

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Jerman merupakan salah satu negara maju dan sangat berpengaruh di bidang teknologi, ilmu pengetahuan dan pariwisata, bahkan kini bahasa Jerman menjadi salah satu bahasa asing yang dipelajari di Sekolah Menengah Atas (SMA) di Indonesia. Melalui pembelajaran bahasa Jerman dapat dikembangkan keterampilan siswa dalam berkomunikasi lisan dan tulisan untuk memahami, menyampaikan informasi, pikiran dan perasaan.

Berdasarkan silabus Kurikulum 2013 yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan Nasional dinyatakan, bahwa ada empat keterampilan bahasa yang perlu dipelajari siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Jerman, antara lain: mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis.<sup>1</sup>

Empat keterampilan tersebut penting dimiliki siswa, tetapi dalam penelitian ini hanya difokuskan pada keterampilan membaca, karena melalui kegiatan membaca siswa dapat memahami sejumlah teks bacaan dan memperoleh informasi baru dan penting, serta bermanfaat bagi ilmu pengetahuan.

---

<sup>1</sup>*Silabus Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Jerman*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional, 2013), hh. 2-6.

Menurut Bausch, Christ dan Krumm, seseorang mendapatkan informasi baru melalui kegiatan membaca. “*In jedem Zeitmoment nimmt der Leser eine Fülle von neuen Informationen auf, ...*”.<sup>2</sup>

Oleh karena itu siswa perlu memiliki kemampuan memahami teks bacaan dalam bahasa Jerman agar siswa mampu berbahasa Jerman dengan baik. Selain itu siswa juga mendapatkan informasi penting yang bersumber dari teks bacaan.

Berdasarkan pengalaman peneliti saat mengikuti Program Pengalaman Lapangan di SMA, siswa kurang termotivasi untuk membaca teks berbahasa Jerman, karena siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami isi teks tersebut. Untuk itu dibutuhkan teknik pembelajaran yang dapat membangkitkan minat, motivasi dan melatih siswa agar mampu memahami teks berbahasa Jerman. Salah satu teknik yang dapat dipilih guru sebagai bentuk penyajian materi dalam proses pembelajaran di sekolah, yaitu permainan.

Permainan bertujuan agar proses pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa takut untuk belajar atau takut akan memperoleh nilai yang kurang baik. Selain itu siswa merasa lebih nyaman selama mengikuti pembelajaran di kelas dan tidak merasa takut akan keterbatasan waktu yang dimiliki saat belajar. Melalui kegiatan permainan dapat juga menimbulkan rasa empati siswa, mempererat kerjasama antar siswa dan meningkatkan komunikasi dalam belajar, sebagaimana yang diungkapkan Dauvillier dan Lévy-Hillerich:

*Spiele sollten vor allem Spaß machen und den Unterricht in einer Atmosphäre ablaufen lassen, die frei ist von Angst, Zeit- und Notendruck. Wir wollen Sie ermutigen, den Einsatz von Spielen zu Ihrer eigenen Sache zu machen*

---

<sup>2</sup>Karl-Richard Bausch, Herbert Christ dan Hans-Jürgen Krumm, *Handbuch Fremdsprachenunterricht* (Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag GmbH & Co. KG, 2007), h. 287.

*und die Spielziele Spaß, Empathie, Zusammenarbeit und Kommunikation zu erreichen.*<sup>3</sup>

Salah satu jenis permainan yang dapat dipilih guru, yaitu kuis. Kuis merupakan permainan yang terdiri dari beberapa kelompok dan setiap kelompok terdiri dari empat atau lima orang, seperti yang dikatakan Brounstein: “*Für dieses Spiel müssen Sie ein größeres Team in Untergruppen von vier oder fünf Leuten aufteilen*”.<sup>4</sup> Oleh karena itu permainan kuis diharapkan dapat menjadi teknik permainan yang dapat membantu siswa dalam memahami isi teks, karena permainan dapat digunakan siswa sebagai latihan dalam pembelajaran.

Permainan kuis ini disajikan secara interaktif, karena terdapat hubungan timbal balik antara guru dan siswa. Permainan kuis dalam penelitian ini juga didukung oleh program aplikasi komputer *microsoft powerpoint*. Di dalam prakteknya siswa akan bekerja secara berkelompok dan berkompetisi dengan kelompok lain untuk menjawab pertanyaan dengan tepat dalam kuis. Salah satu kelompok yang dapat menjawab pertanyaan dengan tepat akan mendapatkan skor.

Untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, maka diperlukan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Amri mengatakan:

Setiap guru pada setiap satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa,

---

<sup>3</sup>Christa Dauvillier dan Dorothea Lévy-Hillerich, *Spiele im Deutschunterricht* (Berlin: Langenscheidt, 2004), h. 5.

<sup>4</sup>Marty Brounstein, *Erfolgreich Teamsleiten für Dummies* (Weinheim: Wiley-VCH Verlag GmbH & Co. KGaA, 2007), h. 140.

kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.<sup>5</sup>

Selain itu penyusunan RPP yang berguna untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik juga sesuai dengan tujuan Kurikulum 2013. Oleh karena itu penyusunan RPP berpusat pada peserta didik, seperti yang dikatakan Martiyono dkk.:

Sesuai dengan tujuan Kurikulum 2013 untuk menghasilkan peserta didik sebagai manusia yang mandiri dan tak berhenti belajar, proses pembelajaran dalam RPP dirancang dengan berpusat pada peserta didik untuk mengembangkan motivasi, minat, rasa ingin tahu, kreativitas, inisiatif, inspirasi, kemandirian, semangat belajar, keterampilan belajar dan kebiasaan belajar.<sup>6</sup>

Adapun RPP terdiri dari rancangan kegiatan pembelajaran yang dibuat oleh guru atau pengajar untuk memperkirakan kegiatan yang dilakukan selama mengajar. Mulyasa mengatakan, bahwa: RPP merupakan perencanaan jangka pendek untuk memperkirakan dan memproyeksikan tentang apa yang akan dilakukan guru dalam pembelajaran dan pembentukan kompetensi peserta didik.<sup>7</sup>

Hal ini menunjukkan RPP berguna bagi guru untuk menghasilkan pembelajaran yang dapat berjalan secara sistematis, inspiratif dan menyenangkan, serta tercipta motivasi bagi siswa dalam belajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka dibutuhkan suatu rancangan model pembelajaran keterampilan membaca teks tema *Schule* dengan permainan kuis interaktif, karena diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam membaca dan

---

<sup>5</sup>Sofan Amri, *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013* (Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya, 2013), h. 50.

<sup>6</sup>Martiyono et al., *Mengelola dan Mendampingi Implementasi Kurikulum 2013* (Yogyakarta: CV. Aswaja Pressindo, 2014), h. 229.

<sup>7</sup>E. Mulyasa, *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009), h. 154.

memahami teks, serta mampu melatih kemampuan kognitif dan afektif siswa selama mengikuti proses pembelajaran bahasa Jerman di sekolah.

Tema *Schule* dipilih, karena merupakan salah satu tema yang diajarkan di SMA kelas X, semester genap. Tema *Schule* juga berhubungan dengan kehidupan sehari-hari siswa di sekolah, sehingga melalui tema tersebut diharapkan siswa dapat memahami teks bacaan dalam bahasa Jerman.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka peneliti mengidentifikasikan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Mengapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami teks bacaan?
2. Strategi apa yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran agar siswa dapat memahami teks bacaan?
3. Apakah teknik permainan kuis interaktif dapat digunakan siswa dalam memahami teks bacaan tema *Schule*?
4. Bagaimana pemberian teknik permainan kuis interaktif sebagai latihan keterampilan membaca teks bahasa Jerman tema *Schule*?
5. Bagaimana tahap-tahap model pembelajaran keterampilan membaca teks tema *Schule* dengan teknik permainan kuis interaktif?

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti memfokuskan masalah pada tahap-tahap model pembelajaran keterampilan membaca teks tema *Schule* dengan teknik permainan kuis interaktif .

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: “Bagaimana tahap-tahap model pembelajaran keterampilan membaca teks pada tema *Schule* dengan teknik permainan kuis interaktif?

### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk merancang model pembelajaran keterampilan membaca teks tema *Schule* dengan teknik permainan kuis interaktif untuk siswa SMA kelas X.

### **F. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Universitas Negeri Jakarta dan Goethe-Institut Jakarta dari bulan Maret 2013 hingga Oktober 2014.

### **G. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru sebagai alternatif model pembelajaran yang interaktif dalam keterampilan membaca teks dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran siswa di kelas.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Teori**

##### **1. Model Pembelajaran**

Model pembelajaran dirancang oleh pendidik sebagai suatu acuan atau pandangan mengenai tahap-tahap pembelajaran yang akan dilakukan di dalam kelas, seperti yang dikatakan oleh Weigmann: “*Jedem Unterrichtsmodell ist eine Übersicht über die Unterrichtsphasen vorangestellt, in der Funktion(en) und Lernziele dieser Unterrichtsphasen ausgeführt werden*”.<sup>8</sup> Setiap model pembelajaran merupakan acuan dalam merancang fase-fase pembelajaran di dalam kelas agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka dalam rancangan model pembelajaran yang berisi tahap-tahap pembelajaran perlu disesuaikan dengan materi ajar yang akan diberikan di dalam kelas. Hal serupa juga dikatakan Neuner dan Hunfeld, bahwa “*Das Beschreibungsmodell, welches als Grundlage für die Planung des Fremdsprachenunterrichts verwendet wird, bestimmt also die Lernziele und Lernverfahren: ...*”.<sup>9</sup> Model pembelajaran dirancang sebagai acuan dalam RPP yang disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran.

---

<sup>8</sup>Jürgen Weigmann, *Unterrichtsmodelle für Deutsch als Fremdsprache* (Ismaning: Max Hueber Verlag, 1999), h. 12.

<sup>9</sup>Gerhard Neuner dan Hans Hunfeld, *Methoden des fremdsprachlichen Deutschunterrichts* (Berlin: Heenemann, 2012), h. 12.

Model pembelajaran tidak hanya mencakup tahap-tahap pembelajaran dan materi ajar, namun juga perangkat-perangkat pembelajaran yang digunakan di kelas, seperti buku, media, kurikulum, sosialisasi antar siswa dan guru, serta bahan ajar atau perangkat lainnya, seperti yang dikatakan oleh Amri:

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain.<sup>10</sup>

Perangkat-perangkat pembelajaran tersebut digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran di kelas. Aktivitas pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa di kelas untuk menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran. Hal serupa juga dikatakan oleh Bimmel, Kast dan Neuner, bahwa “..., denn jede einzelne Phase hat ihre eigenen Lernziele, Lernaktivitäten, Sozialformen, Materialien, Medien/Hilfsmittel und Lehreraktivitäten”.<sup>11</sup> Setiap fase dalam model pembelajaran memiliki tujuan, aktifitas belajar, sosialisasi antar siswa dan guru. Untuk mencapai hal tersebut diperlukan materi ajar, media atau bahan bantuan dan aktivitas guru.

Berdasarkan teori-teori tersebut model pembelajaran merupakan pola yang digunakan sebagai pedoman dalam RPP yang terdiri dari tahap-tahap pembelajaran dan disesuaikan dengan materi pembelajaran di kelas. Selain itu ditentukan pula perangkat pembelajaran lainnya yang dapat menunjang kegiatan atau aktivitas pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

---

<sup>10</sup> Amri, *op. cit.*, h. 34.

<sup>11</sup> Peter Bimmel, Bernd Kast dan Gerd Neuner, *Deutschunterricht Planen Arbeit mit Lehrwerkslektionen* (Berlin: Langenscheidt, 2003), h. 56.

## 2. Tahap-Tahap Pembelajaran

Pada umumnya model pembelajaran berisi RPP dan di dalamnya terdapat tahap-tahap pembelajaran. Tahap-tahap pembelajaran diperlukan guru agar proses pembelajaran dari awal hingga akhir berjalan dengan baik. Bimmel, Kast dan

Neuner berpendapat, “*Bei der Unterrichtsvorbereitung wird für jeweils geplante(n) Phase(n) entschieden, welches Lernziel erreicht werden soll, ...*”.<sup>12</sup>

Berdasarkan teori tersebut, maka tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan adanya perencanaan pembelajaran di dalam kelas. Adapun rencana pembelajaran tersebut terdiri dari tahap-tahap pembelajaran. Berikut ini adalah tahap-tahap pembelajaran yang sesuai dengan teori dari beberapa ahli.

### 2.1. Tahap-Tahap Pembelajaran Sesuai Teori Mulyasa

Mulyasa mengatakan, bahwa ada tiga kegiatan pembelajaran yang biasa digunakan guru dalam suatu model pembelajaran. “Pada umumnya pelaksanaan pembelajaran mencakup tiga kegiatan, yakni pembukaan, pembentukan kompetensi, dan penutup”.<sup>13</sup>

Pembukaan merupakan suatu kegiatan awal yang harus dilakukan guru untuk memulai atau membuka pelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk menarik perhatian dan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal-hal yang dapat dilakukan dalam kegiatan awal pembelajaran, yaitu menghubungkan kompetensi yang dimiliki siswa dan materi ajar yang lalu dengan materi ajar yang akan diberikan, menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari. Pada

---

<sup>12</sup> *Ibid.*, h. 58.

<sup>13</sup> Mulyasa, *op. cit*, h. 181.

kegiatan ini juga dapat digunakan media atau sumber belajar lain yang sesuai dengan materi ajar.

Kegiatan kedua adalah pembentukan kompetensi. Kegiatan ini merupakan kegiatan inti dalam menyampaikan informasi yang terdapat dalam materi pokok pembelajaran. Siswa juga dibantu guru untuk membentuk kompetensi yang hendak dicapai sesuai materi ajar. Kegiatan ini juga memungkinkan guru untuk mengembangkan dan memodifikasi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan berbagai teknik pembelajaran sesuai dengan situasi, kondisi, kebutuhan, serta kemampuan siswa dalam belajar.

Kegiatan terakhir dalam pembelajaran adalah penutup. Kegiatan yang dilakukan dalam kegiatan penutup, di antaranya menarik kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari, meninjau kembali pemahaman siswa terhadap materi ajar dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa dan memberikan tugas atau tes sebagai bentuk evaluasi tentang materi yang telah dipelajari. Tujuannya untuk mengetahui keberhasilan pembentukan kompetensi dan pemahaman siswa yang telah dilalui pada kegiatan sebelumnya, serta tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran. Selain itu kegiatan ini juga digunakan guru untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup>Ibid., hh. 181-186.

