

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Widya Noviyanti Wulandari

No. Reg. : 2615083102

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman

Jurusan : Bahasa Jerman

Fakultas : Bahasa dan Seni

Judul Skripsi : Model Pembelajaran Keterampilan Membaca Teks Tema *Schule* dengan Permainan Kuis Interaktif untuk Siswa SMA Kelas X.

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

### DEWAN PENGUJI

#### Pembimbing I

#### Pembimbing II

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

Aulia Purnamasari, S. Pd., M. Hum.  
NIP 197511252000122001

#### Ketua Penguji

#### Penguji Ahli

Dra. Ellychristina DH, M. Pd.  
NIP 1961122319862002

Dra. Miranda Yunus, M.Pd.  
NIP 1962120111993032001

Jakarta, 4 Juni 2015  
Dekan,

Dr. Aceng Rahmat, M.Pd.  
NIP 195712141990031001

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Widya Noviyanti Wulandari

No. Reg : 2615083102

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman

Jurusan : Bahasa Jerman

Fakultas : Bahasa dan Seni

Judul Skripsi : Model Pembelajaran Keterampilan Membaca Teks Tema *Schule*  
dengan Permainan Kuis Interaktif untuk Siswa SMA Kelas X.

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

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, Juni 2015

Widya Noviyanti Wulandari  
No. Reg. 2615083102

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

---

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

Nama : Widya Noviyanti Wulandari  
No. Reg. : 2615083102  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Jenis Karya : Skripsi  
Judul : Model Pembelajaran Keterampilan Membaca Teks Tema *Schule* dengan Permainan Kuis Interaktif untuk Siswa SMA Kelas X.

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Jakarta,  
Pada tanggal 4 Juni 2014  
Yang menyatakan,

Widya Noviyanti Wulandari  
No. Reg. 2615083102

## ZUSSAMENFASSUNG

Widya Noviyanti Wulandari. Das Unterrichtsmodell der Lesefertigkeit zum Thema Schule mit dem interaktiven Quizspiel für die Schüler Klasse X. Eine wissenschaftliche Arbeit. Jakarta: Deutschabteilung der Fakultät der Sprache und Kunst der Universitas Negeri Jakarta. Juni 2015.

Deutsch ist eine an der *Sekolah Menengah Atas (SMA)* unterrichtende Fremdsprache. Im Deutschunterricht gibt es vier Fertigkeiten, die von den Lernenden beherrscht werden müssen. Die vier Fertigkeiten sind Hören, Sprechen, Lesen und Schreiben. Durch die vier Fertigkeiten wird es gehofft, dass sich die Schüler mündlich und schriftlich kommunizieren können.

Lesen ist eine von den vier Fertigkeiten, die wichtig ist, damit die Schüler beim Lesen neue und wichtige Informationen bekommen können. Aber basierend auf der Erfahrung der Forscherin beim *Program Pengalaman Lapangan (PPL)* an der *SMA* haben die Schüler oft Schwierigkeiten und keine Motivation, den Text auf Deutsch zu verstehen. Aus diesem Grund ist es möglich, eine zum Lernziel passende Technik zu benutzen, so dass die Schüler das Interesse und die Motivation haben und den Textinhalt leicht verstehen können. In dieser Forschung wird es vorgeschlagen, ein Unterrichtsmodell der Lesefertigkeit des Textes mit der Technik des interaktiven Quizspiels verwenden. Dieses interaktive Quizspiel wird bei *Microsoft Powerpoint* präsentiert.

Das interaktive Quizspiel ist ein interaktives Spiel, in dem die Schüler Fragen beantworten. Im interaktiven Quizspiel werden die Teilnehmer individuell oder in der Gruppe arbeiten und konkurrieren. Als die Fragen gestellt werden, dann besprechen die Gruppen kurz, um die Informationen im Text zu finden. Die Gruppen, die antworten können, bekommen Punkte als Belohnung. Die Gewinnergruppe ist die Gruppe, die höchste Punktzahl hat. Vom Quizspiel wird es gehofft, dass die Schüler Motivation haben, miteinander in einer Beziehung zu stehen und zu kommunizieren, sodass die Schüler die Informationen im Text finden und den Textinhalt leicht verstehen.

