

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Kosakata**

Kast (2003, h. 34) menyatakan bahwa kosakata adalah hal terpenting dalam bahasa, karena tanpa kosakata tidak akan ada bahasa dan penulisan, orang dapat mengabaikan grammatik, tapi tidak dengan kosakata. *Der Wortschatz ist das Wichtigste an der Sprache. Ohne Wörter gibt es keine Sprache und kein Schreiben, auf Grammatik kann man gegebenenfalls verzichten, auf Wörter nicht.*

Bohn (2003, h. 8) menambahkan bahwa pembelajaran kosakata merupakan salah satu kesulitan belajar yang pada umumnya terjadi pada pembelajaran bahasa asing. *Im Fremdsprachenunterricht gilt das Wortschatzlernen allgemein als ein großes, wenn nicht sogar als das größte Lernproblem.*

Bohn (2003, h. 20) juga menyatakan bahwa ditinjau dari kategorinya, kosakata dibagi atas kata penuh dan kata tugas. Kosakata yang termasuk kata penuh adalah kata benda, kata kerja dan kata sifat, sedangkan kosakata yang termasuk kata tugas adalah artikel, preposisi, konjungsi, dan lain-lain. *Nach Wortarten kann man den Wortschatz klassifizieren nach dem Inhalt der Wörter (= Inhaltswörter): Substantive, Verben, Adjektive. Und nach den Funktionen der Wörter (= Funktionswörter): Artikel, Präpositionen, Konjunktionen usw.* Keraf (1991, h. 107) mengemukakan bahwa kata penuh adalah kata yang secara leksikal mempunyai makna dan dapat berdiri sendiri sebagai sebuah satuan, misalnya dokter, makan

dan manis, sedangkan kata tugas adalah kata yang secara leksikal tidak mempunyai makna dan tidak dapat berdiri sendiri, contohnya *ke*, *karena* dan *dari*.

Sesuai yang telah diuraikan dapat dilihat bahwa kosakata merupakan salah satu masalah pada pembelajaran bahasa asing, padahal kosakata adalah pembentuk sebuah bahasa. Karenanya untuk memahami bahasa diperlukan kosakata.

Kosakata yang digunakan pada penelitian ini adalah kata benda yang merupakan kata penuh dilihat dari kategori kosakata. Berikut adalah kata benda untuk nama pekerjaan pada subtema *Traumberuf* yang ada pada buku *Kontakte Deutsch 2* Sub-Unit 6A (2007, h. 145): *die Verkäuferin, die Friseurin, der Koch, der Bäcker, der Maler, der Automechaniker, der Schreiber, der Bankkaufmann, die Bankkauffrau, die Krankenschwester, die Arzthelferin, die Reiseleiter, der Reporter, der Programmierer, der Pilot, der Ingenieur, der Psychologe, die Lehrerin, die Ärztin, die Dozentin* dan *die Professorin*.

## 2. Teknik *Mind Map* Interaktif

Bohn (2003, h. 103) menyatakan bahwa *seit einigen Jahren wird eine Textverarbeitungstechnik empfohlen, die das bildhafte und verbale Denken miteinander verbindet*. Sejak bertahun-tahun teknik pengolahan teks yang menyatukan konsep verbal dan visual sudah disarankan. Salah satu teknik pengolahan teks yang dapat digunakan dalam mengingat kosakata adalah *Mind Map*.

Dalam bahasa Jerman *Mind Map* diartikan juga dengan *Gedächtnis-Karte* yang sebagaimana dijelaskan oleh Kast (2003, h. 46) *bei der Mind-map (Gedächtnis-Karte) werden Gedanken und Schlüsselbegriffe zu einem Thema hierarchisch*