## 2.2. Tahap-Tahap Pembelajaran Sesuai Teori Martiyono dkk.

Martiyono dkk. membagi pelaksanaan pembelajaran menjadi tiga kegiatan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.<sup>15</sup>

Pada kegiatan pendahuluan guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran. Lalu peserta didik mengajukan pertanyaan dengan mengaitkan pelajaran sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. Dalam tahap ini peserta didik dijelaskan mengenai tujuan pembelajaran atau Kompetensi Dasar (KD) yang akan dicapai, serta cakupan materi dan uraian kegiatan sesuai silabus. Tahap pendahuluan bertujuan untuk membangkitkan motivasi dan memfokuskan perhatian peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Tahap selanjutnya adalah kegiatan inti. Kegiatan ini merupakan proses pembelajaran untuk mencapai KD yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta mengembangkan kreativitas dan kemandirian peserta didik. Pada kegiatan ini guru juga dapat menggunakan berbagai metode pembelajaran yang disesuaikan dengan situasi, kondisi dan kemampuan peserta didik, serta materi ajar yang diberikan. Kegiatan inti dapat meliputi proses mengamati, menanya, mengumpulkan dan mengasosiasikan, serta mengkomunikasikan hasil. Pada kegiatan mengamati, peserta didik difasilitasi guru untuk melakukan pengamatan melalui kegiatan memperhatikan, seperti melihat, membaca teks atau mendengarkan audio atau rekaman. Selanjutnya guru juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk

---

<sup>15</sup>Martiyono *et al.*, *op. cit.*, h. 234.

bertanya. Pada kegiatan ini guru mengarahkan peserta didik agar dapat mengajukan pertanyaan mengenai sesuatu yang dilihat, disimak atau dibaca pada kegiatan sebelumnya. Setelah melalui kegiatan mengamati dan menanya, peserta didik melalui proses menggali dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber dengan berbagai cara, serta melakukan eksperimen. Selanjutnya informasi yang telah didapat berdasarkan hasil pengumpulan informasi atau eksperimen diproses dan dikaitkan satu sama lain atau diasosiasikan untuk dijadikan sebagai dasar pengambilan berbagai kesimpulan. Proses berikutnya mengkomunikasikan hasil, yaitu peserta didik menuliskan dan menyampaikan hasil yang ditemukan dalam kegiatan mengumpulkan informasi dan mengasosiasikan. Hasil tersebut dikomunikasikan di kelas dan dijadikan sebagai penilaian hasil belajar peserta didik, baik secara individual maupun kelompok.

Terakhir adalah kegiatan penutup. Adapun aktivitas yang dilakukan pada kegiatan tersebut, antara lain merangkum atau menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari pada kegiatan inti, memberikan tugas atau tes mengenai materi pembelajaran dan memberikan penilaian atas hasil belajar peserta didik. Selanjutnya dapat juga disampaikan materi atau rencana pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> *Ibid.*, hh. 235-237.

## **2.3. Tahap-Tahap Pembelajaran Sesuai Teori Arnold, Sandfuchs dan Wiechmann**

Tahap-tahap pembelajaran yang disampaikan oleh Arnold, Sandfuchs dan Wiechmann merupakan tahap-tahap pembelajaran yang berisi permainan. Tahap-tahap pembelajaran dengan permainan dibagi menjadi tiga tahap, antara lain tahap pengantar, tahap pelaksanaan permainan dan tahap evaluasi. Arnold, Sandfuchs dan Wiechmann mengatakan, bahwa:

*In Bezug auf die Durchführung von Planspiel werden in Regel drei Phasen unterschieden, die jedoch zum Teil unterschiedlich benannt werden: (1) Einführung, Hinführung, Briefing, (2) Durchführung, Spiel, Gaming, (3) Auswertung, Reflexion, Debriefing.*<sup>17</sup>

Tahap pengantar permainan bertujuan agar para pemain terbiasa dengan tujuan permainan, posisi awal permainan dan aturan permainan yang akan mengambil alih peran dan berhubungan erat dengan struktur organisasi dalam permainan. Arnold, Sandfuchs dan Wiechmann menambahkan, bahwa: “*Die Einführungsphase dient dazu, die Spieler mit den Zielen des Spiels, der Ausgangslage, den Spielregeln, den zu übernehmenden Rollen und der organisatorischen Struktur vertraut zu machen*”.<sup>18</sup>

Tahap pelaksanaan permainan terdiri dari beberapa periode yang terjadi dalam bentuk yang sama, antara lain langkah-langkah permainan yang telah direncanakan, pengambilan keputusan dan pelaksanaan tindakan, seperti yang dikatakan Arnold, Sandfuchs dan Wiechmann: “*Die Durchführungsphase besteht in der*

---

<sup>17</sup>Karl-Heinz Arnold, Uwe Sandfuchs dan Jürgen Wiechmann, *Handbuch Unterricht* (Regensburg: Julius Klinkhardt, 2009), h. 240.

<sup>18</sup>*Ibid.*,

*Regel aus mehreren Perioden, die in ähnlicher Form ablaufen: Maßnahmen werden geplant, Entscheidungen getroffen und Handlungen ausgeführt".<sup>19</sup>*

Tahap terakhir dalam permainan adalah tahap penilaian permainan. Pada tahap ini pertanyaan-pertanyaan yang muncul pada tahap pelaksanaan permainan dibahas. Selanjutnya tahapan ini juga bertujuan sebagai refleksi atau penilaian terhadap hasil dan pengalaman pemain dari tahap pelaksanaan permainan. Tujuannya adalah untuk mengetahui ketercapaian tujuan belajar.

*Die Auswertungsphase dient Reflexion der Spielergebnisse und der Spielerfahrungen. An dieser Stelle ist Zeit, den Spielverlauf zu analysieren, offene Fragen zu klären, die Erreichung der Lernziele zu überprüfen sowie Ergebnisse und Vorgehensweisen inhaltlich und formal auszuwerten.<sup>20</sup>*

Dari penjelasan yang telah dijabarkan, maka ketiga tahapan tersebut dilaksanakan oleh siswa dalam permainan demi mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan teori-teori yang didapat, maka disusunlah model pembelajaran yang terdiri dari beberapa tahap-tahap pembelajaran. Tahap-tahap pembelajaran dalam penelitian ini merupakan gabungan dari tahap-tahap pembelajaran sesuai dengan teori Martiyono dkk., serta Arnold, Sandfuchs dan Wiechmann. Tahap pembelajaran Martiyono dkk. digunakan peneliti, karena kegiatan pembelajaran tersebut ber-kaitan dengan Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang digunakan di sekolah-sekolah di Indonesia saat ini. Dalam tahapan model pembelajaran Martiyono dkk. tidak terdapat tahap permainan, maka digunakanlah tahap pembelajaran yang sesuai dengan teori Arnold, Sandfuchs dan

---

<sup>19</sup>*Ibid.*, h. 240.

<sup>20</sup>*Ibid.*, h. 241.

Wiechmann, yaitu tahap pembelajaran yang berisi permainan. Hal tersebut sesuai dengan teknik pembelajaran yang akan digunakan peneliti agar siswa mampu memahami isi teks tema *Schule*. Tahap-tahap permainan akan dimasukkan dalam kegiatan inti pada tahapan dari Martiyono dkk.

Berdasarkan penjelasan teori tahap-tahap pembelajaran yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli, maka tahap-tahap pembelajaran yang dilakukan peneliti pada model pembelajaran pemahaman membaca teks tema *Schule* dengan permainan kuis interaktif adalah sebagai berikut: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Adapun dalam kegiatan inti berisi kegiatan permainan yang terdiri dari tiga tahapan, antara lain tahap pengantar permainan, tahap pelaksanaan permainan dan tahap evaluasi permainan.

### **3. Keterampilan Membaca**

Ada empat keterampilan bahasa Jerman yang diajarkan di SMA, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Salah satu keterampilan yang perlu dilatihkan agar siswa mampu berkomunikasi dalam bahasa Jerman dengan baik adalah membaca.

Membaca merupakan suatu proses yang dilakukan seseorang dalam memahami isi teks agar memperoleh informasi yang terdapat di dalamnya. Menurut Hodgson:

Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis. Suatu proses yang menuntut agar kelompok

kata yang merupakan satu kesatuan akan terlihat dalam suatu pandangan sekilas dan makna kata-kata secara individual akan dapat diketahui.<sup>21</sup>

Teori tersebut menunjukkan, bahwa melalui kegiatan membaca seseorang juga melakukan kegiatan memahami isi teks. Kegiatan pemahaman teks dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang terdapat dalam teks.

Pada kegiatan pemahaman teks pembaca dapat mengaitkan isi dan struktur teks dengan berbagai aspek yang berhubungan dengan pembaca. Hal tersebut memudahkan pembaca untuk memperoleh pesan atau informasi yang terdapat dalam teks. Ehlers mengatakan, bahwa:

*Lesen ist eine Verstehenstätigkeit, die darauf zielt, sinnvolle Zusammenhänge zu bilden. Sie wird auf der einen Seite gesteuert von dem Text und seiner Struktur, auf der anderen Seite von dem Leser, der sein Vorwissen, seine Erfahrung, seine Neigungen und sein Interesse an einen Text heranträgt.*<sup>22</sup>

Dalam teori dijelaskan kegiatan memahami bertujuan agar pembaca dapat melihat dan membangun suatu keterkaitan makna dalam teks dengan menyesuaikan isi teks dan struktur teks, serta mengaitkannya dengan pengetahuan, pengalaman, kegemaran dan ketertarikan yang dimiliki oleh pembaca. Pernyataan Ehlers diperjelas oleh Carell, Devine dan Eskey, bahwa: “*Beim Lesen kombiniert der Leser seine eigenen Kenntnisse mit den Informationen aus dem Text; je mehr Wissen der Leser mitbringt, desto schneller kann er sich den Text erlesen*”.<sup>23</sup> Dari kedua penjelasan tersebut membaca merupakan suatu kegiatan memahami yang

---

<sup>21</sup>Hodgson dalam Henry, Guntur Tarigan, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Bandung: Percetakan Angkasa, 2008), h. 7.

<sup>22</sup>Swantje Ehlers, *Lesen als Verstehen: Arbeit mit literarischen Texten* (Berlin: Heenemann, 2010), h. 4.

<sup>23</sup>Carell, Devine dan Eskey dalam Georgia Lonnecker dan Beate Schödder, *Lesen und Schreiben* (Ismaning: Hueber Verlag, 2011), h. 21.

bertujuan untuk memperoleh informasi bacaan dengan menghubungkan makna dan isi, serta struktur teks dengan aspek yang dimiliki pembaca, seperti pengetahuan dan ketertarikan pembaca terhadap teks, serta aspek lain. Semakin banyak pembaca mengaitkan pengetahuannya dengan informasi yang tersedia dalam teks, maka semakin cepat pembaca dapat memahami isi teks.

Selain itu pemahaman membaca teks juga merupakan kegiatan pengolahan semantik. Ada beberapa kegiatan yang berlangsung saat proses kegiatan tersebut, antara lain seperti yang dijelaskan oleh Helbig:

*Die semantische Verarbeitung, das eigentliche Textverständnis, entsteht aus einer Interaktion der Ergebnisse der Dekodierprozesse mit inhaltlichem Vorwissen, ... oft Schemakenntnisse genannt, unterstützt das Antizipieren und Einordnen der Informationen.<sup>24</sup>*

Kegiatan pengolahan semantik terdiri dari penghubungan hasil proses pengkodean dengan pengetahuan isi teks, seperti pengetahuan tentang skema bacaan dan pengklasifikasian informasi penting dalam bacaan.

Selain itu dalam memahami bacaan pembaca diharapkan pula mampu melihat, memahami, mengidentifikasi makna dan tema bacaan, serta menghubungkan berbagai aspek yang terdapat dalam teks. Ehlers berpendapat, bahwa:

*Er muss Sinneinheiten wahrnehmen, er muss deren Funktionen erfassen, er muss das Globalthema erfassen, er muss die Gesamtintention ableiten, er muss verschiedene Bedeutungsaspekte eines Textes wahrnehmen und in Zusammenhänge einordnen können, wie z. B. thematische, gesellschaftliche ... etc. Zusammenhänge.<sup>25</sup>*

Kegiatan yang harus dilalui pembaca saat memahami bacaan adalah pembaca mampu melihat makna berdasarkan tema bacaan, mengidentifikasi fungsi dari

---

<sup>24</sup>Gerhard Helbig, *Deutsch als Fremdsprache: Ein internationales Handbuch* (Berlin: Walter de Gruyter GmbH & Co.KG, 2001), h. 903.

<sup>25</sup>Ehlers, *op. cit.*, h. 21.

bacaan, mengidentifikasi tema bacaan secara global, memperoleh isi atau informasi pada teks secara keseluruhan, serta mampu melihat aspek-aspek penting bacaan dan dapat menghubungkannya satu sama lain.

Dalam memahami sebuah teks, seseorang dapat bekerja sama secara berkelompok, seperti penjelasan Storch: "*Leseverstehen-Phasen lassen sich gut in lernergesteuerten Sozialformen wie Partnerarbeit oder auch Gruppenarbeit durchführen*".<sup>26</sup> Dalam teori ini dijelaskan, bahwa fase pemahaman teks dapat dilakukan dalam bentuk pembelajaran yang diarahkan oleh guru dengan cara berpasangan atau bekerja sama dengan kelompok.

Dari penjelasan teori-teori tersebut pemahaman membaca merupakan proses pengolahan semantik yang terdiri dari penghubungan hasil pengkodeaan dan pengetahuan isi teks. Proses pemahaman tersebut terjadi ketika seseorang melakukannya kegiatan membaca. Pembaca dapat dikatakan memahami sebuah bacaan apabila mampu memahami makna isi bacaan beserta fungsinya, dapat mengidentifikasi tema bacaan dan memahami aspek-aspek penting dalam teks. Untuk memudahkan pembaca memahami isi teks, maka pembaca perlu mengaitkan pengetahuannya dengan teks bacaan. Disamping itu pembaca dapat pula berinteraksi dalam kelompok untuk memahami bacaan, sehingga pembaca dapat bertukar pikiran dalam kelompok dan juga memudahkan pembaca dalam memahami bacaan.

