

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Teori

1. Tahapan Pembelajaran

Menurut Bimmel, Kast, dan Neuner (2003:56), "*Unterricht lässt sich in einzelne Phasen einteilen, in denen der Lernprozess der Schüler abläuft.*" Dari pengertian tentang tahapan pembelajaran Neuner di atas, proses pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa tahap, yang di dalamnya proses belajar siswa berlangsung. Ditambahkan oleh Linthout (2004:36):

“Ein handlungsorientierter Unterricht verläuft im Allgemeinen in 3 Phasen (es gibt auch differenzierte Modelle, die aber im Prinzip alle auf diesem Dreiphasen- modell beruhen): 1. Einstiegsphase (Planung), 2. Erarbeitungsphase (Durchführung), 3. Auswertungsphase (Kontrolle, Bewertung, Einordnung)”

Dari teori Linthout di atas, dijelaskan bahwa secara umum pembelajaran berlangsung dalam tiga tahap, dan meskipun terdapat model-model tahap pembelajaran yang berbeda, tetapi secara prinsip model-model tersebut berdasar pada tiga tahapan: fase awal, fase pelaksanaan, dan fase penilaian.

Dari kedua teori di atas dapat disimpulkan bahwa tahapan pembelajaran merupakan pembagian tahap-tahap yang terjadi dalam proses pembelajaran. Tahapan pembelajaran ini secara umum terbagi dalam tiga tahap, yaitu tahap awal, pelaksanaan, dan penilaian.

Secara umum tahapan pembelajaran di Indonesia dibagi berdasarkan kurikulum yang sedang berlaku, yaitu kurikulum 2013. Mulyasa (2013:125) dalam bukunya, Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013, membagi

tahapan kegiatan pembelajaran menjadi kegiatan awal, inti, dan penutup: “Pada umumnya, kegiatan pembelajaran mencakup kegiatan awal atau pembukaan, kegiatan inti atau pembentukan kompetensi dan karakter, serta kegiatan akhir atau penutup.”

Dalam penelitian ini, tahapan pembelajaran yang digunakan adalah tahapan pembelajaran menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 81A Tahun 2013 dan tahapan permainan menurut Heyd. Tahapan permainan tersebut terdiri atas tiga tahapan, yaitu tahap persiapan (*Vorbereitung*), tahap bermain (*Spiel*) dan tahap penilaian (*Auswertung*). Tahapan permainan ini dimasukkan ke dalam tahapan inti, tepatnya kegiatan mengasosiasikan.

1.1. Tahapan Pembelajaran menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 81A Tahun 2013

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 81A Tahun 2013 (2013:42) terdapat tiga tahapan dalam kegiatan proses pembelajaran, yaitu “... pelaksanaan pembelajaran yang meliputi kegiatan pen- dahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.”

Berikut dijelaskan tahap-tahap pembelajaran Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 81A Tahun 2013 (2013:42-44), yaitu:

1.1.1. Kegiatan Pendahuluan

Tahap pembelajaran yang pertama adalah kegiatan pendahuluan. Menurut Permendikbud No. 81A Tahun 2013, pada kegiatan pendahuluan ini guru menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Lalu guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. Dalam kegiatan pendahuluan ini guru juga menyampaikan cakupan materi secara garis besar kepada siswa.

1.1.2. Kegiatan Inti

Tahap kedua adalah kegiatan inti. Seperti yang dijelaskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 81A Tahun 2013, kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan, yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk secara aktif menjadi pencari informasi.

