan yang terakhir merupakan kegiatan mengkomunikasikan hasil. Kegiatan ini memiliki kesamaan dengan tahap bermain (*Spielphase*) menurut Heyd dan tahap penerapan (*Anwendungsphase*) dari Harmer. Pertama – tama peserta didik akan mempresentasikan *Mini-Dialog* yang telah dibuat. Setelah itu, pada kegiatan ini juga akan dimainkan permainan *Ratespiel* untuk melatih keterampilan berbicara. Di dalam permainan ini, siswa diminta untuk dapat menebak *Wortschatz* dengan menggunakan *Redemittel* yang telah diajarkan pada kegiatan sebelumnya.

Kegiatan terakhir menurut Permendikbud No. 81A tahun 2013 adalah kegiatan penutup, dimana kegiatan ini serupa dengan tahap penilaian (*Auswertungsphase*) menurut Heyd. Pada kegiatan penutup, guru bersama – sama dengan peserta didik

membuat kesimpulan dari pelajaran hari ini, menanyakan materi yang belum dimengerti oleh peserta didik serta pemberian tugas untuk pertemuan selanjutnya. Penjelasan lebih lanjut akan dibahas pada Interpretasi, RPP dan skenario pembelajaran.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyusun model pembelajaran keterampilan berbicara kelas XII tema *Reisen* dengan *Ratespiel* untuk membantu peserta didik agar lebih termotivasi dalam berbicara dalam bahasa Jerman, terutama dalam mengaplikasikan ujaran - ujaran dalam tema *Reisen*.

B. Lingkup Penelitian

Lingkup dari penelitian ini adalah para siswa Sekolah Menengah Atas kelas XII semester genap.

C. Waktu dan Tempat

Penelitian ini dilakukan di Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Perpustakaan Jurusan Bahasa Jerman, Perpustakaan Umum Daerah, dan Perpustakaan Goethe Institut. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2015 – Mei 2017.

D. Prosedur Penelitian

Berikut ini merupakan prosedur penelitian dalam penelitian ini :

1. Menentukan topik penelitian. Dalam penelitian ini peneliti memilih model pembelajaran keterampilan berbicara sebagai topik penelitian.
2. Membaca dan mencari teori tentang model pembelajaran di buku dan internet.

3. Mengumpulkan teori – teori tentang model pembelajaran yang sesuai dengan model pembelajaran yang akan dibuat oleh peneliti.
4. Menentukan tahapan – tahapan pembelajaran yang sesuai dengan model pembelajaran yang akan dibuat.
4. Menentukan kosakata yang sesuai dalam tema *Reisen*, seperti : *Warst du in Deutschland in den Ferien ? / Warst du in Indonesien in den Ferien ? / War das super / wunderbar / toll / gut / sehr schön / langweilig ? / War das Wetter nicht so schön / nicht so gut / prima / schlecht / kalt / warm ?*
5. Menganalisis tiap tahapan – tahapan pembelajaran
6. Membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan tahapan – tahapan pembelajaran
7. Menarik kesimpulan