Pemahaman membaca yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pemahaman siswa dalam memahami teks bacaan tema Kehidupan Sekolah, di antaranya

---

<sup>26</sup>Günther Storch, *Deutsch als Fremdsprache: Eine Didaktik* (Paderborn: Wilhelm Fink, GmbH & Co. Verlags-KG, 2009), h.126.

teks tentang nama-nama mata pelajaran (*Schulsachen*) dan teks tentang jadwal mata pelajaran (*Stundenplan*). Adapun kegiatan yang dilakukan pembaca dalam memahami teks sesuai silabus mata pelajaran bahasa Jerman dengan Kurikulum 2013, yaitu mengamati, bertanya, bereksperimen, mengasosiasi dan mengkomunikasikan sebuah teks bacaan.<sup>27</sup> Berdasarkan silabus yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan Nasional salah satu pembelajaran bahasa Jerman yang diajarkan di SMA, yaitu membaca. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa dalam memahami bacaan mengikuti silabus Kurikulum 2013 dalam pembelajaran bahasa Jerman di SMA dijabarkan sebagai berikut:

Pada kegiatan mengamati siswa membaca teks dan memperhatikan bentuk teks, seperti tema, isi dan struktur teks. Kegiatan selanjutnya adalah bertanya, yaitu siswa menanyakan informasi umum, selektif dan atau rinci dari teks, menanyakan makna ujaran yang tidak dipahami dan menayakan unsur-unsur budaya yang terdapat dalam teks. Berikutnya adalah kegiatan bereksperimen atau *explore*, antara lain siswa mengidentifikasi bentuk dan tema bacaan, menentukan informasi secara umum, selektif atau rinci, mengumpulkan berbagai informasi dalam teks dan menghubungkannya satu sama lain, sehingga siswa mampu memahami isi teks secara keseluruhan, serta mengidentifikasi unsur-unsur budaya yang terdapat dalam teks. Selanjutnya mengasosiasi, yaitu siswa mengasosiasikan penulisan ujaran dan makna ujaran dengan bahasa lain, serta mendiskusikan unsur-unsur budaya atau makna karya sastra yang terdapat dalam teks. Kegiatan terakhir dalam kegiatan inti adalah mengkomunikasikan hasil, di antaranya siswa

---

<sup>27</sup> Silabus Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Jerman, op. cit. hh. 5-6.

menyampaikan informasi umum, selektif dan atau rinci dari teks yang telah dibaca dan dipahami sebelumnya, serta menyampaikan unsur budaya dan karya sastra yang terdapat dalam teks.<sup>28</sup>

#### 4. Teks

Teks merupakan wacana tulis yang di dalamnya terdapat tema bacaan dan kalimat-kalimat yang terstruktur, sehingga menghasilkan informasi bagi pembaca. Busch dan Stenschke mengemukakan teori mengenai teks, sebagai berikut: “*Text: eine schriftliche, kommunikative Einheit, deren Elementen in aller Regel sind dies Sätze-strukturell-grammatisch (Kohäsion) und inhaltlich-thematisch (Kohärenz) miteinander verknüpft sind*”.<sup>29</sup>

Pada teori tersebut dijelaskan, bahwa teks merupakan bahasa tulis dan bersifat komunikatif. Teks memiliki susunan kalimat yang terstruktur dan saling berhubungan, serta mengandung tema tulisan.

Ada berbagai jenis teks yang sering ditemui, baik di sekolah, jalan umum, media massa maupun tempat lain. Teks tersebut berisi informasi dan petunjuk yang dibutuhkan pembaca. Bolton membagi beberapa jenis teks sebagai teks pemahaman membaca (*Texte zum Leseverständhen*) dalam pembelajaran bahasa Jerman, sebagai berikut:

*Nachrichten, Reportagen und Artikel von allgemeinem Interesse; Werbung, Speisekarten; Berichte, Kommentare; Inhaltsangaben;*

---

<sup>28</sup>*Ibid.*, hh. 5-6.

<sup>29</sup>Albert Busch dan Oliver Stenschke, *Germanistische Linguistik* (Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag GmbH, 2008), h.229.

*Gebrauchsanweisungen, Bedienungsanleitungen; ... Parolen, Transparente; Bücher (Sachberichte, Kurzgeschichten); private oder halbformelle Briefe, Lesebriefe.<sup>30</sup>*

Beberapa jenis teks yang dimaksud pada teori tersebut, seperti teks berita, reportase dan artikel untuk kepentingan umum, teks iklan dan menu, seperti menu makanan yang terdapat di restoran, teks laporan dan komentar, teks berupa ring-kasan, teks yang berisi instruksi, teks yang terdapat dalam buku, baik berisi fakta maupun cerita, teks surat dan lain-lain. Berdasarkan silabus Kurikulum 2013 teks yang akan digunakan dalam pemahaman membaca dengan tema *Schule* adalah teks yang memaparkan percakapan sederhana dengan topik sebagai berikut:

*“Gegenstände in der Schule und Schulsachen, der Stundenplan, die Schulaktivitäten”.*<sup>31</sup>

Dari penjelasan yang telah dijabarkan, maka teks yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah teks yang berisi informasi tentang mata pelajaran di sekolah (*Schulfächer*) dan teks surat yang berisi informasi tentang jadwal pelajaran di sekolah (*Stundenplan*) sesuai tema Kehidupan Sekolah.

## 5. Permainan

Permainan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh pemain dan biasanya memiliki tujuan sebagai hiburan. Biasanya pemain akan mengacu pada peraturan permainan saat proses bermain, seperti yang dikatakan oleh Steinke: “*Spiele*

---

<sup>30</sup>Sibylle Bolton, *Probleme der Leistungsmessung: Lernfortschritstests in der Grundstufe* (Berlin: Heenemann, 2011), h. 25.

<sup>31</sup>Silabus Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Jerman, op. cit., h. 2.

*basierend auf einem Satz von Regeln, ... Das Spiel definiert im gewissen Sinne eine eigene Welt, die nur der Unterhaltung des Spielers oder der Spieler dient".<sup>32</sup>*

Permainan didasari oleh aturan-aturan yang dijalankan oleh para pemain dan memiliki tujuan sebagai hiburan atau kegunaan lain bagi pemain.

Selain itu permainan merupakan kegiatan menghibur yang dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas. Burden mengatakan, bahwa: "*Games, simulations, and other activities with fun features motivate students, promote interaction, present relevant aspects of real-life situations, and make possible direct involvement in the learning process*".<sup>33</sup> Permainan, simulasi atau kegiatan lain yang disertai dengan fitur menyenangkan dapat memotivasi siswa, mendorong terjadinya interaksi, membawakan aspek relevan atas situasi kehidupan saat ini dan memungkinkan terjadinya keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran.

Pada permainan dapat dibentuk kelompok yang terdiri dari beberapa orang, yaitu dengan tujuan agar pemain dapat bekerja sama dengan pemain lainnya di dalam kelompok yang sama. Djiwandono mengatakan, bahwa dalam permainan dapat dibentuk tim agar siswa dapat saling membantu satu sama lain. Tujuannya adalah agar semua siswa yang mempunyai kemampuan berbeda memiliki kesempatan untuk sukses.<sup>34</sup> Permainan juga tidak selalu mengikuti rancangan yang dibuat oleh orang lain, namun permainan juga dapat dirancang sendiri oleh guru

---

<sup>32</sup>Lennart Steinke, *Spieleprogrammierung* (Heidelberg: Redline GmbH, 2008), h. 21.

<sup>33</sup>Paul R. Burden, *Powerfull Classroom Management Strategies* (California: Corwin Press Inc., 2000), h. 56.

<sup>34</sup>Sri Esti Wuryani Djiwandono, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, 2006), h. 361.

dan disimulasikan dalam proses pembelajaran di kelas, sesuai dengan yang dijelaskan Burden: “*You can also devise your own games and simulations for use in the classroom*”.<sup>35</sup> Seseorang juga dapat merancang permainannya sendiri dan disimulasikan di kelas.

Permainan tidak hanya sebagai hiburan, namun juga memiliki tujuan lain, misalnya melatih materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya, seperti yang dikatakan Dauvillier dan Lévy-Hillerich: “*Sprachlernspiele und spielerische Aktivitäten gehören jedoch wie Übungsformen und Aufgaben im Fremdsprachenunterricht zum Lernprozess, ...*”.<sup>36</sup> Aktivitas permainan dapat berbentuk seperti pemberian latihan dan tugas dalam proses pembelajaran bahasa.

Selanjutnya isi permainan dapat disesuaikan dengan keterampilan bahasa yang akan dilatih. Disamping itu dapat pula disesuaikan dengan tujuan pembelajaran siswa, sebagaimana yang diungkapkan Kleppin:

*Die Inhalte der einzelnen Spiele können sich sowohl auf „einzelne Fertigkeiten (Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben, Übersetzen)“ als auch auf „Teilbereiche des sprachlichen Systems“ (Phonetik, Lexik, Morphologie, Syntax und Pragmatik) beziehen; ...*<sup>37</sup>

Isi permainan dapat mengacu pada keterampilan berbahasa yang hendak dicapai, seperti mendengarkan, berbicara, membaca, menulis dan menerjemahkan. Selain itu dapat pula mengacu pada bagian sistem kebahasaan, seperti fonetik, leksikal, morfologi, sintaksis dan pragmatik sesuai tujuan pembelajaran.

---

<sup>35</sup>Burden, *op. cit.*, h. 56.

<sup>36</sup>Dauvillier dan Lévy-Hillerich, *op. cit.*, h. 10.

<sup>37</sup> Kleppin dalam Christa Dauvillier dan Dorothea Lévy-Hillerich, *Spiele im Deutschunterricht* (Berlin: Langenscheidt, 2004), h. 10.

Permainan dibagi ke dalam dua jenis, yaitu permainan yang dilakukan dalam kehidupan nyata dan permainan yang dilakukan di komputer. Masing-masing permainan juga memiliki aturan main yang berbeda. Steinke menjabarkan teori mengenai permainan sebagai berikut:

*Bei Spielen im »echten Leben« (im Gegensatz zur virtuellen Realität des Computers) unterscheidet man zwischen Sportspielen, Brettspielen, Geschicklichkeitsspielen, Kartenspielen, Reaktionsspielen, Quizspielen und Erzählspielen.*<sup>38</sup>

Jenis permainan dalam kehidupan nyata adalah permainan yang menghasilkan interaksi atau terjadi kontak secara langsung antar pemain dan terjadi secara nyata bukan di dalam komputer. Permainan tersebut antara lain permainan olahraga, permainan yang menggunakan papan, permainan keterampilan, permainan kartu, permainan reaksi, permainan narasi dan kuis.

Berdasarkan beberapa teori yang telah dijabarkan, maka permainan merupakan suatu kegiatan yang dapat menghibur, sehingga siswa dapat termotivasi dan tertarik mengikuti pembelajaran di kelas. Permainan juga bertujuan agar tujuan belajar dapat tercapai secara maksimal. Jenis permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis permainan yang dilakukan dalam kehidupan nyata, yaitu kuis.

## 6. Kuis

Kuis merupakan salah satu permainan yang dilakukan secara langsung, karena dalam permainan kuis terdapat interaksi langsung dari para pemainnya. Para

---

<sup>38</sup>Steinke, *op. cit.*, h. 22.

pemain biasanya saling berkompetisi dalam permainan kuis. Kuis bertujuan agar para pemain dapat berpikir secara kreatif, sebagaimana yang diungkapkan Said:

Kuis adalah permainan yang bertujuan untuk merangsang peserta berpikir kreatif mengenalkan paradigma alternatif atau mengenalkan ide baru. Aktivitas ini memfasilitasi kebutuhan untuk berkompetisi (persaingan) antarorang atau kelompok.<sup>39</sup>

Dalam hal ini kuis merupakan permainan yang memfasilitasi para pemain, baik secara individu maupun kelompok untuk berkompetisi agar mampu berpikir secara kreatif.

Selain itu kuis juga merupakan permainan yang mudah diimplementasikan dalam pelaksanaannya, seperti pada pembelajaran di kelas. Para pemain dapat berdialog dengan pemain lain secara berkelompok untuk menentukan jawaban yang terdapat dalam permainan kuis. Hal ini dapat memudahkan pemain untuk berkompetisi dengan pemain lain, baik secara individu maupun kelompok. Steinke mengatakan, bahwa: “*Ein Quiz-Minispiel hat einige Vorteile. Es ist leicht zu implementieren, kann sogar gegebenenfalls auf die normalen Dialogsfunktionen des Spieles zurückgreifen*”.<sup>40</sup>

Berdasarkan teori di atas dijelaskan, bahwa kuis memiliki beberapa keuntungan, yaitu pelaksanaan kuis mudah untuk diimplementasikan dan dalam permainan kuis dapat pula dimanfaatkan fungsi dialog, yaitu siswa bersama dengan siswa lain dalam kelompok dapat saling mendiskusikan jawaban yang benar mengenai pertanyaan yang diajukan selama permainan kuis berlangsung.

---

<sup>39</sup>M. Said, 80<sup>+</sup> *Ice Breaker Games: Kumpulan Permainan Penggugah Semangat* (Yogyakarta: CV. ANDI, 2010), h. 113.

<sup>40</sup>Steinke, *op. cit.*, h. 87.

Saat ini teknik pembelajaran yang bersifat interaktif sering digunakan untuk pembelajaran di dalam kelas. Tujuannya untuk meningkatkan daya tarik siswa selama proses pembelajaran. Pembelajaran dikatakan interaktif, karena disajikan pula dengan multimedia interaktif, yaitu melalui media komputer. Wandah menjelaskan, bahwa: “Definisi *Interactive Multimedia* adalah sebuah produk berbasis komputer digital yang merespon input dari penggunanya dengan menampilkan konten berupa teks, grafis, animasi, video, suara dan sejenisnya”.<sup>41</sup>

Dari teori tersebut dijelaskan, bahwa teknik pembelajaran dikatakan bersifat interaktif, karena dalam pelaksanaannya membutuhkan peranan media berbasis komputer, maka kuis yang digunakan peneliti dalam penelitian ini juga bersifat interaktif, karena juga menggunakan media komputer.

Permainan kuis biasanya sering juga dijumpai pada program acara yang ditampilkan di televisi. Permainan kuis tersebut terdiri dari beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta kuis. Schröder menambahkan, “*Ein Quiz ist ein Fragespiel, das von öffentlichen Unterhaltungssendungen im Fernsehen den Schüler/innen bestens bekannt ist, ...*”<sup>42</sup>. Kuis merupakan permainan yang berisi pertanyaan-pertanyaan, seperti pada program hiburan televisi yang secara umum dikenal oleh siswa.