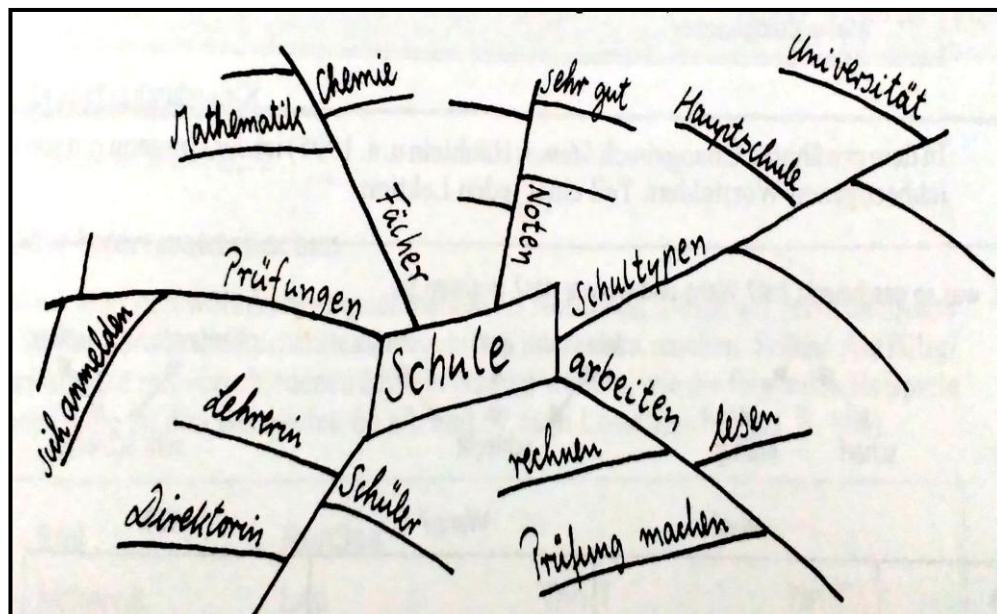
*gegliedert*. Pada *Mind Map* ide-ide dan istilah atau kata-kata kunci tersusun secara hirarkis.

Sejalan dengan Kast, Buzan (2013, h. 4) juga mengemukakan bahwa:

*Mind map* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar dari otak – *Mind map* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan “memetakan” pikiran kita.

Dengan kata lain, semakin banyak informasi yang melekat pada pemetaan pikiran siswa, siswa akan semakin mudah mengeluarkan informasi yang dibutuhkan. Berikut adalah contoh *Mind Map*:

Gambar 2.1 *Mind Map*



(Häublein dalam Bohn 2003, h. 103)

Gambar di atas merupakan contoh *Mind Map* dengan topik *Schule*. Kata *Schule* dapat menghasilkan kosakata misalnya, *Lehrerin*, *Schüler* dan *Direktorin*. Untuk memperjelas *Mind Map* dapat disisipkan gambar, simbol dan warna seperti yang diungkapkan Brunner (2009, h. 103), *Um die Anschaulichkeit von Mind-Maps zu verstärken, können Bilder, Symbole und Farben eingesetzt werden. Mind*

*Map* pada penelitian ini merupakan *Mind Map* interaktif yang menggunakan Prezi sebagai penunjang.

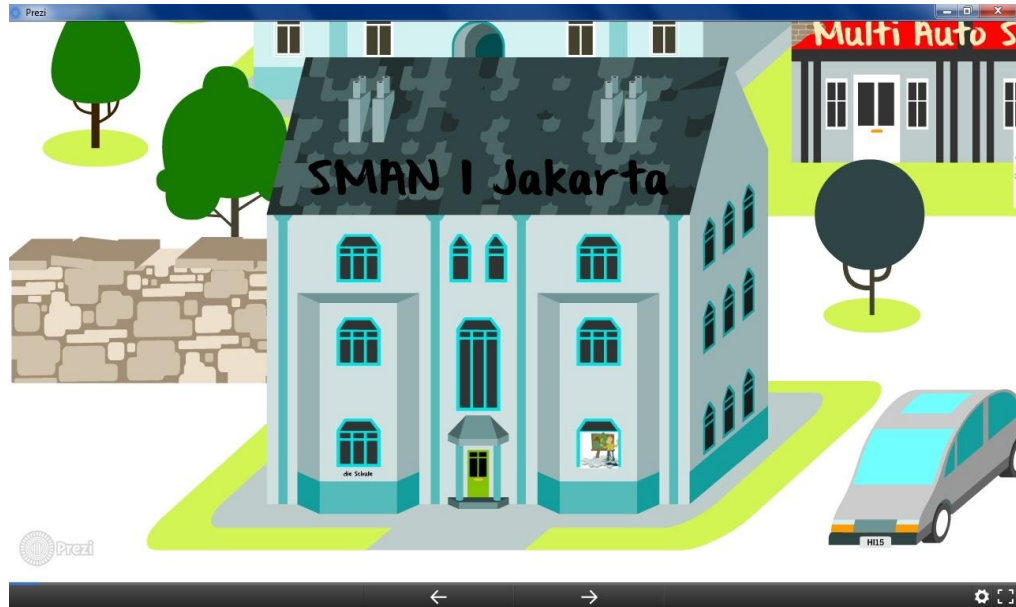
Madrin (2012) mengungkapkan bahwa Prezi menyediakan halaman yang tidak terbatas luasnya untuk berkreasi menghasilkan *slideshow* yang menarik dan fungsi-fungsi yang ada menjadi dinamik dan interaktif, seperti memasukkan berbagai gambar, lagu bahkan video. Berikut ini adalah contoh *Mind Map* interaktif yang dibuat oleh peneliti dengan Prezi sebagai penunjang. *Mind Map* interaktif tersebut dilengkapi dengan kosakata yang digunakan dalam penelitian ini, yakni kosakata subtema *Traumberuf* pada buku *Kontakte Deutsch 2 Sub-Unit 6A* (2007, h. 145).