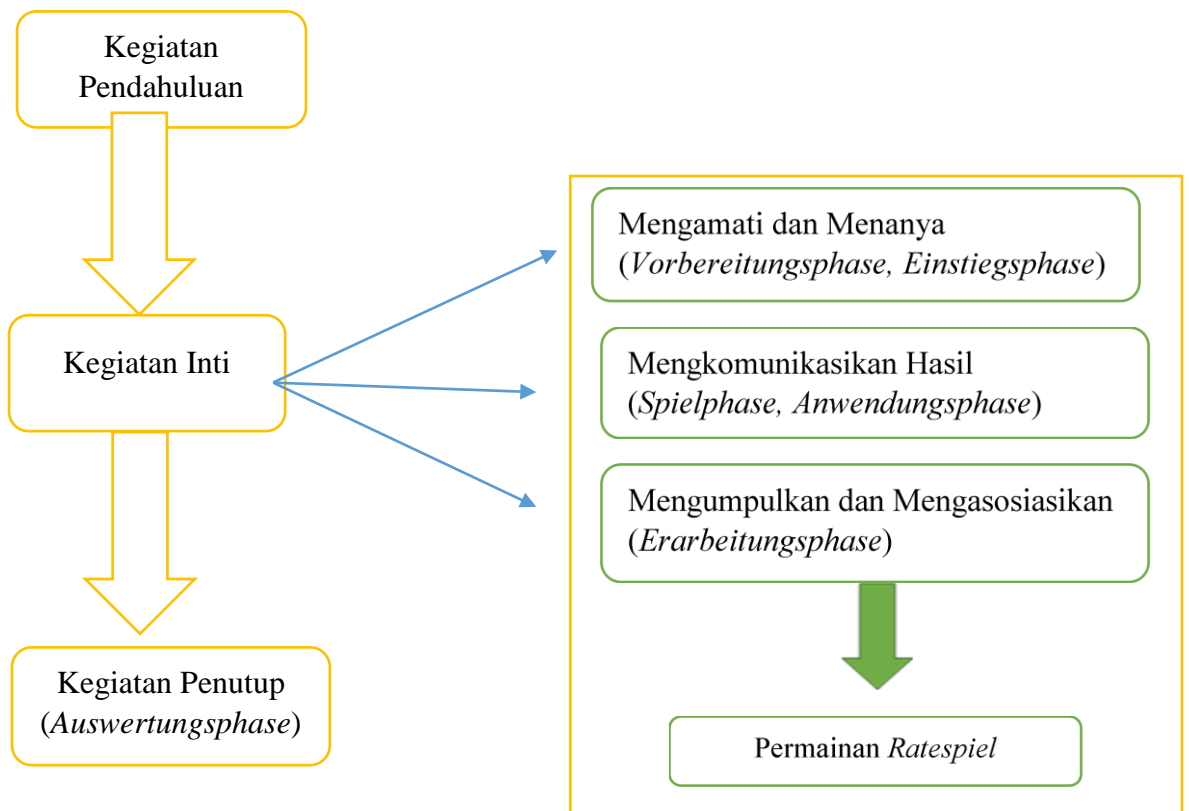
BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Model (*Design*)

Dalam penelitian ini model yang disusun adalah model pembelajaran keterampilan berbicara tema *Reisen* untuk siswa SMA kelas XII dengan *Ratespiel* menggunakan tahapan – tahapan pembelajaran yang merupakan gabungan dari tahapan pembelajaran menurut Permendikbud No.81A tahun 2013, tahapan pembelajaran menurut Heyd dan tahapan pembelajaran menurut Harmer yang dijabarkan sebagai berikut :

Bagan 1. Model (*Design*) pembelajaran keterampilan berbicara



B. Interpretasi

Model pembelajaran keterampilan berbicara kelas XII tema *Reisen* dengan *Ratespiel* sebagai media pembelajaran terdiri atas tiga kegiatan yaitu: (1) Kegiatan pendahuluan, (2) Kegiatan inti: mengamati, menanya (*Vorbereitungsphase / Einstiegsphase*), mengumpulkan dan mengasosiasikan (*Erarbeitungsphase*), serta mengkomunikasikan hasil (*Spielphase / Anwendungsphase*), (3) Kegiatan penutup (*Auswertungsphase*).

Tiga tahapan pembelajaran di atas diterapkan ke dalam Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat untuk satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 3 x 45 menit.

Berikut adalah penjelasan mengenai tahapan-tahapan yang digunakan dalam model pembelajaran ini

1. Kegiatan Pendahuluan

Pada tahap ini guru memulai pelajaran dengan mengajukan pertanyaan terkait materi yang telah dibahas dalam tema sebelumnya, yaitu tema *Hobby und Freizeitbeschäftigung*. Guru akan mengajukan pertanyaan “*Was ist dein Hobby ?*” dan secara acak akan menunjuk peserta didik untuk menjawab pertanyaan tersebut. Setelah itu, guru akan bertanya kepada peserta didik “*Hat jemand Reise als Hobby ?*”. Kemudian, guru membuat assosiogram dengan tema *Reisen* dan meminta peserta didik untuk menyebutkan kosakata yang mereka ketahui dalam tema *Reisen*. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menyiapkan peserta didik, baik

secara fisik maupun psikis untuk dapat menerima materi baru yang akan dipelajari. Alokasi waktu pada kegiatan awal ini adalah 15 menit.