Pada pelaksanaan permainan kuis guru memberikan waktu dan kesempatan bagi siswa, baik secara individu maupun bersama kelompok untuk menemukan jawaban yang tepat atas pertanyaan yang telah diajukan: “*Wenn Sie Fragen*

---

<sup>41</sup> Wandah, “*Interactive Multi Media*, ” <http://www.wandah.org/interactive-multi-media> (diakses 1 Juni 2015).

<sup>42</sup> Hartwig Schröder, *Didaktisches Wörterbuch: Hand- und Lehrbücher der Pädagogik* (München: Oldenbourg Wissenschaftsverlag GmbH, 2001), h. 293.

*stellen, können sich die Teammitglieder kurz besprechen, um die Antworten zu finden”.*<sup>43</sup> Pada saat guru memberikan pertanyaan melalui kuis, siswa atau masing-masing kelompok dapat berdiskusi bersama untuk menentukan jawaban yang tepat.

Sementara itu untuk membangkitkan ketertarikan atau motivasi belajar siswa dapat pula diberikan penghargaan atas prestasi siswa selama permainan kuis interaktif. Menurut Gust von Loh dan Stock, “*Einen Schüler für Richtiges zu belohnen ... Eine Möglichkeit, dies auf einfache Weise zu realisieren, bildet die Vergabe von Punkten für gute Leistungen*”.<sup>44</sup> Penghargaan layak diberikan atas prestasi siswa yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar dalam permainan kuis. Salah satu cara untuk merealisasikan sebuah penghargaan adalah dengan memberikan poin kepada setiap siswa yang menjawab dengan benar. Dengan adanya pemberian skor atau poin tersebut diharapkan dapat memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas terutama dalam berinteraksi dengan siswa lain untuk melatih pemahaman membaca siswa terhadap teks berbahasa Jerman. Gust von Loh dan Stock mengatakan, bahwa “*Das Sammeln von Punkten als positive Verstärker motiviert Spieler, weitere Interaktionen vorzunehmen*”.<sup>45</sup> Pengumpulan skor dalam permainan bertujuan untuk memotivasi siswa saat melakukan interaksi pada tahap selanjutnya.

---

<sup>43</sup>Brounstein, *op. cit.*, h. 140.

<sup>44</sup>Sonja Gust von Loh dan Wolfgang G. Stock, *Informationskompetenz in der Schule* (Berlin: Walter de Gruyter GmbH, 2013), h. 233.

<sup>45</sup>*Ibid.*, h. 234.

Dengan pemberian skor sebagai penghargaan juga dapat menimbulkan antusiasme masing-masing siswa atau kelompok sebagai pemain untuk mengumpulkan skor sebanyak-banyaknya. Kalkavan mengungkapkan: “*Die Gewinnergruppe bzw. die einzelnen Gruppenmitglieder mit der höchsten Punktzahl erhalten eine Urkunde*”.<sup>46</sup> Disamping itu pengumpulan poin atau skor sebanyak-banyaknya bertujuan agar kelompok dapat menjadi pemenang dalam permainan kuis, karena kelompok yang menjadi pemenang adalah kelompok yang memiliki poin atau skor tertinggi dalam permainan kuis.

Berdasarkan teori yang telah dijelaskan, maka masing-masing kelompok dapat berkompetisi atau bersaing satu sama lain untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan benar, sehingga dapat mengumpulkan poin atau skor setinggi-tingginya agar dapat menjadi pemenang dalam permainan kuis.

Permainan kuis ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, serta menjadi teknik pembelajaran yang tepat untuk melatih pemahaman belajar siswa. Tujuannya agar siswa dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan siswa lain, sehingga memudahkan siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Selain itu kuis tersebut juga diharapkan agar pengetahuan dapat tersampaikan kepada siswa dengan santai dan menyenangkan, sehingga siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran bahasa Jerman di kelas dan salah satunya, yaitu dalam memahami bacaan berbahasa Jerman.

---

<sup>46</sup>Zeynep Kalkavan, *Kooperative Lernmethoden* (Buxtehude: Persen Verlag, 2011), h. 27.

## B. Analisis

Pembelajaran bahasa Jerman di SMA bertujuan agar siswa dapat berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan dalam bahasa Jerman. Hal ini dapat dicapai melalui penguasaan empat keterampilan bahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis.

Salah satu keterampilan yang penting dimiliki siswa, yaitu membaca. Membaca juga merupakan kegiatan memahami teks, sehingga siswa dapat memperoleh informasi penting dan bermanfaat. Selain itu dengan memahami bacaan berbahasa Jerman siswa diharapkan dapat berkomunikasi dengan baik dalam bahasa Jerman. Pada saat siswa membaca teks berbahasa Jerman, maka siswa akan mengenal kosakata-kosakata baru yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Adapun kehidupan sehari-hari tersebut, yaitu di sekolah, rumah atau keluarga.

Tema *Schule* merupakan salah satu tema yang dipilih dalam penelitian ini, karena berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dengan pemahaman membaca yang baik, siswa tidak akan mengalami kesulitan dalam memahami dan mendapatkan informasi yang bersumber dari teks. Oleh karena itu teknik pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran. Pemilihan teknik pembelajaran yang interaktif dan menarik akan memotivasi siswa dalam belajar memahami isi teks bacaan. Untuk mencapai tujuan tersebut dirancanglah teknik permainan kuis interaktif yang disajikan melalui *microsoft powerpoint* sebagai teknik pembelajaran pemahaman membaca di kelas, sehingga pelajaran menyenangkan dan interaktif.

Model pembelajaran keterampilan membaca teks dengan kuis interaktif ini dirancang dengan tahapan-tahapan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Adapun teknik permainan kuis dilakukan dalam kegiatan inti. Dalam pelaksanaannya permainan terbagi menjadi tiga tahap, antara lain tahap pengantar permainan, tahap pelaksanaan permainan dan tahap evaluasi permainan.

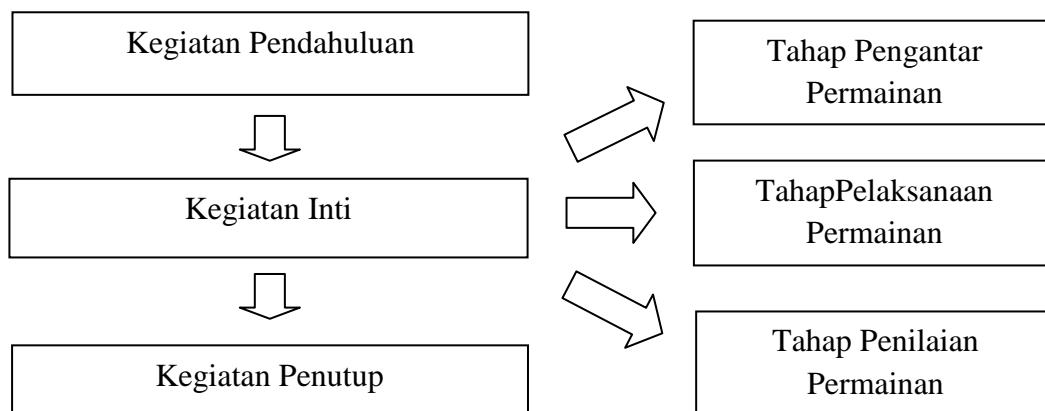
## BAB III

### HASIL PENELITIAN

#### A. Model

Model pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran keterampilan membaca teks tema *Schule* dengan teknik permainan kuis interaktif. Model pembelajaran ini merupakan gabungan dari model pembelajaran sesuai teori Martiyono dkk. dan model pembelajaran dengan permainan sesuai teori Arnold, Sandfuchs dan Wiechmann.

Bagan 1. Langkah-Langkah Pembelajaran Pemahaman Membaca Teks dengan Permainan Kuis Interaktif



Pada bagan digambarkan, bahwa model pembelajaran dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap pembelajaran, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup yang diadaptasi berdasarkan model pembelajaran sesuai teori Martiyono dkk. Model pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan teknik

permainan kuis yang dilakukan pada kegiatan inti. Teknik permainan kuis tersebut terdiri dari tiga tahapan yang diadaptasi dari tahap permainan sesuai dengan teori Arnold, Sandfuchs dan Wiechmann, yaitu tahap pengantar permainan, tahap pelaksanaan permainan dan tahap penilaian permainan. Model pembelajaran ini menggunakan dua RPP. Adapun format RPP yang digunakan, yaitu berdasarkan Kurikulum 2013 dan berikut ini adalah contoh format tersebut:

Tabel 1. Format RPP Berdasarkan Kurikulum 2013

Sekolah	:
Mata Pelajaran	:
Kelas/ Semester	:
Materi Pokok	:
Alokasi Waktu	:
A.	Kompetensi Inti (KI)
B.	Kompetensi Dasar dan Indikator
1.	_____ (KD pada KI-1)
2.	_____ (KD pada KI-2)
3.	_____ (KD pada KI-3)
Indikator:	_____
4.	_____ (KD pada KI-4)
Indikator:	_____
C.	Tujuan Pembelajaran

- |   |
|---|
| <p>D. Materi Pembelajaran (rincian dari Materi Pokok)</p> <p>E. Metode Pembelajaran (rincian dari Kegiatan Pembelajaran)</p> <p>F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"><li>1. Media</li><li>2. Alat/Bahan</li><li>3. Sumber Belajar</li></ul> <p>G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"><li>1. Pertemuan Kesatu:<ul style="list-style-type: none"><li>a. Pendahuluan/Kegiatan Awal (...menit)</li><li>b. Kegiatan Inti (...menit)</li><li>c. Penutup (...menit)</li></ul></li><li>2. Pertemuan Kedua:<ul style="list-style-type: none"><li>a. Pendahuluan/Kegiatan Awal (...menit)</li><li>b. Kegiatan Inti (...menit)</li><li>c. Penutup (...menit), dan seterusnya.</li></ul></li></ul> <p>H. Penilaian</p> <ul style="list-style-type: none"><li>1. Jenis/teknik Penilaian</li><li>2. Bentuk instrumen dan instrumen</li><li>3. Pedoman penskoran</li></ul> |
|---|

Sumber: Martiyono *et al.*, *Mengelola dan Mendampingi Implementasi Kurikulum 2013* (Yogyakarta: CV. Aswaja Pressindo, 2014), h. 230.

## B. Interpretasi

Pada penelitian ini dirancang sebuah model pembelajaran yang terdiri dari tiga tahap pembelajaran, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan inti terdapat tahap permainan, di antaranya tahap pengantar permainan, tahap pelaksanaan permainan dan tahap evaluasi permainan. Penelitian ini menggunakan dua RPP yang dijelaskan sebagai berikut:

### 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) I

Dalam RPP I difokuskan pada pemahaman teks tentang mata pelajaran di sekolah (*Schulfächer*) yang terdiri dari tiga tahap pembelajaran, yaitu:

#### 1) Kegiatan Pendahuluan

Pada awal kegiatan pembelajaran siswa dipersiapkan untuk mengikuti pelajaran dengan menanyakan pelajaran minggu lalu tentang kosakata tema *Schule* dan dihubungkan dengan topik bahasan yang akan dibahas. Selanjutnya siswa diberitahu tentang tujuan pembelajaran, materi ajar dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Kegiatan ini memerlukan waktu 15 menit dan bertujuan untuk memudahkan dan memotivasi siswa memasuki kegiatan inti atau pembentukan kompetensi.

#### 2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini siswa melakukan beberapa kegiatan, meliputi mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan hasil. Pada kegiatan awal dari kegiatan inti siswa diperlihatkan beberapa gambar mata pelajaran beserta kosakata-kosakata tema *Schule*, lalu siswa mengamati gambar-gambar tersebut. Selanjutnya siswa menganalisis gambar-gambar dan

mencocokkannya dengan kosakata-kosakata yang sesuai. Lalu beberapa siswa diminta menyebutkan pelajaran yang mereka pelajari di sekolah dan pelajaran yang mereka sukai. Selanjutnya siswa mempelajari teks tema *Schule* tentang mata pelajaran yang terdapat di sekolah. Kemudian siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari empat atau lima orang siswa. Siswa diminta membaca teks (*Ideen: Kursbuch 1*, halaman 59) dan mengamati bentuk teks. Selanjutnya beberapa siswa diarahkan oleh guru untuk bertanya terkait informasi atau makna ujaran dalam teks yang tidak mereka pahami. Setelah itu guru meminta masing-masing kelompok berdiskusi mengidentifikasi bentuk teks, memahami makna dan ujaran, serta menentukan informasi yang terdapat dalam teks. Siswa juga diminta mengasosiasikan penulisan dan makna ujaran yang terdapat dalam teks dengan bahasa lain untuk mempermudah siswa dalam memahami isi teks. Kegiatan terakhir dalam kegiatan inti, yaitu mengkomunikasikan hasil informasi dari teks yang didapat siswa melalui kegiatan mengumpulkan dan mengasosiasi. Pada kegiatan ini guru memberikan permainan kuis interaktif kepada siswa yang berisi pernyataan-pernyataan mengenai isi teks yang sebelumnya telah dibaca. Kemudian siswa mengkomunikasikan informasi yang terdapat dalam teks dengan menentukan jawaban yang benar dari pernyataan tersebut.

Kegiatan awal dalam permainan kuis tersebut adalah kegiatan pengantar. Melalui kegiatan pengantar permainan dipersiapkan, yaitu dipilihnya salah satu siswa dari masing-masing kelompok sebagai perwakilan kelompok untuk mengkomunikasikan pilihan jawaban yang telah didiskusikan bersama kelompok

mengenai pernyataan yang terdapat pada kuis, serta diinformasikannya aturan yang terdapat dalam permainan kuis.

Selanjutnya adalah kegiatan permainan kuis dan pelaksanaannya adalah sebagai berikut: Pertama guru memulai kegiatan permainan kuis dengan menampilkan dua belas kotak yang berisi pernyataan dengan skor yang berbeda pada *slide powerpoint*. Selanjutnya salah satu kotak berisi pernyataan dengan skor berbeda akan dipilih guru. Kemudian pernyataan yang terdapat dalam kotak dibacakan dan masing-masing perwakilan kelompok memiliki kesempatan untuk memilih jawaban benar atau salah (*richtig oder falsch*) dengan cara tunjuk tangan. Apabila kelompok tersebut memilih jawaban dengan benar, berhak mendapatkan skor dan memilih kotak lain yang akan dipilih jawabannya secara berebut dan begitu seterusnya.