Das Unterrichtsmodell der Lesefertigkeit mit der Technik des Quizspiels wird in zwei Unterrichtsplänen angewendet. Im ersten Unterrichtsplan konzentrieren sich die Schüler auf einen Text über die Schulfächer und im Zweiten über den Stundenplan.

In jedem Unterrichtsplan gibt es drei Phasen. Die drei Phasen sind *Kegiatan Pendahuluan*, *Kegiatan Inti* und *Kegiatan Penutup*. In dieser Forschung wird das Thema Schule als Material im Lesefertigkeitsunterricht genommen, weil dieses Thema mit dem alltäglichen Leben in der Schule verbunden ist. Darauf wird es zu diesem Thema gehofft, dass die Schüler den Text auf Deutsch leicht verstehen und wichtige Informationen vom Text erhalten.

Das Ziel dieser Forschung ist die Entwicklung der Unterrichtsphasen des Unterrichtsmodells bei der Lesefertigkeit mit der Technik des Quizspiels. Diese Forschung wurde vom März 2013 bis Oktober 2014 in der Bibliothek der Universitas Negeri Jakarta und des Goethe-Instituts Jakarta durchgeführt. Der Nutzen dieser Forschung ist es, dass die Lehrer die Quizspieltechnik verwenden können, um die Lesefertigkeit des Textes zum Thema "Schule" für die Schüler Klasse X zu üben.

Lesen ist ein Prozess, das von den Lesern gemacht werden, um die Informationen im Text zu bekommen. Um den Text zu verstehen, müssen die Leser Sinn-einheiten wahrnehmen, deren Funktionen erfassen, das Globalthema erfassen, Gesamtintention ableiten und verschiedene Bedeutungsaspekte eines Textes wahrnehmen und in Zusammenhänge einordnen können.

Text ist eine schriftliche und kommunikative Einheit, die ein Thema und strukturelle Sätze hat. Die Sätze im Text sind auch miteinander verknüpft. Um den Text leicht zu verstehen, benutzt die Forscherin eine interaktive Quizspiels-technik.

Das Spiel ist eine Aktivität, die basierend auf einem Satz von Regeln gespielt wird. Diese Aktivität hat das Ziel, dass die Schüler Spaß beim Lernen haben. Ein Spiel hat auch das Ziel das Interesse und die Motivation der Schüler zu erhöhen. Das Spiel in dieser Forschung ist ein interaktives Quizspiel. Ein interaktives Quizspiel ist ein Spiel, in dem die Teilnehmer individuell oder in der Gruppe

miteinander konkurrieren. Die Teilnehmer, die Fragen im Quizspiel richtig beantworten, bekommen Punkte, damit die Schüler motiviert werden können. Um den interaktiven und angenehmen Unterricht zu schaffen wird es ein Unterrichtsmodell gebraucht.

Das Unterrichtsmodell ist eine Übersicht im Unterrichtsplan. Der Unterrichtsplan besteht aus Unterrichtsphasen und Medien oder Hilfsmittel. Das Unterrichtsmodell dieser Forschung ist das Unterrichtsmodell der Lesefertigkeit des Textes mit der Technik des interaktiven Quizspiels.

Diese Forschung besteht auch aus drei Unterrichtsphasen, nämlich:

#### 1. *Kegiatan Pendahuluan*

In dieser Phase wird die Situation der Klasse vorbereitet. Das Ziel ist es die Lernmaterialien einzuführen und das Interesse der Schüler zu erwecken. In dieser Phase werden die Schüler über das Ziel und die Materialien des Unterrichts vermittelt.