2. Kegiatan Inti

Pada tahap ini terdapat lima kegiatan pembelajaran, yaitu: mengamati, menanya, mengumpulkan dan mengasosiasikan, serta mengkomunikasikan hasil, kelima kegiatan tersebut dipadankan dengan tahap persiapan

(*Vorbereitungsphase*), tahap bermain (*Spielphase*) dan tahap penilaian

(*Auswertungsphase*) menurut teori Heyd dan tahap awal (*Einstieg*), tahap

pemerolehan (*Erarbeitung*) dan tahap penerapan (*Anwendung*) dari teori Harmer.

Berikut penjelasan dari kelima kegiatan pembelajaran yang terdapat pada kegiatan inti:

a. Mengamati dan Menanya (*Vorbereitungsphase / Einstiegsphase*)

Pada kegiatan mengamati, guru menampilkan sebuah gambar yang berisi gambar tempat wisata (*Reiseziel*) yang ada di Jerman dan di Indonesia. Guru meminta peserta didik untuk mengamati gambar tempat wisata tersebut dan menyebutkan informasi dari gambar yang ada didepan kelas. . Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk membangun minat dan perhatian peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari.

Selanjutnya adalah kegiatan menanya, dimana siswa dapat menanyakan pertanyaan – pertanyaan yang berkaitan dengan informasi yang tersaji di depan kelas. Pertanyaan lain yang masih berkaitan dengan tema *Reisen* juga dapat ditanyakan dalam kegiatan ini. Tujuan dari kegiatan menanya ini adalah agar

peserta didik dapat mengajukan pertanyaan secara mandiri dari hasil pengamatan sebagai dasar untuk mengumpulkan informasi lebih lanjut. Alokasi waktu pada kegiatan ini selama 10 menit.

b. Mengumpulkan dan Mengasosiasikan (*Erarbeitungsphase*)

Pada kegiatan mengumpulkan dan mengasosiasikan, peserta didik akan diberikan sebuah teks dengan tema *Reisen*. Kemudian guru meminta peserta didik untuk melihat dan membaca teks tersebut dengan pelafalan dan intonasi yang baik dan benar. Setelah itu, guru meminta peserta didik untuk menyebutkan informasi apa saja yang didapat dari teks yang dibaca. Informasi yang ada di teks tersebut merupakan penggunaan ujaran – ujaran (*Redemittel*) terkait tema *Reisen*. Setelah itu, peserta didik akan diberikan latihan berkaitan dengan penggunaan *Redemittel* dalam tema *Reisen*.

Setelah itu, membuat *Mini-Dialog* berdasarkan informasi yang telah didapat berupa *Redemittel* dalam tema *Reisen* dan *Reiseziele* yang ada di Jerman dan di Indonesia. Tujuan dari kegiatan ini adalah agar peserta didik dapat memproses informasi untuk menemukan keterkaitan antar informasi tersebut. Alokasi waktu pada kegiatan ini selama 35 menit.

c. Mengkomunikasikan Hasil (*Spielphase / Anwendungsphase*)

Kegiatan selanjutnya adalah mengkomunikasikan hasil, dimana pada tahap ini, peserta didik diminta untuk mempresentasikan *Mini-Dialog* yang telah dibuat. Selanjutnya, untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam memproduksi informasi, dapat dilakukan dengan menggunakan permainan *Ratespiel*.

Permainan *Ratespiel* dalam model pembelajaran ini dimainkan di dalam kelompok. Pertama – tama guru membagi kelas menjadi 6 kelompok, jumlah tiap kelompok bergantung pada jumlah peserta didik di dalam kelas. Setiap kelompok akan dibagi lagi menjadi dua, yaitu sebagai *Befragte* dan *Mitspieler*. Guru menjelaskan cara bermain *Ratespiel*. Selanjutnya, tiap pasangan kelompok *Befragte* – *Mitspieler* akan berdiri berhadapan. Kelompok yang bertanya (*Mitspieler*) akan mengajukan pertanyaan dengan menggunakan *Redemittel* yang telah dipelajari, seperti: “*Warst du in den Ferien in Deutschland ?*”, “*Warst du in den Ferien in Indonesien ?*”, “*War es super ?*”, “*War das Wetter prima ?*”, dan sebagainya. Dan kelompok lainnya (*Befragte*) hanya boleh menjawab dengan jawaban “*Ja*” atau “*Nein*”. Setiap pasangan *Befragte* – *Mitspieler* diberikan waktu untuk menebak selama 1 menit. Setelah lewat 1 menit pasangan *Befragte* – *Mitspieler* akan bertukar peran. Setiap jawaban yang tertebak akan mendapatkan 1 nilai yang akan diakumulasikan pada akhir permainan. Kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi akan memenangkan permainan. Waktu yang dibutuhkan pada kegiatan ini adalah selama 45 menit.