Gambar 2.2 *Mind Map* Interaktif



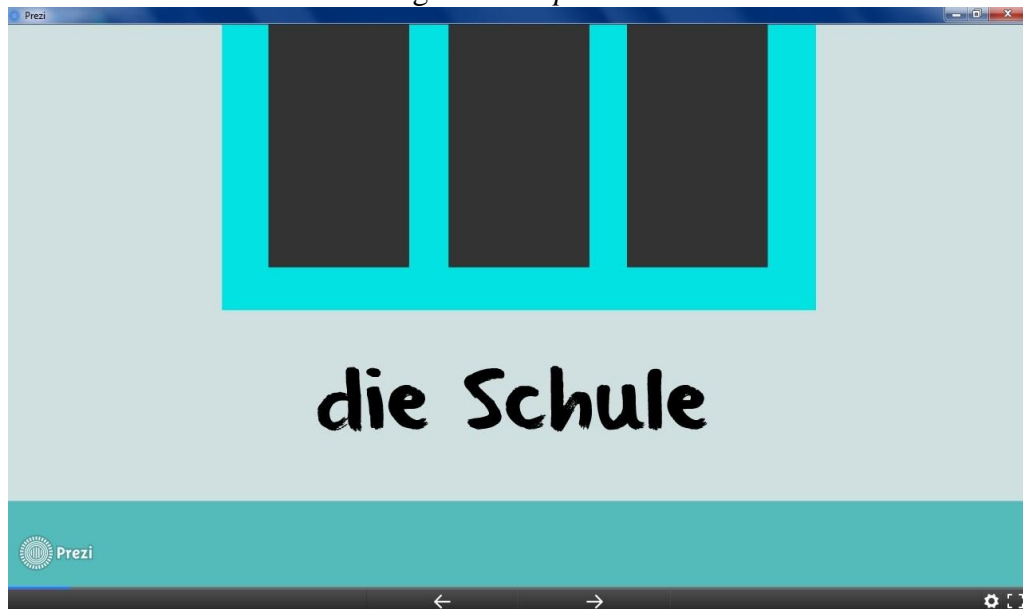
([www.prezi.com](http://www.prezi.com) 2009)