#### 2. *Kegiatan Inti*

In dieser Phase werden ein Text und Wortschatz eingeführt. Die Schüler fragen und diskutieren auch mit anderen Gruppen, um den Text zu verstehen. Danach wird die Quizspieltechnik präsentiert. Beim interaktiven Quizspiel können die Schüler leicht üben und ihre Motivation erhöhen, deshalb können die Schüler die Informationen vom Text bekommen. Das Quizspiel besteht aus drei Phasen. Die drei Phasen sind Einführung, Spiel und Auswertung.

#### 3. *Kegiatan Penutup*

In dieser Phase wird das gelernte Material von den Schülern zusammengefasst und dann machen die Schüler Übungen. Es ist auch wichtig eine Evaluation am Ende des Unterrichts zu machen.

Das Unterrichtsmodell zur Lesefertigkeit ist eine Übersicht über den Unterrichtsplan. In dieser Forschung gibt es zwei Unterrichtspläne. Jeder Unterrichtsplan ist für einmaliges Treffen gestaltet und dauert 3 x 45 Minuten.

Im ersten Unterrichtsplan fassen die Schüler in der Gruppe einen Text über die Schulfächer und im Zweiten über den Stundenplan zusammen.

Bei *Kegiatan Pendahuluan* des ersten Unterrichtsplans wird den Schülern das gelernte Thema gegeben, nämlich “Schule”. Die Lehrerin stellt den Schülern Fragen zum Thema und sie diskutieren darüber, so dass die Schüler Informationen zum Thema bekommen können. Bei *Kegiatan Inti* werden den Schülern einige Bilder und die Wortschatz im Thema “Schule” gezeigt. Danach analysieren die Schüler die Bilder und ordnen die Bilder mit passenden Wortschatz zu. Bei *Kegiatan Inti* gibt die Lehrerin den Schülern einen Text zum Thema “Schule”. Die Schüler lesen den Text zusammen und diskutieren in der Gruppe. Jede Gruppe besteht aus vier oder fünf Schüler. Die nächste Aktivität ist das interaktive Quizspiel. Im interaktiven Quizspiel stellt die Lehrerin den Schülern die Fragen vom Text. Die Gruppe, die die höchste Punktzahl hat, ist der Gewinner. Bei *Kegiatan Penutup* machen die Schüler Übungen als die Evaluation. Der nächste Schritt ist, die Schüler und die Lehrerin diskutieren über das gelernte Material und sie fassen zusammen.

Der zweite Unterrichtsplan besteht aus drei Phasen. Die Phasen sind:

#### 1. *Kegiatan Pendahuluan*

In dieser Phase stellt die Lehrerin den Schülern Fragen über die vorherigen Materialien zum Thema “Schule”. Bei *Kegiatan Inti* werden den Schülern das Bild über den Stundenplan gezeigt. Die Lehrerin stellt den Schülern Fragen nach dem Stundenplan und sie diskutieren darüber.

#### 2. *Kegiatan Inti*

In dieser Phase bilden die Lernenden die Gruppen. Jede Gruppe besteht aus vier oder fünf Schülern. Danach werden den Schülern ein Text gegeben und sie lesen den Text zusammen und diskutieren darüber in der Gruppe. In dieser Aktivität machen die Lernenden auch ein interaktives Quizspiel als die Übung des Leseverstehens von dem Text. Die Gruppe, die die höchste Punktzahl hat, ist der Gewinner.