Kegiatan inti pembelajaran terdiri dari lima kegiatan belajar pokok, yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan. Di bawah ini adalah penjabaran singkat tentang proses-proses tersebut.

a. Mengamati

Pada kegiatan ini guru memberi kesempatan bagi siswa untuk melakukan pengamatan, melatih mereka untuk melihat, menyimak, mendengar, dan membaca objek atau materi yang disajikan oleh guru.

b. Menanya

Pada kegiatan ini guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan tentang informasi yang kurang dimengerti ataupun untuk menambah informasi dari apa yang sudah diamati.

c. Mengumpulkan Informasi

Pada kegiatan ini guru meminta siswa menggali dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memperoleh informasi lebih lanjut dari materi yang telah diberikan.

d. Mengasosiasikan

Pada tahap ini merupakan proses dimana siswa mengolah informasi yang telah dimiliki untuk menemukan keterkaitan dari setiap informasi yang diperoleh.

e. Mengkomunikasikan

Pada kegiatan ini siswa menuliskan atau menceritakan apa yang ditemukan dalam kegiatan mencari informasi, dan mengasosiasikan. Hasil dari kegiatan ini disampaikan oleh siswa di depan kelas secara individu maupun kelompok.

1.1.3. Kegiatan Penutup

Menurut Permendikbud No. 81A Tahun 2013, pada tahap ini guru meminta siswa membuat kesimpulan dan melakukan penilaian terhadap siswa dari materi yang diajarkan agar guru dapat mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi tersebut.

Dari penjabaran singkat mengenai tahapan-tahapan pembelajaran menurut Permendikbud No.81A Tahun 2013, dapat dipahami bahwa proses pembelajaran terbagi dalam tiga tahapan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Dalam tahapan inti menurut Permendikbud No.81A Tahun 2013 terdapat lima kegiatan belajar pokok, yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan.

1.2. Tahapan Permainan menurut Heyd

Heyd (1991:161) mengungkapkan dalam kegiatan permainan terdiri dari 3 tahap yaitu tahap persiapan (*Vorbereitung*), tahap bermain (*Spiel*) dan tahap penilaian (*Auswertung*), “*Meist wird für einen Einsatz von Spielen ein Dreiphasenmodell empfohlen: 1. Vorbereitung, 2. Spiel, 3. Auswertung*”

Pada tahap awal yaitu tahap persiapan (*Vorbereitungsphase*) guru melakukan persiapan untuk memulai permainan. Aturan permainan dijelaskan pada tahap ini, juga persiapan perlengkapan untuk menggunakan media permainan, yaitu laptop. Selain itu, guru harus meningkatkan suasana hati siswa supaya mereka dapat bermain dengan antusias. Hal ini senada dengan yang dikemukakan oleh Heyd (1991:161) yaitu “*Der Lehrer versucht also, den Lerner auch emotionell an dem Spiel zu beteiligen*”.

Tahap selanjutnya ialah tahap bermain (*Spielphase*) dan pada tahap ini permainan dilaksanakan. Menurut Heyd (1991:161): “*In der Spielphase agieren die Lerner; der Lehrer steht für Rückfragen sprachlicher oder sonstiger Art bereit, greift aber nicht in das Spiel ein*”. Guru bertindak sebagai pengamat selama kegiatan permainan berlangsung dan memastikan kegiatan berjalan dengan lancar.

Tahap permainan berikutnya ialah tahap penilaian (*Auswertung*). Heyd (1991:161) menjelaskan:

“*Der Lehrer wird bevorzugt diejenigen Fehler zur Besprechung auswählen, die auf der Basis der jeweiligen Interimsprache die meiste Aufmerksamkeit erfordern und durch Selbstkorrektur der Lerner am ehesten veränderbar sind.*”

Dari teori di atas, pada tahap ini guru lebih memperhatikan kesalahan jawaban selama diskusi. Kesalahan tersebut membutuhkan koreksi berdasarkan kemampuan bahasa ibu siswa, dan melalui pengkoreksian tersebut kemampuan siswa dapat berkembang.

Pada penelitian ini, guru menggunakan tabel untuk memantau hasil jawaban dalam permainan di tiap kelompok. Guru hanya memantau tiap kelompok dalam waktu maksimal dua menit, karena jumlah kelompok dalam kelas berjumlah 10 kelompok. Bentuk tabel tersebut ditunjukkan pada bagian lampiran tabel *Auswertung* pada halaman 77.

Tahapan permainan Heyd dimasukkan dalam tahapan pembelajaran inti, yaitu kegiatan mengasosiasikan menurut Permendikbud No. 81A Tahun 2013. Hal tersebut karena dalam tahapan pembelajaran menurut Permendikbud tidak ada penggunaan permainan. Dalam penelitian ini, digunakan permainan ular tangga yang berfungsi sebagai media pembelajaran.