Gambar 2.3 Tempat Bekerja (*Arbeitsorte*)  
dari Cabang *Mind Map*



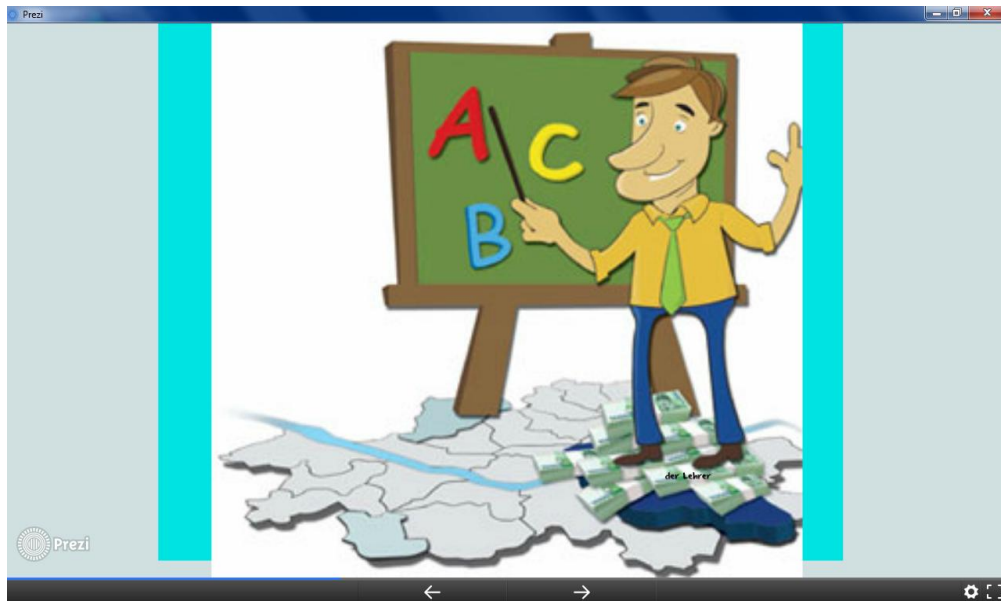
([www.prezi.com](http://www.prezi.com) 2009)

Gambar 2.4 Tempat Bekerja (*Arbeitsorte*) dalam Bahasa Jerman  
dari Cabang *Mind Map*



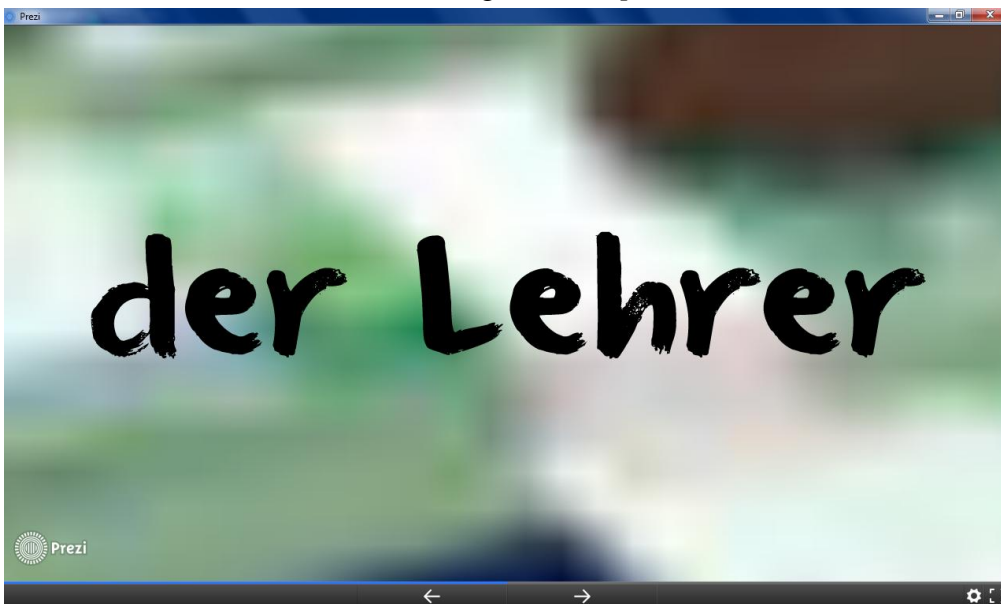
([www.prezi.com](http://www.prezi.com) 2009)

Gambar 2.5 Jenis Pekerjaan dari Cabang *Mind Map*



([www.prezi.com](http://www.prezi.com) 2009)

Gambar 2.6 Nama Pekerjaan dalam Bahasa Jerman dari Cabang *Mind Map*



([www.prezi.com](http://www.prezi.com) 2009)