Kegiatan terakhir pada permainan, yaitu penilaian. Penilaian yang dimaksud peneliti adalah guru dan siswa melakukan evaluasi kembali mengenai kegiatan pelaksanaan permainan kuis dengan membahas kembali pilihan jawaban terkait pernyataan-pernyataan pada kuis dan mengkomunikasikan informasi yang tepat sesuai isi teks. Selain itu dalam kegiatan ini juga guru bersama siswa menghitung jumlah skor sebagai penghargaan yang didapat masing-masing kelompok atas setiap pilihan jawaban yang benar. Kelompok yang meraih skor tertinggi merupakan pemenang dalam permainan kuis interaktif tersebut. Kegiatan inti ini memerlukan waktu 80 menit.

### 3) Kegiatan Penutup

Pada tahap ini siswa diberikan evaluasi untuk mengukur pemahaman membaca siswa terhadap teks yang telah dipahami dalam tahapan sebelumnya.

Terakhir siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Kegiatan ini memerlukan waktu 40 menit.

## 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) II

Dalam RPP II kedua difokuskan pada teks baru tentang *Stundenplan*. Adapun tahap-tahap pembelajaran yang digunakan dijelaskan sebagai berikut:

### 1) Kegiatan Pendahuluan

Pada kegiatan ini siswa dipersiapkan untuk memulai pembelajaran dan diajarkan oleh guru untuk memasuki materi baru dengan menanyakan materi pelajaran yang lalu. Selanjutnya guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan secara garis besar materi ajar yang akan dipelajari. Kegiatan ini memerlukan waktu 15 menit.

### 2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini guru melatih pemahaman siswa mengenai teks dengan memperlihatkan gambar jadwal mata pelajaran (*Stundenplan*), kemudian siswa diminta mengamatinya. Selanjutnya dilakukan tanya jawab antar guru dan siswa terkait gambar tersebut. Lalu siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari empat atau lima siswa. Kemudian siswa dibagikan teks untuk diamati dan dibaca. Selanjutnya siswa diarahkan untuk bertanya kepada guru mengenai informasi atau makna ujaran dalam teks yang tidak mereka pahami. Setelah itu guru meminta masing-masing kelompok berdiskusi

mengidentifikasi bentuk teks, memahami makna dan ujaran, serta menentukan informasi yang terdapat dalam teks. Siswa juga diminta mengasosiasikan penulisan dan makna ujaran yang terdapat dalam teks dengan bahasa lain untuk mempermudah siswa memahami isi teks. Tahap terakhir dalam kegiatan inti, yaitu kegiatan mengkomunikasikan. Pada kegiatan ini siswa diminta bermain kuis.

Permainan kuis diberikan sebagai pemantapan dan latihan bagi siswa sesuai teks yang telah dibahas dengan tujuan agar siswa lebih termotivasi dalam memahami isi teks. Kegiatan awal dalam permainan kuis adalah kegiatan pengantar, yaitu dengan mempersiapkan permainan, antara lain menginformasikan aturan yang terdapat dalam permainan tersebut. Setelah itu guru memulai permainan kuis dengan menampilkan lima belas kotak yang berisi pernyataan dengan skor yang berbeda melalui *slide powerpoint*. Pada awal permainan guru memilih kotak pertama, kemudian muncul skor yang akan didapat siswa dan pernyataan beserta pilihan jawaban benar atau salah mengenai pernyataan tersebut pada layar di papan tulis yang akan dipilih oleh salah satu perwakilan kelompok yang paling cepat tunjuk tangan. Apabila kelompok tersebut memilih jawaban dengan benar, maka berhak mendapatkan skor dan memilih kotak selanjutnya yang berisi pernyataan yang akan dipilih jawabannya secara berebut dan begitu seterusnya.

Kegiatan terakhir permainan, yaitu kegiatan penilaian permainan. Pada kegiatan tersebut guru dan siswa melakukan evaluasi mengenai kegiatan pelaksanaan permainan kuis sebelumnya. Guru dan siswa membahas kembali pilihan jawaban terkait pernyataan-pernyataan pada kuis dan mengkomunikasikan informasi yang tepat sesuai isi teks. Selain itu dalam kegiatan ini juga guru bersama siswa

menghitung jumlah skor sebagai penghargaan yang didapat masing-masing kelompok atas setiap pilihan jawaban yang benar. Kelompok yang meraih skor penghargaan tertinggi merupakan pemenang dalam permainan tersebut. Kegiatan inti ini memerlukan waktu 80 menit.

### 3) Kegiatan Penutup:

Pada kegiatan ini guru memberikan tes tertulis sebagai evaluasi untuk mengukur pemahaman membaca siswa mengenai teks yang telah dipahami dalam tahapan sebelumnya. Kegiatan ini memerlukan waktu 40 menit.

## C. Implikasi

Penelitian ini menggunakan dua RPP dengan alokasi waktu selama 3 x 45 menit. RPP merupakan rancangan kegiatan pembelajaran yang dibuat oleh guru atau pengajar untuk memperkirakan kegiatan yang dilakukan selama mengajar agar pembelajaran dapat berjalan secara inspiratif dan menyenangkan. Dalam penelitian ini masing-masing RPP disusun dengan tiga tahapan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan inti disajikan teknik permainan kuis interaktif dan dalam pelaksanaanya terdapat tahap-tahap permainan, di antaranya tahap pengantar permainan, tahap pelaksanaan permainan dan tahap penilaian permainan.

Model pembelajaran pemahaman membaca teks dengan menggunakan teknik permainan kuis interaktif tersebut dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu dapat pula melatih pemahaman siswa terhadap teks tema *Schule* dengan bentuk yang menarik dan menyenangkan, sehingga

siswa tidak bosan dan termotivasi dalam belajar agar dapat mengkomunikasikan pemahamannya terhadap teks bacaan. Dalam penyajiannya pada penelitian ini permainan kuis interaktif disajikan dengan menggunakan salah satu aplikasi komputer, yaitu *microsoft powerpoint*.

## D. Pembahasan

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam permainan kuis interaktif pada pembelajaran pemahaman teks tema *Schule*, antara lain:

1. Media yang akan digunakan untuk menampilkan pertanyaan-pertanyaan kuis sebaiknya dipersiapkan sebaik mungkin, seperti *notebook*, *Overhead Projector (OHP)*, *speaker* dan papan tulis.
2. Model pembelajaran keterampilan membaca dengan teknik permainan kuis dapat disajikan dengan media selain komputer, seperti potongan karton yang dapat ditempelkan di papan tulis, seperti pada lampiran 3, halaman 68 dan lampiran 6, halaman 72.
3. Alat-alat penunjang yang akan digunakan dalam permainan kuis sebaiknya juga dipersiapkan dengan baik, seperti alat tulis yang akan digunakan.
4. Aturan permainan sebaiknya dibacakan ke siswa dengan jelas agar siswa mengerti jalannya permainan.

Hal-hal yang akan terjadi selama proses permainan kuis, antara lain meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, terjadinya antusiasme guna meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pemahaman teks, proses berpikir dan menganalisis, serta proses pembelajaran yang kooperatif dan interaktif. Selain itu

terdapat pula kendala-kendala dalam pemberian permainan kuis interaktif dan kendala-kendala tersebut adalah sebagai berikut:

1. Kemungkinan terjadinya kegaduhan selama berlangsungnya permainan kuis interaktif di kelas.
2. Permainan kuis interaktif akan sulit disajikan jika di ruang kelas tidak tersedia media komputer atau *notebook*, *OHP* dan *speaker*.

## **BAB IV**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan rancangan model pembelajaran ini, maka dapat disimpulkan, bahwa tahap-tahap model pembelajaran keterampilan membaca teks tema *Schule* dengan permainan kuis interaktif disusun dalam tiga kegiatan pembelajaran: (1) kegiatan pendahuluan, (2) kegiatan inti, (3) kegiatan penutup. Model pembelajaran ini merupakan gabungan dari kegiatan pembelajaran sesuai teori Martiyono dkk. dan tahap-tahap permainan sesuai teori Arnold, Sandfuch dan Wiechmann. Tahap-tahap permainan Arnold, Sandfuch dan Wiechmann diterapkan dalam kegiatan inti dari kegiatan pembelajaran Martiyono dkk. Tahap-tahap permainan terdiri dari tiga tahapan, yaitu tahap pengantar permainan, tahap pelaksanaan permainan dan tahap penutup permainan.

Model pembelajaran keterampilan membaca dengan permainan kuis interaktif ini disusun ke dalam dua RPP dengan format Kurikulum 2013. Adapun setiap RPP dirancang untuk satu kali pertemuan dengan alokasi waktu  $3 \times 45$  menit dan materi pembelajaran yang digunakan sesuai dengan silabus yang terdapat pada Kurikulum 2013.

#### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan saran yang dapat disampaikan peneliti adalah sebagai berikut.

1. Pada saat guru mengaplikasikan model pembelajaran keterampilan membaca tema *Schule* dengan teknik permainan kuis interaktif, sebaiknya guru memperhatikan skenario pembelajaran yang telah dibuat, sehingga kegiatan dapat berjalan sesuai RPP.
2. Pada saat guru mengaplikasikan model pembelajaran keterampilan membaca tema *Schule* dengan permainan kuis interaktif, guru dapat berfungsi sebagai pengontrol yang bertugas mengawasi siswa yang sedang bermain.
3. Model pembelajaran keterampilan membaca dengan teknik permainan kuis interaktif dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan membaca siswa dan melatih pemahaman siswa tentang teks dengan tema lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan. *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya, 2013.
- Arnold, Karl-Heinz, Uwe Sandfuchs dan Jürgen Wiechmann. *Handbuch Unterricht*. Regensburg: Julius Klinkhardt, 2009.
- Bausch, Karl-Richard, Herbert Christ dan Hans-Jürgen Krumm. *Handbuch Fremdsprachenunterricht*. Tübungen: Narr Francke Attempto Verlag GmbH & Co. KG, 2007.
- Bimmel, Peter, Bernd Kast dan Gerd Neuner. *Deutschunterricht Planen Arbeit mit Lehrwerkslektionen*. Berlin: Langenscheidt, 2003.
- Bolton, Sybille. *Probleme der Leistungsmessung: Lernfortschrittstests in der Grundstufe*. Berlin: Heenemann, 2011.
- Brounstein, Marty. *Erfolgreich Teamsleiten für Dummies*. Weinheim: Wiley-VCH Verlag GmbH & Co. KGaA, 2007.
- Burden, Paul R. *Powerfull Classroom Management Strategies*. California: Corwin Press Inc., 2000.
- Busch, Albert dan Oliver Stenschke. *Germanistische Linguistik*. Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag GmbH, 2008.
- Dauvillier, Christa dan Dorothea Lévy-Hillerich. *Spiel im Deutschunterricht*. Berlin: Langenscheidt, 2004.
- Djiwandono, Sri Esti Wuryani. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, 2006.
- Ehlers, Swantje. *Lesen als Verstehen: Arbeit mit literarischen Texten*. Berlin: Heenemann, 2010.
- Gust von Loh, Sonja dan Wolfgang G. Stock. *Informationskompetenz in der Schule*. Berlin: Walter de Gruyter GmbH. 2013.
- Hardjono, Tini, Eva-Maria Marbun dan Sartati Nainggolan, *Kontakte Deutsch 1*. Jakarta: Katalis, 2010.
- Helbig, Gerhard. *Deutsch als Fremdsprache: Ein internationals Handbuch*. Berlin: Walter de Gruyter GmbH & Co.KG, 2001.

- Jihad, Asep dan Abdul Haris. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo, 2013.
- Kalkavan, Zeynep. *Kooperative Lernmethoden*. Buxtehude: Persen Verlag, 2011.
- Krenn, Wilfried dan Herbert Puchta, *Ideen: Kursbuch 1*. Ismaning: Hueber Verlag, 2012.
- Lonnecker, Georgia dan Beate Schrödter. *Lesen und Schreiben*. Ismaning: Hueber Verlag, 2011.
- Martiyono, et al. *Mengelola dan Mendampingi Implementasi Kurikulum 2013*, Yogyakarta: CV. Aswaja Pressindo, 2014.
- Mulyasa, E. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009.
- Neuner, Gerhard dan Hans Hunfeld. *Methoden des fremdsprachlichen Deutschunterrichts*. Berlin: Heenemann, 2012.
- Said, M. 80<sup>+</sup> *Ice Breaker Games: Kumpulan Permainan Penggugah Semangat*. Yogyakarta: CV ANDI, 2010.
- Schröder, Hartwig. *Didaktisches Wörterbuch: Hand- und Lehrbücher der Pädagogik*. München: Oldenburg Wissenschaftsverlag GmbH, 2001.
- Silabus Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Jerman*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional, 2013.
- Steinke, Lennart. *Spieleprogrammierung*. Heidelberg: Redline GmbH, 2008.
- Storch, Günther. *Deutsch als Fremdsprache: Eine Didaktik*. Paderborn: Wilhelm Fink, GmbH & Co. Verlags-KG, 2009.
- Tarigan, Henry Guntur. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Percetakan Angkasa, 2008.
- Wandah, “*Interactive Multi Media*.” <http://www.wandah.org/interactive-multi-media> (diakses 1 Juni 2015).
- Weigmann, Jürgen. *Unterrichtsmodelle für Deutsch als Fremdsprache*. Ismaning: Max Hueber Verlag, 1999.

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) I

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

<b>Sekolah</b>	<b>: SMA/MA</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Bahasa Jerman</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: X/Satu</b>
<b>Materi Pokok</b>	<b>: Schule (<i>Leseverstehen</i>)</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 3 x 45 menit</b>

**A. Kompetensi Inti**

- KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotongroyong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3: Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahuanya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI 4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

**B. Kompetensi Dasar**

- 1.1. Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Jerman sebagai bahasa pengantar komunikasi internasional yang diwujudkan dalam semangat belajar.
- 2.3. Menunjukkan perilaku tanggung jawab, peduli, kerjasama, dan cinta damai dalam melaksanakan komunikasi fungsional.
- 3.2. Memahami cara memberitahu dan menanyakan fakta, perasaan dan sikap, serta meminta dan menawarkan barang dan jasa terkait topik Identitas Diri (*Kennenlernen*) dan Kehidupan Sekolah (*Schule*) dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya.
- 3.3. Memahami secara sederhana unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya terkait topik Identitas diri (*Kennenlernen*) dan Kehidupan Sekolah (*Schule*).