#### 3. *Kegiatan Penutup*

In dieser Phase werden den Schülern ein kleiner Test als die Evaluation oder Bewertung gegeben. Die Evaluation ist eine “Richtig oder Falsch” Aufgabe und besteht aus zehn Fragen, die von dem Text genommen werden.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass das Unterrichtsmodell der Lesefertigkeit des Textes mit der Verwendung der Quizspieltechnik aus drei Phasen besteht, nämlich *Kegiatan Pendahuluan*, *Kegiatan Inti* und *Kegiatan Penutup*. Dieses Unterrichtsmodell ist die Kombination der Unterrichtsphasen von Martiyono et al. und der Spielphasen von Arnold, Sandfuch und Wiechmann. Die Spielphasen von Arnold, Sandfuch und Wiechmann werden bei *Kegiatan Inti* von den Unterrichtsphasen von Martiyono angewandt. Die Spielphasen bestehen aus drei Phasen, nämlich Einführung, Spiel und Auswertung.

Das Unterrichtsmodell der Lesefertigkeit des Textes mit der Verwendung der Quizspieltechnik wird in zwei Unterrichtspläne mit dem Kurrikulum 2013 dargestellt. Jeder Unterrichtsplan wird für einmaliges Treffen gestaltet und dauert 3 x 45 Minuten.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Peneliti menyadari, bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, maka sulit bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada Dra. Azizah H. Siregar, M.Pd. dan Ibu Aulia Purnamasari, S.Pd., M.Hum. selaku dosen pembimbing skripsi, Dra. Rr. Kurniasih RH, M.A. selaku dosen penasehat akademik, Dra. Indira Kusumadewi, M.Pd. selaku ketua Jurusan Bahasa Jerman dan juga bapak/ibu dosen Jurusan Bahasa Jerman yang telah mendidik dan membimbing peneliti. Ucapan terima kasih juga peneliti ucapkan kepada kedua orangtua, sahabat dan teman-teman di Jurusan Bahasa Jerman, khususnya angkatan 2008, serta semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari, bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, peneliti mengharapakan saran dan kritik yang membangun untuk perbaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini berguna bagi para pembaca dan dapat membantu meningkatkan keberhasilan pembelajaran bahasa Jerman.

Jakarta, Juni 2015

W.N.W.

## DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK .....	(1)
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iv
<i>ZUSSAMENFASSUNG</i> .....	v
KATA PENGANTAR .....	x
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR BAGAN .....	xiv
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
 <b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Perumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Waktu dan Tempat Penelitian .....	6

G. Manfaat Penelitian .....	6
-----------------------------	---

## **BAB II. TINJAUAN PUSTAKA**

A. Teori .....	7
1. Model Pembelajaran .....	7
2. Tahap-Tahap Pembelajaran .....	9
2.1. Tahap-Tahap Pembelajaran sesuai Teori Mulyasa .....	9
2.2. Tahap-Tahap Pembelajaran sesuai Teori Martiyono dkk. ....	11
2.3. Tahap-Tahap Pembelajaran sesuai Teori Arnold, Sandfuchs dan Wiechmann .....	13
3. Keterampilan Membaca .....	15
4. Teks .....	20
5. Permainan .....	21
6. Kuis .....	24
B. Analisis .....	29

## **BAB III. HASIL PENELITIAN**

A. Model .....	31
B. Interpretasi .....	34
C. Implikasi .....	39
D. Pembahasan .....	40

**BAB IV. KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	42
B. Saran .....	42

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>44</b>
-----------------------------	-----------

## DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1. Langkah-Langkah Pembelajaran Pemahaman Membaca Teks dengan Permainan Kuis Interaktif .....	31

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Format RPP Berdasarkan Kurikulum 2013 .....	32

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran RPP I .....	46
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran RPP II .....	56
Lampiran 3. Permainan Kuis pada RPP I .....	66
Lampiran 4. Pernyataan Kuis pada RPP I .....	67
Lampiran 5. Kunci Jawaban Kuis pada RPP I .....	68
Lampiran 6. Permainan Kuis pada RPP II .....	69
Lampiran 7. Pernyataan Kuis pada RPP II .....	70
Lampiran 8. Kunci Jawaban Kuis pada RPP II .....	71
Lampiran 9. Tampilan Permainan Kuis Interaktif pada <i>Ms. Powerpoint</i> .....	72