Gambar 2.2 menampilkan halaman awal dengan topik *die Berufe*. Pada gambar 2.3 ditampilkan gambar dari cabang topik *die Berufe* berupa gambar tempat bekerja (*Arbeitsorte*), selanjutnya pada gambar 2.4 terdapat penulisan

tempat bekerja (*Arbeitsorte*) dalam bahasa Jerman. Pada gambar 2.5 terdapat gambar jenis pekerjaan dan gambar 2.6 merupakan penulisan nama pekerjaan dalam bahasa Jerman dari gambar 2.5.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan, bahwa *Mind Map* adalah salah satu teknik yang telah lama digunakan untuk memahami teks dengan membuat catatan atau ringkasan secara hirarkis yang kreatif dan efektif, sehingga tidak hanya memudahkan ketika mengingat informasi tetapi juga mudah mengeluarkannya saat dibutuhkan. *Mind Map* pada penelitian ini menggunakan Prezi sebagai penunjang yang membuat *Mind Map* menjadi interaktif. *Mind Map* interaktif tersebut disisipkan gambar dan simbol berwarna yang akan lebih menarik minat siswa untuk belajar.

### **3. Model Pembelajaran**

Sebuah pola atau rancangan untuk persiapan dalam mengajar dibutuhkan oleh guru agar proses pembelajaran di kelas dapat berjalan baik, seperti yang diungkapkan oleh Trianto (2005, h. 51) bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial.

Menurut Weigmann (1999, h. 12) *Jedem Unterrichtsmodell ist eine „Übersicht über die Unterrichtsphasen“ vorangestellt, in der Funktion(en) und Lernziele dieser Unterrichtsphasen aufgeführt werden.* Setiap model pembelajaran merupakan gambaran dari fase pembelajaran, yang di dalamnya terdapat fung-

si dan tujuan pembelajaran. Fungsi dan tujuan tersebut terkandung dalam setiap tahap-tahap pembelajaran yang akan digunakan.

Berdasarkan teori yang telah dijabarkan, model pembelajaran dapat disimpulkan sebagai sebuah prosedur atau tahapan-tahapan pembelajaran yang sistematis mengenai keterampilan dasar dalam mengajar dengan harapan fungsi dan tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai. Selanjutnya adalah penjelasan mengenai tahapan-tahapan pembelajaran.

### **3.1 Tahap-tahap Pembelajaran**

Tahap-tahap pembelajaran yang ada saat ini sangat beragam, dengan model dan tujuan yang berbeda. Pada penelitian ini dijabarkan tahap-tahap pembelajaran menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013 dan Kaufmann dkk.

#### **3.1.1 Tahap Pembelajaran Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013.**

Menurut standar proses berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013 terdapat tiga kegiatan dalam proses pembelajaran, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Tiga kegiatan tersebut akan dijabarkan sebagai berikut:

Pada kegiatan pendahuluan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A (2013, h. 42), guru menyiapkan siswa sebelum memulai proses pembelajaran, kemudian mengulas kembali materi yang



telah dipelajari. Untuk memasuki materi baru, guru dapat menanyakan hal-hal terkait materi yang akan dipelajari untuk menarik perhatian siswa, serta menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan inti. Pada kegiatan inti guru baiknya menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan serta memotivasi peserta didik. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A (2013, h. 42) dipaparkan bahwa kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan, yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk secara aktif menjadi pencari informasi,...

Dalam kegiatan inti tersebut terdapat lima kegiatan belajar (*learning event*) yakni, mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/ eksperimen, mengasosiasikan/ mengolah informasi dan mengkomunikasikan. Berikut adalah penjelasan mengenai lima kegiatan belajar pada kegiatan inti yang diuraikan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013.

a. Mengamati

Pada kegiatan belajar mengamati guru membuka kesempatan pada siswa untuk melakukan pengamatan melalui kegiatan: melihat, menyimak, mendengar, dan membaca. Guru memfasilitasi siswa untuk melakukan pengamatan, melatih mereka untuk memperhatikan (melihat, membaca, mendengar) hal yang penting

dari suatu benda atau objek (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A 2013, h. 43).

b. Menanya

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A (2013, h. 43) dijelaskan bahwa pada kegiatan belajar menanya dikembangkan rasa ingin tahu siswa. Pertanyaan tersebut menjadi dasar untuk mencari informasi yang lebih lanjut dan beragam dari sumber yang ditentukan guru atau siswa.