Indikator:

- 3.2.1. Siswa dapat mencocokkan gambar dengan kosakata yang diperlihatkan tentang *Schulfächer*.
- 3.3.1. Siswa dapat menyebutkan nama-nama mata pelajaran yang terdapat di sekolah dan mata pelajaran yang disukai.
  
- 4.2. Menyusun teks lisan dan tulis sederhana tentang cara memberitahu dan menanyakan fakta, perasaan dan sikap, serta meminta dan menawarkan barang dan jasa terkait topik Identitas Diri (*Kennenlernen*) dan Kehidupan Sekolah dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks secara benar dan sesuai konteks.

Indikator:

- 4.2.1. Siswa dapat menentukan jawaban yang benar dari pernyataan berdasarkan informasi yang terdapat pada teks tema *Schule*.

#### C. Tujuan Pembelajaran

Setelah melakukan pengamatan, bertanya, mengumpulkan, mengasosiasikan dan mengkomunikasikan data-data terkait teks dan permainan kuis tema Kehidupan Sekolah, siswa dapat menentukan informasi secara umum, selektif dan detail berdasarkan teks tentang *Schülfacher*.

#### D. Materi Pembelajaran

*Leseverstehen* (Tema *Schule*).

Teks: *Bücher* tentang *Schülfacher*.

#### E. Metode Pembelajaran

Pendekatan Komunikatif:

1. Mengamati
2. Bertanya
3. Mengumpulkan Informasi
4. Mengasosiasi
5. Mengkomunikasikan Hasil

#### F. Media, Alat dan Sumber Belajar

1. Media : Buku, *notebook*, *LCD projector*, *speaker*.
2. Alat/Bahan : Fotokopian.
3. Sumber Belajar : Buku *Ideen: Kursbuch* 1, halaman 59 dan Internet.

#### G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

##### a. Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit)

- Guru mengucapkan salam dan mengabsen kehadiran siswa.
- Guru memberitahu topik materi yang akan dipelajari dengan mengaitkan pembelajaran minggu lalu, kemudian meminta siswa menyebutkan

nama-nama mata pelajaran yang dipelajari di sekolah.

- Guru menjelaskan materi secara garis besar dan tujuan pembelajaran pada pertemuan itu.

**b. Kegiatan Inti (80 menit)**

- Guru memperlihatkan gambar dan kosakata.
- Guru meminta siswa mencocokkan gambar dengan cara menempelkan kosakata tema *Schule* yang terdapat pada karton.
- Guru bertanya kepada siswa mengenai nama-nama mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dan mata pelajaran yang disukai.
- Guru meminta siswa membentuk kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari empat hingga lima siswa.
- Guru meminta siswa membaca teks tema Kehidupan Sekolah yang terdapat pada buku *Ideen: Kursbuch* 1, halaman 59.
- Guru meminta siswa mengamati bentuk teks dan menemukan informasi yang terdapat pada teks.
- Guru meminta siswa bertanya mengenai informasi atau makna ujaran dalam teks yang tidak mereka pahami.
- Guru meminta siswa membahas isi teks bersama kelompok, serta mengasosiasi makna kata dalam teks dengan bahasa lain untuk mengidentifikasi tema dan bentuk teks, memahami makna kata dan ujaran, serta menentukan informasi penting yang terdapat dalam teks.
- Guru mempersiapkan permainan kuis, lalu menjelaskan peraturan yang terdapat dalam kuis dan cara bermainnya.
- Guru meminta siswa melaksanakan permainan kuis, lalu membacakan pernyataan melalui *slide powerpoint*, kemudian bertanya kepada siswa, apakah pernyataan tersebut benar atau salah.
- Guru menilai hasil pelaksanaan permainan dengan membahas pilihan jawaban yang salah terkait pernyataan pada pelaksanaan permainan kuis dan meminta siswa mencari informasi yang tepat berdasarkan isi teks, serta menghitung skor permainan yang didapat masing-masing kelompok.

**c. Penutup (40 menit)**

- Guru meminta siswa mengerjakan soal evaluasi terkait isi teks.
- Guru bersama siswa menyimpulkan isi teks yang telah dipelajari.
- Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya, lalu menutup pembelajaran.

## H. Skenario Pembelajaran

TAHAPAN	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN		KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN	ALOKASI WAKTU
		GURU	SISWA		
Penda-huluan	Siswa dapat menyebutkan nama-nama mata pelajaran yang terdapat di sekolah dan mata pelajaran yang disukai.	<p>1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar, serta mengabsen siswa.  <i>“Guten Morgen. Wie geht es euch?”</i></p> <p>2. Guru bertanya tentang materi pelajaran minggu lalu dan mengaitkannya dengan materi pelajaran yang akan diberikan.  <i>“Was haben wir letzte Woche gelernt?”</i></p> <p><i>“Heute sprechen wir über die Schulfächer.”</i></p> <p>3. Guru meminta siswa menyebutkan nama-nama mata pelajaran di sekolah.  <i>“Welche Schulfächer gibt es in der Schule?”</i></p> <p>4. Guru menjelaskan materi pembelajaran secara garis besar.  <i>“Heute lernen wir einen Text zum Thema Schule. Es gibt auch ein interaktives Quizspiel.”</i></p>	<p>Siswa menjawab.  <i>“Guten Morgen. Danke, gut”.</i></p> <p>Siswa menjawab.  <i>“Letzte Woche haben wir über die Gegenstände in der Klasse gelernt.”</i></p> <p>Siswa menyebutkan nama-nama mata pelajaran.  <i>“Mathe, Biologie, Geschichte....”</i></p> <p>Siswa menyimak.</p>	Mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas, dan mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar.	3 menit    5 menit    5 menit    2 menit

TAHAPAN	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN		KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN	ALOKASI WAKTU
		GURU	SISWA		
Inti	<p>Siswa dapat mencocokkan gambar dengan kosakata yang diperlihatkan tentang <i>Schulfächer</i>.</p> <p>Siswa dapat menyebutkan nama-nama mata pelajaran yang terdapat di sekolah dan mata pelajaran yang disukai.</p>	5.Guru menampilkan gambar-gambar mata pelajaran melalui <i>slide powerpoint</i> dan nama-nama mata pelajaran yang tertulis di karton, lalu meminta siswa mengamatinya. “Seht einige Bilder von den Schulfächern und auch ihre Namen!”	Siswa mengamati .	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.	5 menit
		6.Guru meminta siswa mencocokkan gambar dengan kosakata yang sesuai. “Ordnet die Bilder und die Namen von den Schulfächern zu!”	Siswa mencocokkan gambar dengan kosakata.	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.	10 menit
		7.Guru meminta kepada siswa menyebutkan nama-nama mata pelajaran yang disukai. “Was ist euer Lieblingsfach?”	Siswa menyebutkan nama-nama mata pelajaran yang disukai. “Mein Lieblingsfach ist Biologie.”	Mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas, dan mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar.	5 menit
		8.Guru meminta siswa membentuk kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari empat atau lima siswa. “Bildet einige Gruppen. Jede Gruppe ist vier bis fünf Schüler!”	Siswa membentuk kelompok.	Mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas, dan mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar.	5 menit

TAHAPAN	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN		KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN	ALOKASI WAKTU
		GURU	SISWA		
		<p>9. Guru membagikan teks tema <i>Schule</i> dari buku <i>Ideen</i>, halaman 59, lalu meminta siswa membaca bersama kelompok.  <i>“Lest den Text zusammen mit eurer Gruppe!”</i></p> <p>10. Guru bertanya kepada siswa.  <i>“Habt Ihr Fragen?”</i></p> <p>11. Guru meminta siswa untuk berdiskusi dengan kelompok mengenai teks yang telah dibaca.  <i>“Diskutiert über den Text zusammen in der Gruppe!”</i></p> <p>12. Guru mempersiapkan permainan kuis interaktif.  <i>“Bereiten wir das Quiz vor!”</i></p>	<p>Siswa membaca teks bersama kelompok.</p> <p>Siswa bertanya, jika belum paham.</p> <p>Siswa berdiskusi.</p> <p>Siswa memperhatikan.</p>	<p>Melatih kesungguhan, ketelitian, mencari informasi.</p> <p>Mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.</p> <p>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.</p>	<p>5 menit</p> <p>5 menit</p> <p>10 menit</p> <p>5 menit</p>

TAHAPAN	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN		KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN	ALOKASI WAKTU
		GURU	SISWA		
	Siswa dapat menentukan jawaban yang benar dari pernyataan berdasarkan informasi yang terdapat pada teks tema <i>Schule</i> .	<p>13. Guru memulai permainan kuis dengan membacakan pernyataan sesuai isi teks. <i>“Jetzt machen wir das Quiz.”</i></p> <p><i>“Charlee Chakuh kommt aus Thailand. Richtig oder falsch?”</i></p> <p>14. Guru memberi penilaian dengan mendiskusikan pilihan jawaban dari pernyataan pada kuis sesuai informasi yang terdapat dalam teks, lalu menghitung skor permainan yang didapat masing-masing kelompok.</p> <p><i>“Diskutieren wir jetzt zusammen über die Auswahl der Antwort von den Aussagesätzen im Quiz und zählen wir jede Punkte, die jede Gruppe bekommt.”</i></p>	<p>Siswa bermain kuis dengan memilih jawaban yang benar.</p> <p><i>“Richtig!”</i></p> <p>Siswa berdiskusi bersama guru, lalu menghitung skor.</p>	Mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas dan mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar.	20 menit  10 menit
Penutup	Siswa dapat menentukan jawaban yang benar dari pernyataan berdasarkan informasi yang terdapat pada teks tema <i>Schule</i> .	15. Guru meminta siswa mengerjakan soal evaluasi dari buku <i>Ideen</i> , halaman 59.	Siswa mengerjakan soal evaluasi.	Mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif, serta deduktif dalam menyimpulkan.	25 menit

TAHAPAN	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN		KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN	ALOKASI WAKTU
		GURU	SISWA		
		<p>16. Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.  <i>“Nächste Woche lernen wir den Text über den Stundenplan und machen wir wieder das interaktive Quizspiel”.</i></p> <p>17. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam perpisahan.  <i>“Das war alles für heute. Treffen wir uns wieder nächste Woche. Auf Wiedersehen!”</i></p>	<p>Siswa mendengarkan</p> <p>Siswa menjawab salam.</p> <p><i>“Auf Wiedersehen.”</i></p>		<p>13 menit</p> <p>2 menit</p>

## I. Teks Pembelajaran

**A2 Besondere Schulfächer** 1 (p) 2 (u)

a Lies und hör den Text. Vergleiche den Text und deine Antworten in A1.

**Besondere Schulfächer: In Fußball eine Eins**

Viele Schüler müssen in der Schule rechnen, schreiben und lesen. Sie haben Schulfächer wie Mathematik, Physik, Englisch oder Sport. Doch Charlee, Julio, Manuela und Binud haben besondere Schulfächer:

Charlee Chakuh kommt aus Thailand. Seine Schule ist ein Tempel in Wat Srisoda. Besondere Schulfächer in Wat Srisoda sind Buddhismus und Medizin. Warum Medizin? Thailand hat nicht genug Ärzte. Deshalb muss Charlee Kurse in Medizin machen.

Julio kommt aus São Paolo in Brasilien. Sein Lieblingsfach ist Fußball. Julio besucht eine Fußballschule für Straßenkinder.

Manuela Winkler aus Deutschland kann Einrad fahren. In Manuela's Schule ist „Zirkus“ ein Schulfach wie Deutsch oder Mathematik.

Binud Gorong kommt aus Nepal. Ein besonderes Schulfach in Nepal ist Naturschutz. Warum Naturschutz? Viele Menschen sind Bauern von Beruf und die Natur ist die Basis für ihr Leben. Aber die Natur in Nepal ist in Gefahr. Deshalb ist Naturschutz ein wichtiges Schulfach in Nepals Schulen.

Sumber: Wilfried Krenn dan Herbert Puchta, *Ideen: Kursbuch 1* (Ismaning: Hueber Verlag, 2012), h. 5.

### J. Soal Evaluasi

**c Was ist richtig? A oder B ?**

	<b>A</b>	<b>B</b>
<b>1</b> Charlee Chakuh kommt aus	<input type="checkbox"/> Thailand.	<input type="checkbox"/> Nepal.
<b>2</b> Charlees Schule ist	<input type="checkbox"/> ein Tempel.	<input type="checkbox"/> in Afrika.
<b>3</b> Thailand hat nicht genug	<input type="checkbox"/> Schüler.	<input type="checkbox"/> Ärzte.
<b>4</b> Julios Lieblingsfach ist	<input type="checkbox"/> Sport.	<input type="checkbox"/> Fußball.
<b>5</b> Manuela Winklers Schule ist	<input type="checkbox"/> ein Zirkus.	<input type="checkbox"/> in Deutschland.
<b>6</b> Viele Menschen in Nepal sind	<input type="checkbox"/> Bauern.	<input type="checkbox"/> Lehrer von Beruf.

Sumber: Wilfried Krenn dan Herbert Puchta, *Ideen: Kursbuch 1* (Ismaning: Hueber Verlag, 2012), h. 5.

### K. Penilaian Proses dan Hasil Belajar

- a. Penilaian Pengetahuan (Kognitif)
  - 1. Jenis/Teknik : Tes tertulis.
  - 2. Bentuk Instrumen: Pilihan ganda.
  - 3. Pedoman Penilaian:

$$\frac{B}{N} \times 100$$

47

Keterangan:

B = banyaknya butir yang dijawab benar

N = adalah banyaknya butir soal

---

<sup>47</sup> Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2013), h. 166.

Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) II.

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

<b>Sekolah</b>	<b>: SMA/MA</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Bahasa Jerman</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: X/Satu</b>
<b>Materi Pokok</b>	<b>: Schule (<i>Leseverstehen</i>)</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 3 x 45 menit</b>

**A. Kompetensi Inti**

- KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotongroyong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3: Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahuanya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI 4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

**B. Kompetensi Dasar**

- 1.1. Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Jerman sebagai bahasa pengantar komunikasi internasional yang diwujudkan dalam semangat belajar.
- 2.4. Menunjukkan perilaku tanggung jawab, peduli, kerjasama, dan cinta damai dalam melaksanakan komunikasi fungsional.
- 3.2. Memahami cara memberitahu dan menanyakan fakta, perasaan dan sikap, serta meminta dan menawarkan barang dan jasa terkait topik Identitas Diri (*Kennenlernen*) dan Kehidupan Sekolah (*Schule*) dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya.
- 3.3. Memahami secara sederhana unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya terkait topik Identitas diri (*Kennenlernen*) dan Kehidupan Sekolah (*Schule*)

Indikator:

- 3.2.1. Siswa dapat menyebutkan informasi berkaitan dengan gambar *Stundenplan* yang diperlihatkan.
  