Dari penjabaran mengenai tahapan permainan menurut Heyd, dapat dipahami bahwa dalam proses permainan terdapat juga tahapan-tahapan kegiatan. Tahapan-tahapan kegiatan tersebut menurut Heyd adalah tahapan persiapan (*Vorbereitung*), tahapan permainan (*Spiel*), tahapan penilaian (*Auswertung*).

2. Media Pembelajaran

Menurut Benny (2010:46), “Media adalah sarana pembelajaran yang dapat digunakan untuk memfasilitasi aktivitas belajar. Media dapat diartikan sebagai “perantara” yang menghubungkan antara guru atau instruktur dengan

siswa.” Dengan demikian media merupakan sebuah sarana bagi guru dan siswa yang dapat membuat proses kegiatan belajar mengajar menjadi lebih baik.

Media dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis sesuai dengan bentuk dan cara penyajiannya untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di kelas, contohnya adalah gambar, audio, film, dan multi media. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Riyana (2009:26),

“Berdasarkan bentuk penyajian dan cara penyajiannya, media dapat diklarifikasikan ke dalam tujuh kelompok *media penyaji*, yaitu (a) kelompok kesatu; grafis, bahan cetak, dan gambar diam, (b) kelompok kedua; media proyeksi diam, (c) kelompok ketiga; media audio, (d) kelompok keempat; media audio, (e) kelompok kelima; media gambar hidup/film, (f) kelompok keenam; media televisi, (g) kelompok ketujuh; multi media.”

Dalam penelitian ini peneliti membatasi media yang digunakan dalam tahapan pembelajaran ini yaitu multi media. Multi media terbagi juga dalam beberapa jenis, salah satunya adalah media interaktif. Dalam media interaktif, siswa tidak hanya memperhatikan media, melainkan juga berinteraksi selama pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Riyana (2009:34),

“Karakteristik terpenting kelompok media ini adalah bahwa siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran.”

Dalam media interaktif dijelaskan juga oleh Riyana (2009:34) bahwa terdapat beberapa bentuk interaksi yang dilakukan siswa sesuai dengan medianya, “Bentuk interaksi ketiga ialah mengatur interaksi antara siswa secara teratur tapi tidak terprogram; sebagai contoh dapat dilihat pada berbagai permainan pendidikan atau simulasi...” Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan

pendidikan yang berbentuk interaktif dapat digunakan sebagai media dalam mengatur interaksi siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan beberapa penjelasan mengenai media di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang berfungsi sebagai perantara guru untuk menyampaikan pesan kepada siswa berupa materi pembelajaran. Media pembelajaran memiliki berbagai jenis sesuai dengan penyajiannya, di antaranya gambar, audio, film, dan multi media. Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang dibuat berjenis multi media dalam bentuk permainan interaktif, yaitu permainan ular tangga interaktif, sehingga siswa dapat saling berinteraksi dalam pembelajaran.

3. Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga merupakan permainan bidang yang menggunakan bidak dan dadu. Hal tersebut sesuai dengan pengertian oleh Dauvillier dan Lévy-Hillerich (2004:72), *“Bei einem Würfelbrettspiel ist ein Spielbrett in mehrere Felder unterteilt, die – durch einen Würfel gesteuert – überschritten werden oder auf denen man anhalten muss.”* Selain dari pengertian Dauvillier dan Lévy-Hillerich, Prange (1993:49) menambahkan, *“Die Würfelspiele der Gruppe Schlangen und Leitern sind Wettbewerbsspiele für kleine Gruppen (drei bis fünf Spieler). Benötigt werden eine Spielfigur pro Spieler, ein Würfel, und Streichhölzer.”* Dari teori Prange, dijelaskan bahwa permainan ular tangga adalah permainan kompetitif untuk grup kecil berisi tiga sampai lima pemain. Yang dibutuhkan dalam permainan ini menurut Prange adalah pion untuk pemain, dadu,

dan korek api yang digunakan untuk menghitung jumlah soal yang dijawab benar tiap pemain. Dalam penelitian ini, korek api tidak diperlukan dalam permainan, dan jumlah pemain dalam setiap grup berjumlah tiga sampai empat orang.