c. Mengumpulkan informasi/ eksperimen

Kegiatan belajar selanjutnya adalah mengumpulkan informasi dari berbagai sumber melalui berbagai cara. Siswa dapat membaca buku, memperhatikan fenomena atau objek yang lebih teliti, atau bahkan melakukan eksperimen (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A 2013, h. 44).

d. Mengasosiasikan/ mengolah informasi

Informasi yang telah dikumpulkan menjadi dasar bagi kegiatan belajar berikutnya yaitu mengasosiasikan/ mengolah informasi untuk menemukan keterkaitan satu informasi dengan informasi lainnya, menemukan pola dari keterkaitan informasi dan bahkan mengambil berbagai kesimpulan dari pola yang ditemukan (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A 2013, h. 44).

e. Mengkomunikasikan hasil

Kegiatan belajar berikutnya adalah menuliskan atau menceritakan apa yang ditemukan dalam kegiatan mencari informasi, mengasosiasikan dan menemukan pola. Hasil tersebut disampaikan di kelas dan dinilai oleh guru sebagai hasil belajar siswa (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A 2013, h. 44).

Kegiatan pembelajaran yang terakhir adalah kegiatan penutup. Pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A (2013, h. 44) dipaparkan bahwa pada kegiatan penutup guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari hari itu, guru memberikan penilaian terhadap proses dan hasil belajar, memberikan tugas individu atau kelompok, serta menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

Dapat disimpulkan bahwa tahap pembelajaran dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013 dibagi menjadi tiga tahap kegiatan pembelajaran, yakni kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan inti terdapat lima kegiatan belajar, yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/ eksperimen, mengasosiasikan/ mengolah informasi, dan mengkomunikasikan.

### **3.1.2 Tahap Pembelajaran Menurut Kaufmann dkk.**

Kaufmann dkk menyampaikan tiga tahap pembelajaran, yaitu *Präsentieren*, *Praktizieren* dan *Produzieren* atau yang biasa disebut *PPP-Modell*.

Kaufman dkk. (2013, h. 101) menjelaskan bahwa pada tahap *Präsentieren* guru mempresentasikan mengenai materi yang akan dipelajari. *Sie präsentieren den Lernenden bestimmte sprachliche Muster oder Regeln.* Selanjutnya guru memberikan bahan yang berisi materi untuk memperkenalkan materi yang akan dipelajari, misalnya dengan memberikan teks yang berisi bahasa baru yang belum diketahui. Seperti yang diungkapkan oleh Kaufmann dkk. (2013, h. 101) *Bei diesem Modell gibt es zunächst einen Lehrerinput: hier kann die Lehrkraft z.B. einen Text mit neuer Sprache einführen... .*

Tahap berikutnya adalah *Praktizieren*. Diungkapkan oleh Kaufmann dkk. (2013, h. 101) *Sie geben den Lernenden die Möglichkeit, diese Muster kontrolliert zu üben.* Pada tahap ini siswa diberikan latihan mengenai materi yang telah diberikan pada tahap presentasi.

Tahap ketiga adalah *Produzieren*. Pada tahap ini siswa diberi kesempatan untuk memproduksi bahasa yang baru dipelajari. Seperti yang diungkapkan Kaufmann dkk. (2013, h. 101) *Sie lassen die Lernenden das Gelernte produzieren, d. h., Sie geben die Möglichkeit, die neue Sprache frei anzuwenden.*

Berdasarkan penjelasan mengenai tahap-tahap pembelajaran yang dikemukakan, maka dalam penyusunan model pembelajaran ini akan digabungkan beberapa tahapan berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013 dan Kaufmann dkk.