- 4.2. Menyusun teks lisan dan tulis sederhana tentang cara memberitahu dan menanyakan fakta, perasaan dan sikap, serta meminta dan menawarkan barang dan jasa terkait topik Identitas Diri (*Kennenlernen*) dan Kehidupan Sekolah dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks secara benar dan sesuai konteks.

Indikator:

- 4.2.1. Siswa dapat menentukan jawaban yang benar dari pernyataan berdasarkan informasi yang terdapat pada teks tema *Schule*.
- 4.2.2. Siswa dapat menuliskan informasi yang tepat berdasarkan isi teks dengan topik *Stundenplan* ke dalam tabel.

#### C. Tujuan Pembelajaran

Setelah melakukan pengamatan, bertanya, mengumpulkan, mengasosiasikan dan mengkomunikasikan data-data terkait teks dan permainan kuis tema Kehidupan Sekolah, siswa dapat menentukan informasi secara umum, selektif dan detail berdasarkan teks tentang *Stundenplan*.

#### D. Materi Pembelajaran

*Leseverstehen* (Tema *Schule*).

Teks: *Bücher* tentang *Stundenplan*.

#### E. Metode Pembelajaran

Pendekatan Komunikatif:

1. Mengamati
2. Bertanya
3. Mengumpulkan Informasi
4. Mengasosiasi
5. Mengkomunikasikan Hasil

#### F. Media, Alat dan Sumber Belajar

4. Media : Buku, *notebook*, *LCD projector*, *speaker*.
5. Alat/Bahan : Fotokopian.
6. Sumber Belajar : Buku *Kontakte Deutsch 1*, halaman 107 dan 108.

#### G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

##### a. Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit)

- Guru mengucapkan salam dan mengabsen kehadiran siswa.
- Guru mengulang pelajaran minggu lalu untuk mengaitkannya dengan pembelajaran yang akan dipelajari.

- Guru menjelaskan materi secara garis besar dan tujuan pembelajaran pada pertemuan itu.
- b. Kegiatan Inti (80 menit)
- Guru memperlihatkan gambar *Stundenplan* dan meminta siswa mengamati, serta memperhatikan bentuk dan isi teks.
  - Guru meminta siswa bertanya mengenai gambar.
  - Guru meminta siswa berdiskusi dengan siswa lain untuk mengumpulkan informasi yang terdapat dalam *Stundenplan*.
  - Guru bertanya kepada siswa mengenai informasi yang terdapat dalam *Stundenplan*.
  - Guru meminta siswa membentuk kelompok dan masing-masing kelompok terdiri dari empat hingga lima siswa.
  - Guru meminta siswa membaca teks surat tentang *Stundenplan* yang terdapat pada buku *Kontakte Deutsch 1*, halaman 107.
  - Guru meminta siswa mengamati bentuk teks dan mencari informasi yang terdapat pada teks.
  - Guru meminta siswa bertanya mengenai informasi atau makna ujaran dalam teks yang tidak mereka pahami.
  - Guru meminta siswa membahas isi teks bersama kelompok, serta mengasosiasi makna kata dalam teks dengan bahasa lain untuk mengidentifikasi tema dan bentuk teks, memahami makna kata dan ujaran, serta menentukan informasi penting yang terdapat dalam teks.
  - Guru mempersiapkan permainan kuis, lalu menjelaskan peraturan yang terdapat dalam kuis dan cara bermainnya.
  - Guru meminta siswa melaksanakan permainan kuis, lalu membacakan pernyataan melalui *slide powerpoint*, kemudian bertanya kepada siswa, apakah pernyataan tersebut benar atau salah.
  - Guru menilai hasil pelaksanaan permainan dengan membahas pilihan jawaban yang salah terkait pernyataan pada pelaksanaan permainan kuis dan meminta siswa mencari informasi yang tepat berdasarkan isi teks, serta menghitung skor permainan yang didapat masing-masing kelompok.
- c. Penutup (40 menit)
- Guru meminta siswa melengkapi tabel sesuai informasi yang berkaitan dengan isi teks tema *Schule*.
  - Guru meminta siswa menyimpulkan isi teks yang telah dipelajari dengan menuliskan informasi yang diperoleh dari tabel ke dalam kalimat.
  - Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya, lalu menutup pembelajaran.

## H. Skenario Pembelajaran

TAHAPAN	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN		KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN	ALOKASI WAKTU
		GURU	SISWA		
Pendahuluhan		<p>1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa, serta mengabsen siswa. “Guten Morgen. Wie geht es euch?”</p> <p>2. Guru bertanya tentang materi pelajaran minggu lalu dan mengaitkannya dengan materi pelajaran yang akan diberikan. “Was haben wir letzte Woche gelernt?”</p> <p>“Heute sprechen wir über die Stundenplan.</p> <p>3. Guru menjelaskan materi pembelajaran secara garis besar. “Heute lernen wir einen Text zum Thema Schule. Es gibt auch ein interaktives Quizspiel.”</p>	<p>Siswa menjawab.  “Guten Morgen. Danke, gut”.</p> <p>Siswa menjawab.  “Letzte Woche haben wir den Text über die Schulfächer gelernt.”</p> <p>Siswa menyimak.</p>		3 menit  5 menit  7 menit
Inti		<p>4. Guru memperlihatkan gambar Stundentenplan. “Seht die Bilder des Stundentenplans an der Tafel!”</p> <p>5. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait dengan Stundentenplan. “Habt ihr Frage über den Stundentenplan?”</p>	<p>Siswa mengamati .</p> <p>Siswa bertanya, jika belum paham.</p>	Melatih kesungguhan, ketelitian, mencari informasi.	3 menit  5 menit

TAHAPAN	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN		KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN	ALOKASI WAKTU
		GURU	SISWA		
	Siswa dapat menyebutkan informasi berkaitan dengan gambar <i>Stundenplan</i> yang telah diperlihatkan.	<p>6. Guru meminta siswa berdiskusi mengenai <i>Stundenplan</i> yang ditampilkan dan mengumpulkan informasi yang terdapat di dalamnya.  <i>"Diskutiert zusammen über den Stundenplan und sammelt die Informationen vom Stundenplan."</i></p> <p>7. Guru bertanya mengenai informasi yang terdapat pada <i>Stundenplan</i>.  <i>"Welche Informationen gibt es im Stundenplan?"</i></p> <p>8. Guru meminta siswa membentuk kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari empat atau lima siswa.  <i>"Bildet einige Gruppen. Jede Gruppe ist vier bis fünf Schüler!"</i></p>	<p>Siswa berdiskusi dan mengumpulkan informasi.</p> <p>Siswa menjawab.  <i>"Im Stundenplan gibt es die Uhrzeiten von den Schulfächern."</i></p> <p>Siswa membentuk kelompok.</p>	<p>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.</p> <p>Mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas, dan mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar.</p>	10 menit 7 menit 5 menit

TAHAPAN	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN		KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN	ALOKASI WAKTU
		GURU	SISWA		
	Siswa dapat menentukan jawaban yang benar dari pernyataan berdasarkan informasi yang terdapat pada teks tema <i>Schule</i> .	<p>9. Guru membagikan teks tema <i>Schule</i> dari buku <i>Kontakte Deutsch 1</i>, halaman 107, lalu meminta siswa membaca bersama kelompok.  <i>"Lest den Text zusammen mit eurer Gruppe!"</i></p> <p>10. Guru meminta siswa berdiskusi dengan kelompok mengenai teks yang telah dibaca.  <i>"Diskutiert über den Text zusammen in der Gruppe!"</i></p> <p>11. Guru mempersiapkan permainan kuis interaktif.  <i>"Bereiten wir das Quiz vor!"</i></p> <p>12. Guru memulai permainan kuis dengan membacakan pernyataan sesuai isi teks.  <i>"Jetzt machen wir das Quiz."</i>  <i>"Philipp lernt Englisch um 8.10 Uhr. Richtig oder falsch?"</i></p>	<p>Siswa membaca teks.</p> <p>Siswa berdiskusi</p> <p>Siswa mempersiapkan permainan kuis.</p> <p>Siswa bermain kuis dengan memilih jawaban yang benar.  <i>"Richtig!"</i></p>	<p>Melatih kesungguhan, ketelitian, mencari informasi.</p> <p>Mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.</p> <p>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</p>	<p>5 menit</p> <p>10 menit</p> <p>5 menit</p> <p>20 menit</p>

TAHAPAN	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN		KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN	ALOKASI WAKTU
		GURU	SISWA		
		<p>13. Guru memberi penilaian dengan mendiskusikan pilihan jawaban dari pernyataan pada kuis sesuai informasi yang terdapat dalam teks, lalu menghitung skor permainan yang didapat masing-masing kelompok.</p> <p><i>“Diskutieren wir jetzt zusammen über die Auswahl der Antwort von den Aussagesätzen im Quiz und zählen wir jede Punkte, die jede Gruppe bekommt.”</i></p>	<p>Siswa berdiskusi bersama guru, lalu menghitung skor.</p>	<p>hayat.</p> <p>Mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas, dan mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar.</p>	10 menit
Penutup	<p>Siswa dapat menuangkan informasi yang tepat berdasarkan isi teks yang dipelajari dengan topik <i>Stundenplan</i> ke dalam tabel.</p>	<p>14. Guru meminta siswa melengkapi tabel dalam buku <i>Kontakte Deutsch 1</i>, halaman 108 dengan informasi yang berkaitan dengan isi teks.</p> <p><i>“Ergänzt die Tabelle mit den richtigen Antworten!”</i></p> <p>15. Guru bertanya terkait teks yang telah dipelajari.</p> <p><i>“Worum geht es im Text?”</i></p>	<p>Siswa melengkapi tabel.</p> <p>Siswa menjawab.</p> <p><i>“Es geht um den Stundenplan.”</i></p>	<p>Mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif, serta deduktif dalam menyimpulkan.</p>	<p>30 menit</p> <p>5 menit</p>

TAHAPAN	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN		KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN	ALOKASI WAKTU
		GURU	SISWA		
		16. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam perpisahan. <i>“Das war alles für heute. Treffen wir uns wieder nächste Woche. Auf Wiedersehen!”</i>	Siswa menjawab salam.  “Auf Wiedersehen.”		5 menit

## I. Teks Pembelajaran

### **Brief an die Klasse von Arief in Banjarmasin**

SMU 15  
 Klasse II A 3-1  
 Jl. Imam Bonjol 5  
 Banjarmasin 70115  
 Kalimantan

Kassel, den 18. Juni

Liebe Freunde,  
 hier ist ein Bericht über einen Morgen in der Schule.  
 Dienstag: der Unterricht beginnt um 8.10 Uhr.  
 Zuerst haben wir Englisch. Unser Lehrer heißt Herr Prikoda. Wir hören einen Dialog über London und beantworten Fragen. Der Unterricht ist interessant. Alle finden Herrn Prikoda gut.

2. Stunde: Französisch. Französisch haben wir bei Frau Stelzig. Heute lesen wir eine Kurzgeschichte, dann spielen wir die Geschichte in Rollen. Das macht Spaß! Ich mag Frau Stelzig sehr.

Als Nächstes ist große Pause: 15 Minuten. Viel zu kurz!  
 Dann kommt Mathe. Eine Katastrophe! Aber Herr Köhler ist heute sehr geduldig. Er erklärt die Logarithmen noch einmal.

Danach: Sozialkunde bei Frau Sommer. Ich mag Sozialkunde. Das ist immer aktuell! Jeder sucht ein Beispiel für eine Bürgerinitiative und schreibt einen Kommentar dazu.

Zum Schluss haben wir Deutsch bei Dr. Schlitt. Wir sehen den Film "Olympiade 92" und diskutieren. Das finde ich gut. Hausaufgabe ist ein Aufsatz: "Brauchen wir den Leistungssport?"

13.10 Uhr: Der Unterricht ist zu Ende.  
 Ich bin froh - und müde.

Und wie ist der Schulalltag in Banjarmasin?  
 Erzählt mal!

Herzliche Grüße von der Klasse 10 A!

*Philipp*  
 Klassensprecher

Sumber: Tini Hardjono, Eva-Maria Marbun dan Sartati Nainggolan, *Kontakte Deutsch 1* (Jakarta: Katalis, 2010), h. 107.

### J. Soal Evaluasi

3A				
<b>Ü 1</b>  	Lengkapilah tabel berikut sesuai dengan isi teks. <i>Ergänze die Tabelle entsprechend dem Text!</i>			
Von... bis...	hat die Klasse...	Der Lehrer/die Lehrerin heißt...	Themen sind.../ Thema ist...	Der Kommentar von Philipp ist:
8.10 – 8.55	Englisch	Herr Prahoda	London	Der Unterricht ist interessant.
9.00 – 9.45				
9.45 – 10.00				
10.00 – 10.45				
10.50 – 11.35				
11.45 – 12.30				
12.35 – 13.10				

Sumber: Tini Hardjono, Eva-Maria Marbun dan Sartati Nainggolan, *Kontakte Deutsch 1* (Jakarta: Katalis, 2010), h. 108.

### H. Penilaian Proses Dan Hasil Belajar

- a. Penilaian Pengetahuan (Kognitif)
  - 1. Jenis/Teknik : Tes tertulis.
  - 2. Bentuk Instrumen: Pilihan ganda.
  - 3. Pedoman Penilaian:

$$\frac{B \times 100}{N}$$

48

Keterangan:

B = banyaknya butir yang dijawab benar

N = adalah banyaknya butir soal

---

<sup>48</sup> *Ibid.*, h. 166.

### Lampiran 3. Permainan Kuis pada RPP I

1. Alat dan Bahan: *Notebook* dan *OHP*.
2. Jumlah masing-masing kelompok: 4-5 orang
3. Waktu: 30 menit
4. Aturan Permainan Kuis:

Pada permainan kuis guru memperlihatkan 12 kotak melalui *slide powerpoint* yang berisi pernyataan dengan skor yang berbeda. Guru memilih kotak pertama dan membacakan pernyataan kepada masing-masing kelompok. Selanjutnya masing-masing perwakilan kelompok akan tunjuk tangan dan perwakilan yang ditunjuk guru, berhak menentukan jawaban benar atau salah dari pernyataan tersebut. Apabila kelompok dapat menentukan jawaban yang tepat, maka mendapatkan skor sesuai yang tertera dibalik nomor pernyataan dan memilih kotak yang pernyataannya dijawab secara berebut dan begitu seterusnya. Kelompok yang memiliki nilai tertinggi adalah kelompok yang memenangkan permainan kuis.