3. Kegiatan Akhir (*Auswertungsphase*)

Pada kegiatan ini, guru dan siswa bersama – sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari pada pertemuan hari itu. Setelah itu, guru akan melakukan evaluasi dengan memilih peserta didik secara acak sebagai sampel untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diberikan. Hal ini dilakukan karena terbatasnya waktu, sehingga tidak memungkinkan bagi guru untuk meminta peserta didik untuk membuat dialog satu per satu. Dalam proses

evaluasi, guru akan meminta peserta didik yang disebutkan namanya untuk memilih gambar secara acak dan melakukan dialog bersama teman sebangku seperti yang telah dipelajari. Jumlah peserta didik yang dipilih oleh guru untuk melakukan evaluasi adalah sebanyak 4 pasang. Alokasi waktu untuk kegiatan ini adalah selama 30 menit.

C. Pembahasan

Model pembelajaran ini terdiri atas tiga kegiatan yaitu: Kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir (*Auswertungsphase*). Kegiatan – kegiatan ini disusun ke dalam model pembelajaran dan selanjutnya diterapkan dalam kegiatan belajar – mengajar agar proses belajar – mengajar dapat berjalan dengan baik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran,

Setiap kegiatan pembelajaran di dalam model pembelajaran ini harus dilakukan secara berurutan dan sesuai dengan RPP, serta teori yang digunakan, Karena jika tidak sesuai dengan model yang dibuat dan teori yang digunakan, maka secara teoritis proses pembelajaran akan terganggu dan kemungkinan peserta didik akan kesulitan dalam memahami materi yang digunakan, sehingga tujuan pembelajaran akan sulit untuk dicapai.

Apabila dalam pelaksanaan model pembelajaran ini tidak berjalan sesuai dengan yang tertera di dalam penelitian ini, kemungkinan yang dapat dilakukan oleh guru adalah merubah jumlah kelompok siswa dari kelompok besar menjadi kelompok – kelompok kecil yang terdiri dari 2 sampai 4 orang siswa per kelompok untuk memainkan permainan *Ratespiel* ini. Materi yang ditebak tetap

sama yaitu gambar *Reiseziel* yang ada pada lawan. Selain itu, guru juga harus membacakan tata cara permainan *Ratespiel* ini dan memastikan bahwa peserta didik sudah memahami permainan tersebut, sehingga tidak terjadi kesalahpahaman saat permainan berlangsung.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai langkah – langkah pembelajaran bahasa Jerman tema *Reisen* dengan menggunakan *Ratespiel*, maka dapat disimpulkan bahwa langkah - langkah pembelajaran di dalam model ini terdiri atas 3 tahapan pembelajaran, yaitu: (1) Kegiatan awal, (2) Kegiatan inti yang terdiri atas lima kegiatan pembelajaran, yaitu: (a) mengamati dan menanya yang telah disesuaikan dengan tahap persiapan (*Vorbereitungsphase*) dan tahap awal (*Einstieg*), (b) mengumpulkan dan mengasosiasikan yang disesuaikan dengan tahap perolehan (*Erarbeitungsphase*), dan (c) mengkomunikasikan hasil yang disesuaikan dengan tahap bermain (*Spielphase*) dan tahap penerapan (*Anwendung*), (3). Kegiatan penutup yang disesuaikan dengan tahap penilaian (*Auswertungsphase*). Permainan *Ratespiel* akan dimainkan pada kegiatan mengkomunikasikan hasil (*Spielphase / Anwendung*) untuk melatih keterampilan berbicara siswa kelas XII dalam tema *Reisen*.