Penggabungan tahapan pembelajaran tersebut adalah untuk mendapatkan tahapan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi pembela-

jaran dan teknik pembelajaran pada model pembelajaran kosakata bahasa Jerman subtema *Traumberuf* dengan teknik *Mind Map* interaktif, serta sesuai dengan kurikulum yang berlaku saat ini, yaitu kurikulum 2013. Berikut ini merupakan penjelasan mengenai tahap-tahap pembelajaran dari Kaufmann dkk. yang disesuaikan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013:

- 1) Tahap *Präsentieren* dari Kaufmann dkk. dipadankan dengan kegiatan belajar mengamati dari Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013. Tahap ini sesuai dengan tujuan pada kegiatan belajar mengamati karena pada tahap ini siswa mengamati *Mind Map* interaktif berisi gambar dan kosakata subtema *Traumberuf* yang dipresentasikan.
- 2) Tahap *Praktizieren* dari Kaufmann dkk. dipadankan dengan kegiatan belajar mengumpulkan informasi dari Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013, karena pada tahap ini siswa dilatih mengumpulkan informasi dari materi yang telah diberikan pada tahap *Präsentieren*.
- 3) Tahap *Produzieren* dari Kaufmann dkk. dipadankan dengan kegiatan belajar mengkomunikasikan dari Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013, karena pada tahap ini siswa menyampaikan hasil dari latihan yang dikerjakan.

Berdasarkan penyesuaian tahap-tahap pembelajaran dari Kaufmann dkk. dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013 maka dalam penyusunan model pembelajaran ini digunakan tahapan sebagai berikut: (1) Kegiatan pendahuluan, (2) Kegiatan inti yang terdiri dari lima kegiatan belajar, yakni kegiatan belajar mengamati (*Präsentieren*), kegiatan belajar menanya, kegiatan belajar mengumpulkan informasi (*Praktizieren*), kegiatan belajar mengasosiasi dan kegiatan belajar mengkomunikasikan (*Produzieren*), (3) Kegiatan penutup.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini berjudul “Model Pembelajaran Kosakata dengan Menggunakan Media *Lernkartei* pada Tema *Schule* untuk Siswa SMA Kelas X” oleh Rohmawati (2013). Penelitian tersebut bertujuan untuk menyusun sebuah model pembelajaran kosakata dengan menggunakan media *Lernkartei* dan berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kosakata dengan menggunakan media *Lernkartei* pada tema *Schule* untuk siswa SMA kelas X ini dapat digunakan guru sebagai alternatif pembelajaran kosakata.

Penelitian yang relevan selanjutnya adalah penelitian oleh Putri (2013) yang berjudul “Model Pembelajaran Keterampilan Membaca bagi Siswa SMA Kelas X dengan Menggunakan Media *Mindmap*”. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk memperoleh data empiris tentang model pembelajaran keterampilan

membaca bahasa Jerman bagi siswa SMA kelas X dengan menggunakan media *Mindmap*. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran dengan menggunakan media *Mindmap* dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan membaca bahasa Jerman siswa SMA kelas X pada pembelajaran bahasa Jerman sesuai dengan kurikulum 2013.

### **C. Kerangka Berpikir**

Selain tata bahasa, kosakata merupakan hal penting yang menunjang empat keterampilan berbahasa seseorang, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis, namun siswa kerap mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata. Oleh karena itu, untuk membantu siswa mengulang dan mengingat kembali kosakata yang telah dipelajari, diperlukan suatu teknik pembelajaran berupa jalan, alat, atau media untuk membantu siswa dalam mengingat kosakata. Salah satu teknik yang dapat digunakan pada pembelajaran kosakata adalah *Mind Map* interaktif.

*Mind Map* interaktif pada model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa karena adanya interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa. Selain menggunakan kata-kata, *Mind Map* juga disajikan dengan berbagai macam gambar dan warna, sehingga akan menarik perhatian siswa. Tidak hanya itu, *Mind Map* juga dapat menyeimbangkan kinerja otak kanan dan kiri siswa serta membantu siswa dalam mengingat kosakata pada subtema *Traumberuf*.

Model pembelajaran yang dibuat dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kosakata bahasa Jerman subtema *Traumberuf* dengan teknik *Mind Map* interaktif. Model pembelajaran tersebut mengacu pada teori Weigmann yang menjelaskan bahwa setiap model pembelajaran merupakan gambaran dari fase pembelajaran, yang di dalamnya terdapat fungsi dan tujuan pembelajaran. Fungsi dan tujuan tersebut terkandung dalam setiap tahap-tahap pembelajaran yang akan digunakan.