5. Nomor pernyataan dan skor:

1	<b>40</b>	2	<b>80</b>	3	<b>20</b>
4	<b>65</b>	5	<b>100</b>	6	<b>50</b>
7	<b>45</b>	8	<b>10</b>	9	<b>70</b>
10	<b>30</b>	11	<b>60</b>	12	<b>90</b>

Keterangan:

Bagian Depan	Bagian Belakang
Nomor Pernyataan	Skor

## Lampiran 4. Pernyataan Kuis pada RPP 1

### Richtig oder Falsch?

1. Charlee, Julio, Manuela und Binud haben keine besondere Schulfächer.
2. Charlee kommt aus Thailand.
3. Die Schule von Charlee ist ein Tempel.
4. Die besonderen Schulfächer in der Schule von Charlee sind Medizin und Buddhismus.
5. Die besonderen Schulfächer in Wat Srisoda ist Naturschutz.
6. Thailand hat nicht genug Schüler.
7. Das besondere Schulfach in der Schule von Julio ist Mathematik.
8. Das Lieblingsfach von Julio ist Fußball.
9. Die Schule von Manuela ist Zirkus.
10. Die besonderen Schulfächer in der Schule von Manuela sind Deutsch und Mathematik.
11. Das besondere Schulfach in der Schule von Binud ist Naturschutz .
12. Viele Menschen in Nepal sind Lehrer von Beruf.

Sumber: Wilfried Krenn dan Herbert Puchta, *Ideen: Kursbuch 1* (Ismaning: Hueber Verlag, 2012), h. 5.

### Lampiran 5. Kunci Jawaban Kuis pada RPP I

1. Falsch
2. Richtig
3. Richtig
4. Richtig
5. Falsch
6. Falsch
7. Falsch
8. Richtig
9. Richtig
10. Falsch
11. Richtig
12. Falsch

### Lampiran 6. Permainan Kuis pada RPP II

1. Alat dan Bahan: *Notebook* dan *OHP*.
2. Jumlah masing-masing kelompok: 4-5 orang.
3. Waktu: 30 menit
4. Aturan Permainan kuis:

Pada permainan kuis guru memperlihatkan 15 kotak melalui *slide powerpoint* yang berisi pernyataan dengan skor yang berbeda. Guru memilih kotak pertama dan membacakan pernyataannya kepada masing-masing kelompok.

Selanjutnya masing-masing perwakilan kelompok akan tunjuk tangan dan perwakilan yang ditunjuk guru, berhak menentukan jawaban benar atau salah dari pernyataan tersebut. Apabila kelompok dapat menentukan jawaban dengan tepat, maka mendapatkan skor sesuai yang tertulis dibalik nomor pernyataan dan memilih kotak yang pernyataannya akan dijawab secara berebut dan begitu seterusnya. Kelompok yang memiliki nilai tertinggi adalah kelompok yang memenangkan permainan kuis.

5. Nomor pernyataan dan skor:

<b>1</b>	<b>50</b>	<b>2</b>	<b>80</b>	<b>3</b>	<b>10</b>
<b>4</b>	<b>60</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>100</b>
<b>7</b>	<b>90</b>	<b>8</b>	<b>20</b>	<b>9</b>	<b>65</b>
<b>10</b>	<b>30</b>	<b>11</b>	<b>70</b>	<b>12</b>	<b>45</b>
<b>13</b>	<b>40</b>	<b>14</b>	<b>85</b>	<b>15</b>	<b>25</b>

Keterangan:

Bagian Depan	Bagian Belakang
Nomor Pernyataan	Skor

### Lampiran 7. Pernyataan Kuis pada RPP II

1. Der Unterricht beginnt von 8 Uhr bis 13 Uhr 10.
2. Philipp lernt Englisch um 8.10 Uhr.
3. Das Thema von Englisch ist “Kurzgeschichte.”
4. Philipp lernt Französisch von 9.00 – 9.45.  
Die Lehrerin von Französisch ist Frau Stelzig.
5. Das Thema von Französisch ist “Leistungssport”.
6. Philipp findet, Französisch macht müde.
7. Von 9.45 – 10.00 ist die große Pause. Philipp hat fünfzig Minuten Pause.
8. Der Kommentar von Phillip über Mathe: Mathe ist eine Katastrophe!
9. Herr Köhler unterrichtet Mathe.
10. Das Thema von Mathe ist Katastrophe.
11. Die Lehrer von Sozialkunde heißt Frau Stelzig.
12. Philipp hat Kommentar über Sozialkunde.  
Er findet Sozialkunde immer aktuell!
13. Das Thema von Sozialkunde ist “Bürgerinitiative”.
14. Der Lehrer von Deutsch heißt Dr. Schlitt.
15. Das Thema von Deutsch ist “Olympiade 92”.

Sumber: Tini Hardjono, Eva-Maria Marbun dan Sartati Nainggolan, *Kontakte Deutsch 1* (Jakarta: Katalis, 2010), h. 108.

Lampiran 8. Kunci Jawaban Kuis pada RPP II

1. Falsch

2. Richtig

3. Falsch

4. Richtig

5. Falsch

6. Falsch

7. Falsch

8. Richtig

9. Richtig

10. Falsch

11. Falsch

12. Richtig

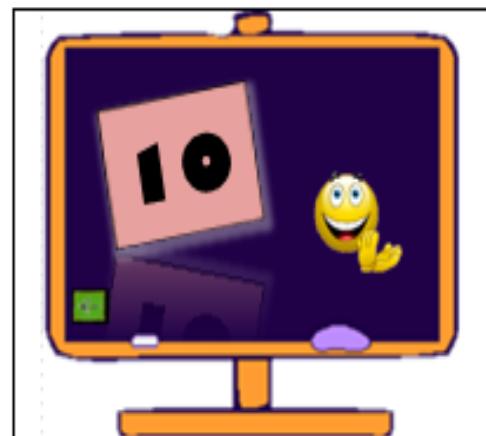
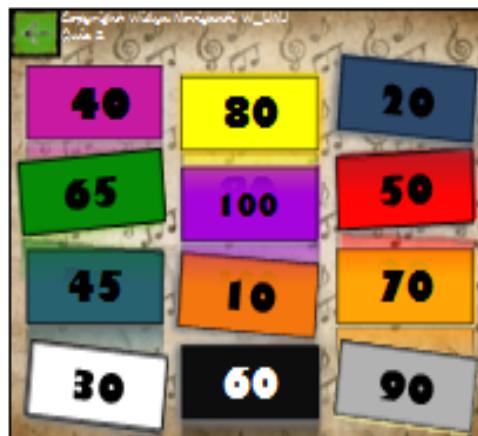
13. Richtig

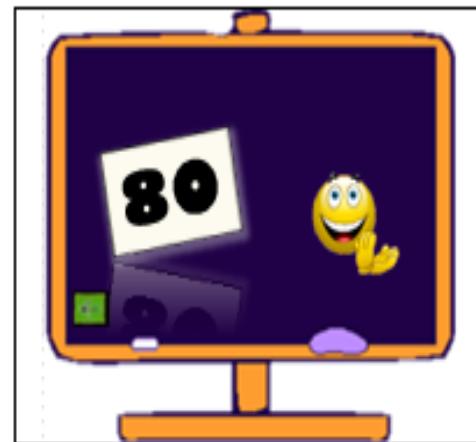
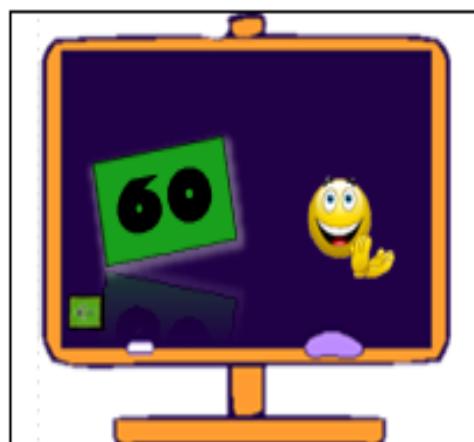
14. Richtig

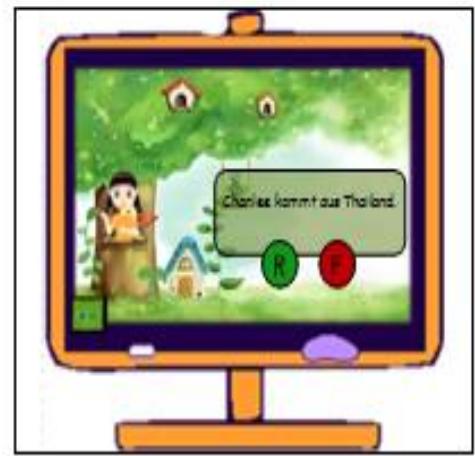
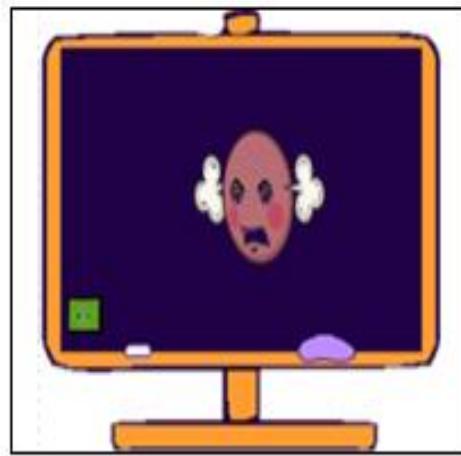
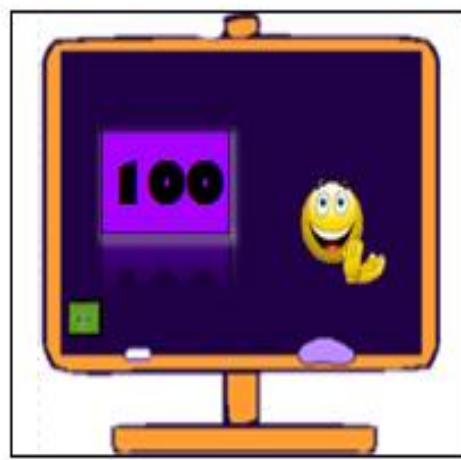
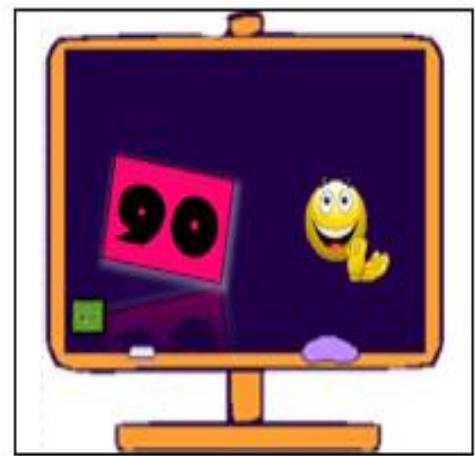
15. Richtig

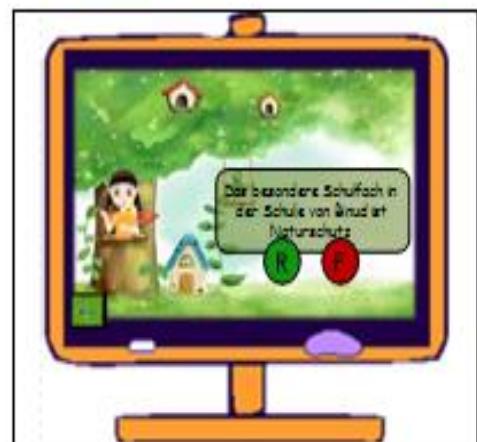
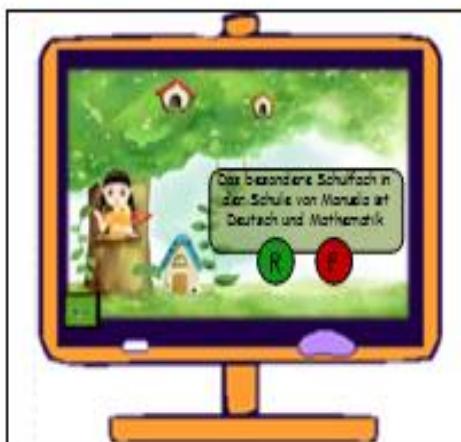
Lampiran 9. Tampilan Permainan Kuis Interaktif pada Microsoft Powerpoint

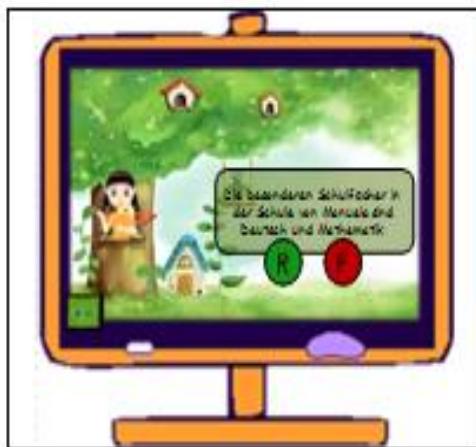
















The collage consists of nine square images arranged in a 3x3 grid. Top row: 1. The German flag (black, red, and gold horizontal stripes). 2. Three people walking in a line. 3. A row of colorful laboratory glassware (flasks and beakers) on a stand. Middle row: 1. The German flag and the Polish flag side-by-side. 2. A globe resting on an open book with two small figures standing next to it. 3. A green chalkboard with a drawing of a bicycle. Bottom row: 1. A landscape scene featuring a field, trees, and a large German flag in the foreground. 2. A paint palette with various colors of paint and a paintbrush.

	Wing	String	Attack	Assault	Flight
18	over 2.0	over 3	medium	medium	medium
19	over 2.0	over 3	medium	medium	medium
20	over 2.0	over 3	medium	medium	medium
21	medium	over 3	medium	high	medium
22	over 2.0	over 3	medium	medium	medium
23	over 2.0	over 3	medium	medium	medium
24	over 2.0	over 3	medium	medium	medium

The image shows a white document page with black text. At the top left, there is a red rectangular stamp with the word "BUND 90" in white capital letters. The main title of the document is "Bundesrat und Bündnis 90/Die Grünen". Below the title, there is a large block of text. At the bottom of the page, there is a small section of text enclosed in a thin rectangular border.