Dalam permainan ini siswa diminta menjawab pertanyaan yang terdapat dalam tiap bidang. Jumlah bidang yang tersedia dalam versi permainan ini adalah 25 bidang, termasuk bidang *Anfang* dan *Ziel*. Permainan ini menggunakan komputer sebagai media khususnya aplikasi *Adobe Flash* sehingga permainan ular tangga tidak dimainkan seperti biasa, melainkan menggunakan komputer dengan didukung aplikasi *Adobe Flash*. Oleh karena itu permainan ini dinamakan ular tangga interaktif. Permainan ular tangga interaktif lebih praktis dan ramah lingkungan dibandingkan dengan permainan ular tangga yang bersifat konservatif, karena perlengkapan yang dibutuhkan untuk memainkan permainan ini adalah komputer atau laptop yang mendukung *software* yang menjalankan permainan ular tangga interaktif.

Dalam versi permainan ini terdapat aturan yang berbeda. Apabila bidak mencapai bidang yang bergambar tangga, maka bidak tersebut akan bergerak menuju ujung tangga apabila jawabannya benar, sebaliknya apabila salah maka bidak kembali ke posisi sebelumnya. Apabila bidak mencapai bidang kepala ular, bidak tersebut tidak akan turun apabila menjawab pertanyaan dengan benar, tapi jika salah, maka bidak akan turun hingga mencapai ekor ular. Dalam penelitian ini, permainan ini dibuat menggunakan aplikasi *Adobe Flash*.

Permainan ini difokuskan pada kosakata subtema *Kennenlernen*. Soal-soal yang dipakai dalam permainan disesuaikan oleh buku *Kontakte Deutsch I* dan *Ich Liebe Deutsch*.

Cara memainkan permainan ini diawali dengan membuka aplikasi permainan tersebut, kemudian pada layar awal pilih menu start. Setelah itu muncul tampilan layar yang berisi pilihan jumlah pemain yang ikut serta. Permainan akan dimulai dengan tampilan layar baru bidang permainan ular tangga, bidak tiap peserta yang ikut serta, dadu, dan kotak kosong yang akan memunculkan pertanyaan tiap bidang. Kemudian siswa yang mendapat giliran harus mengklik kotak perintah *Klick hier!* untuk menentukan berapa langkah yang akan diambil bidaknya. Setelah bidak sampai di kotak tujuan, siswa harus mengklik tombol *Frage*, lalu siswa harus menjawab soal yang muncul di kotak soal. Apabila jawaban siswa benar, maka bidak akan tetap di tempat. Namun apabila jawabannya salah, maka bidak akan kembali ke posisi sebelumnya. Bidak pertama yang mencapai kotak *Ziel* adalah pemenangnya.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan, bahwa dalam pembelajaran dibutuhkan permainan supaya tujuan pembelajaran tercapai. Salah satu permainan yang dapat digunakan adalah permainan papan yaitu ular tangga. Permainan ini bersifat interaktif, karena dibuat oleh peneliti sendiri menggunakan *software Adobe Flash*. Dengan dibuatnya permainan ini diharapkan dapat menjadi alternatif pengajaran kosakata bahasa Jerman yang menarik.

4. Kosakata

Kosakata dalam arti sesungguhnya dapat dilihat sebagai harta dari suatu kata. Hal tersebut sesuai dengan yang dinyatakan oleh Müller (1994:9) yaitu, “*Wir beschäftigen uns mit dem Wortschatz, den man im wahren Sinne des Wortes als Schatz ansehen kann.*” Kosakata merupakan hal terpenting dalam bahasa. Peran penting kosakata pada sebuah bahasa juga disampaikan oleh Schippan. Schippan (2002:2) menyatakan bahwa kosakata merupakan suatu komponen inti dari sistem bahasa dan menempati posisi utama: “*Wir bezeichnen den Wortschatz als eine integrative Komponente des Sprachsystem. Damit wird ihm eine zentrale Stellung in unserem Sprachbesitz zugeschrieben*”.