Model pembelajaran keterampilan berbicara kelas XII tema *Reisen* dengan permainan *Ratespiel* ini disusun berdasarkan tahapan pembelajaran yang telah dijelaskan diatas dan dalam penggunaannya di tuangkan kedalam sebuah RPP dengan alokasi waktu selama 3 x 45 menit.

B. Implikasi

Penggunaan permainan *Ratespiel* dalam model pembelajaran ini memiliki implikasi kepada guru dan peserta didik untuk mempermudah proses belajar mengajar, terutama dalam melatih keterampilan berbicara. Dengan *Ratespiel* peserta didik akan dilatihkan *Redemittel* dalam tema *Reisen* secara perlahan dan terus menerus, sehingga peserta didik akan terbiasa untuk melafalkan *Redemittel* tersebut dan dapat secara otomatis mengajukan dan menjawab pertanyaan dari lawan bicara sesuai dengan *Redemittel* yang telah diajarkan.

C. Saran

Saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah guru dapat menggunakan permainan *Ratespiel* ini di dalam proses belajar mengajar untuk memudahkan peserta didik dalam melatih keterampilan berbicara. Selain dalam tema *Reisen*, permainan ini juga dapat digunakan untuk tema yang lain, misalnya tema *Hobby und Freizeitsbeschäftigung*. Bagi para peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian dengan menggunakan permainan *Ratespiel*, terutama dalam melatih keterampilan berbicara.

DAFTAR PUSTAKA

- Barkowski, Hans & Hans-Jürgen Krumm. 2010. *“Fachlexikon Deutsch als Fremd- und Zweitsprache”*. Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag GmbH & Co. KG.
- Barsch, Achim. 2006. *“Mediendidaktik Deutsch”*. Paderborn: Verlag Ferdinand Schöningh GmbH.
- Dauvillier, Christa & Dorothea Lévy-Hillerich. *“Spiele im Deutschunterricht”*. München: Goethe-Institut.
- Direktorat Pembinaan SMA, Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *“Pembelajaran Bahasa Jerman Melalui Pendekatan Saintifik”*.
- Dr. Sadiman, Arief S, dkk. 2009. *“Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya”*. Jakarta: Rajawali Pers
- Ende, Karin, *et al.* 2013. *“Curriculare Vorgaben und Unterrichtsplanung 6”*. München: Goethe-Institut.
- Funk, Hermann, *et al.* 2014. *“Aufgaben, Übungen. Interaktion 4”*. München: Goethe-Institut.
- Heyd, Gertraude. 1991. *“Deutsch lehren: Grundwissen für den Unterricht in Deutsch als Fremdsprache”*. Frankfurt am Main: Verlag Moritz Diesterweg.
- Huneke, Hans-Werner & Wolfgang Steinig. *“Deutsch als Fremdsprache: Eine Einführung”*. Berlin: Erich Schmidt Verlag GmbH & Co.

Kementerian pendidikan dan Kebudayaan. 2016. “*Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Atas / Madrasah Aliyah (SMA/MA/): Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Jerman.*”

Lampiran IV: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 81A Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum pembelajaran. <http://luk.staff.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendikbud81A-2013ImplementasiK13Lengkap.pdf> (29.11.16)

M. Fadlillah. 2014. “*Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTs, & SMA/MA*”. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Metodemodelpembelajaran.blogspot.co.id/2015/11/pengertian-model-pembelajaran.html?m=1 (23.03.2016)

Sanjaya, Wina. 2006. “*Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*”. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Schatz, Heide. 2006. “*Fertigkeit Sprechen*”. München: Goethe-Institut.

Suprihatiningrum, Jamil. 2013. “*Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi*”. Jogjakarta: Ar - Ruzz Media.

Weigmann, Jürgen. 1999. “*Unterrichtsmodelle für Deutsch als Fremdsprache*”. Ismaning: Max Hueber Verlag.

Wicaksono, Andri, dkk. 2016. “*Teori Pembelajaran Bahasa: Suatu Catatan Singkat*”. Yogyakarta: Garudhawaca.

www.duden.de/rechtschreibung/Ratespiel (11.04.2017)