Berdasarkan materi, kegiatan dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, serta tahap-tahap pembelajaran yang telah dijabarkan, maka penyusunan model pembelajaran ini akan menggabungkan tahap-tahap pembelajaran berdasarkan teori Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013 dan teori Kaufmann dkk. Tahap-tahap pembelajaran yang disampaikan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013 dipilih karena tahap pembelajaran tersebut sesuai dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia, yaitu Kurikulum 2013. Sedangkan tahap pembelajaran yang disampaikan oleh Kaufmann dkk. dipilih karena teknik *Mind Map* interaktif dapat disajikan pada tahap *Präsentation*.

Penggabungan kedua tahap-tahap pembelajaran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013 dan Kaufmann dkk. dalam model pembelajaran ini terdiri dari tiga tahap, yakni: (1) Kegiatan pendahuluan, (2) Kegiatan inti yang meliputi lima kegiatan belajar, yaitu kegiatan belajar mengamati (*Präsentieren*), kegiatan belajar menanya, kegiatan



belajar mengumpulkan informasi (*Praktizieren*), kegiatan belajar mengasosiasikan dan kegiatan belajar mengkomunikasikan (*Produzieren*), (3) Kegiatan penutup.

Kegiatan pembelajaran pertama pada model pembelajaran ini, yaitu kegiatan pendahuluan berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013 yang merupakan kegiatan penyesuaian awal. Pada kegiatan ini guru menyiapkan siswa sebelum memulai proses pembelajaran, memotivasi dan menarik perhatian siswa dengan menanyakan hal-hal terkait materi yang akan dipelajari dengan tujuan menyiapkan siswa secara psikis maupun fisik untuk menerima pembelajaran.

Selanjutnya kegiatan inti, terdiri dari lima kegiatan belajar berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013, yang meliputi kegiatan belajar mengamati, kegiatan belajar menanya, kegiatan belajar mengumpulkan informasi/ eksperimen, kegiatan belajar mengasosiasikan/ mengolah informasi, serta kegiatan belajar mengkomunikasikan. Lima kegiatan belajar tersebut digabungkan dengan tiga tahapan dari Kaufmann dkk., yaitu *Präsentation*, *Praktizieren* dan *Produzieren*.

Pada tahap *Präsentation* siswa diberikan kosakata yang disajikan dalam *Mind Map* interaktif, siswa diberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan belajar mengamati melalui kegiatan: melihat, menyimak, mendengar dan membaca terhadap materi yang diberikan agar siswa terlibat secara aktif pada kegiatan pembelajaran. Tahapan ini memiliki tujuan yang sama dengan kegiatan belajar menga-

mati. Pada tahap ini siswa juga dilibatkan kegiatan belajar menanya. Siswa dapat mengajukan pertanyaan mengenai materi yang tidak dimengerti.

Tahapan selanjutnya adalah tahap *Praktizieren* yang dipadankan dengan kegiatan belajar mengumpulkan informasi karena memiliki kesamaan tujuan. Pada tahap ini siswa diberikan latihan mengenai materi yang telah diberikan pada tahap presentasi. Untuk dapat menyelesaikan latihan tersebut, siswa melakukan kegiatan belajar mengumpulkan informasi, mencocokkan informasi yang telah didapat.

Selanjutnya adalah kegiatan belajar mengasosiasi berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013. Informasi yang telah dikumpulkan kemudian diasosiasikan untuk menemukan keterkaitan satu informasi dengan informasi lainnya.

Tahapan berikutnya adalah tahap *Produzieren* yang dipadankan dengan kegiatan belajar mengkomunikasikan. Pada tahapan ini siswa menuliskan atau menceritakan apa yang ditemukan dalam kegiatan belajar mengumpulkan informasi dan kegiatan belajar mengasosiasikan.

Kegiatan pembelajaran yang terakhir adalah kegiatan penutup berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013. Dipaparkan bahwa pada kegiatan penutup guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari hari itu, guru memberikan penilaian terhadap proses dan hasil belajar, memberikan tugas individu atau kelompok, serta menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

Penjelasan model pembelajaran kosakata bahasa Jerman subtema *Traum-beruf* dengan teknik *Mind Map* interaktif yang lebih rinci akan diuraikan pada interpretasi, RPP dan skenario pembelajaran.