Dari beberapa pernyataan tersebut, dapat disimpulkan kosakata merupakan perbendaharaan kata yang ada pada sebuah bahasa dan dapat digunakan oleh pengguna bahasa. Dalam berbahasa, kosakata merupakan aspek yang utama, oleh karena itu banyaknya perbendaharaan kata dalam kemampuan berbahasa setiap orang sangat penting.

Menurut Helbig (1991:15), “*Syntaktische Kriterien bei der Wortarteinteilung ergeben sich aus der Funktion der Wörter im Satz,... daß an der offenen Stelle des Satzrahmens in (1) nur ein Substantiv, in (2) nur ein Verb, in (3) nur ein Adjektiv eingesetzt werden kann.*” Dari teori Helbig di atas dapat disimpulkan bahwa kosakata terbagi atas beberapa kriteria yang didasarkan pada fungsi kata dalam kalimat, yaitu kata benda, kata kerja, dan kata sifat. Selain itu, menurut Blažević dan Bosnar-Valković (2006:683), “*Man unterscheidet die offene Klasse der Inhaltswörter (Substantive, Verben, Adjektive, Adverbien), die sich in stän-*

diger Entwicklung befindet,...” Dari pengertian di atas, kelompok kata terdiri atas kata benda, kata kerja, kata sifat, dan kata adverbial, yang dapat berkembang secara konstan.

Dari penjabaran mengenai pengertian dan fungsi kosakata, dapat dipahami bahwa kosakata merupakan unsur dalam berbahasa yang memiliki peran penting, karena berfungsi memperkaya kata-kata yang dipakai pengguna bahasa. Kata-kata tersebut dibagi sesuai fungsinya dalam kalimat, menjadi kata benda, kata kerja, dan kata sifat. Dalam pembelajaran kosakata yang dibahas di penelitian ini, kosakata yang dibutuhkan termasuk dalam kosakata subtema *Kennenlernen*, yaitu kata kerja *sein, heißen, kommen, wohnen, gehen, dan machen*.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini berjudul “Model Pengajaran *Perfekt* Tema *Reisen* dengan Menggunakan Permainan *Würfelspiel*” oleh Mairina Diah Setiawati. Tujuan penelitian tersebut adalah menyusun model pembelajaran *Perfekt* tema *Reisen* dengan menggunakan permainan *Würfelspiel* dan berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan, bahwa model pengajaran tersebut dapat menjadi alternatif pengajaran tata bahasa Jerman yang menyenangkan, kreatif, dan menarik. Perbedaan antara penelitian milik Mairina Diah Setiawati dengan penelitian ini adalah terletak pada jenis media yang digunakan, dan peraturan permainan. Media dalam penelitian ini adalah media komputer berbentuk permainan. Permainan ular tangga interaktif dalam penelitian

ini tidak memiliki *Ereignis Karten*, yaitu kartu yang berisi perintah seperti maju satu kotak atau mundur lima kotak dan seterusnya.

C. Analisis

Tahapan-tahapan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah tahapan-tahapan pembelajaran menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 81A Tahun 2013 yang terbagi menjadi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pendahuluan guru mempersiapkan siswa untuk memulai proses pembelajaran. Di dalam kegiatan inti terdapat lima pengalaman belajar pokok, yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan. Tahapan-tahapan permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah tahapan permainan menurut Heyd yang terdiri atas *Vorbereitungsphase*, *Spielphase*, *Auswertungsphase*. Tahapan-tahapan permainan ini dimasukkan ke dalam kegiatan inti, tepatnya dalam bagian mengasosiasikan. Tujuan dimasukkannya tahapan-tahapan permainan ke dalam tahap mengasosiasikan adalah karena pada tahap ini siswa mengolah informasi lebih lanjut dari materi yang diberikan dalam bentuk permainan ular tangga interaktif. Tahap kegiatan terakhir yaitu kegiatan penutup merupakan penilaian terhadap siswa dari materi yang diajarkan.

Dari kedua sumber tersebut peneliti akan menggunakan susunan tahapan yang merupakan gabungan dari kedua sumber tersebut.

1. Kegiatan Pendahuluan

2. Kegiatan Inti: mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasikan (tahapan permainan), dan mengkomunikasikan.
3. Kegiatan Penutup

Penggunaan media permainan tidak terdapat pada tahapan-tahapan pembelajaran menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 81A Tahun 2013. Karena itu dibutuhkan tahapan permainan menurut Heyd, supaya sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mendapatkan tahapan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran kosakata subtema *Kennenlernen* dengan menggunakan permainan ular tangga interaktif untuk kurikulum 2013.

Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai maka dibutuhkan RPP yang berisi tahap-tahap pembelajaran kosakata subtema *Kennenlernen*. Teori tahap-tahap pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori tahap-tahap pembelajaran gabungan dari Permendikbud No. 81A dan tahapan permainan dari Heyd. Penggabungan kedua teori ini dilakukan agar mendapatkan tahap-tahap pembelajaran yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran model pembelajaran subtema *Kennenlernen* menggunakan permainan ular tangga interaktif. Tahapan permainan dari Heyd dapat diaplikasikan pada semua tahap pembelajaran. Tetapi dalam penelitian ini tahapan permainan diaplikasikan dalam tahap inti.

Permainan ular tangga interaktif merupakan media pembelajaran yang dipilih peneliti karena permainan ini menggunakan media komputer untuk memainkannya, sehingga permainan ini bersifat praktis dan ramah lingkungan.

Selain itu, penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat membuat siswa dapat saling berinteraksi dalam proses pembelajaran.

Tahap kegiatan pendahuluan menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 81A Tahun 2013 bertujuan untuk memusatkan perhatian siswa untuk siap belajar. Pengetahuan yang telah dimiliki oleh siswa sebelumnya juga diaktifkan sebagai bentuk apersepsi, yakni sebagai jembatan antara pengetahuan lama dengan pengetahuan baru yang akan dipelajari. Hal tersebut dilakukan dengan cara guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari. Kemudian siswa dipersiapkan untuk berkonsentrasi dan fokus terhadap materi yang akan diajarkan.

Tahap pembelajaran kedua yaitu masuk pada kegiatan inti yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi serta mengkomunikasikan. Pertama yaitu kegiatan mengamati. Pada tahap ini guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan pengamatan dengan memperhatikan objek, seperti melihat, membaca, mendengarkan materi yang guru sajikan. Guru dapat menyajikan sebuah teks kepada siswa dan siswa dapat menemukan berbagai informasi dari teks tersebut. Kedua yaitu kegiatan menanya. Pada kegiatan ini guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang hasil pengamatan objek berupa teks dalam hal ini berkaitan dengan kosakata. Melalui kegiatan bertanya ini dikembangkan rasa keingintahuan siswa terhadap materi yang diajarkan. Pertanyaan-pertanyaan tersebut juga menjadi dasar untuk mencari informasi lebih lanjut.

Kegiatan selanjutnya adalah mengumpulkan informasi. Dari sejumlah pertanyaan-pertanyaan yang diajukan, siswa dapat mengumpulkan informasi dari sejumlah jawaban pertanyaan-pertanyaan tersebut. Kemudian siswa diberikan pemantapan pemahaman mengenai materi yang diajarkan. Setelah kegiatan mengumpulkan informasi adalah kegiatan mengasosiasi. Pada kegiatan ini siswa memproses atau mengolah informasi mengenai pengetahuan yang telah diperoleh dari kegiatan sebelumnya. Permainan ular tangga interaktif diberikan pada tahap ini agar siswa dapat berlatih kosakata yang telah dipelajari. Tujuan dari tahap ini adalah agar materi yang diajarkan oleh guru dapat tersampaikan dan diserap dengan baik oleh siswa, baik informasi secara global maupun rinci. Pada tahap inilah siswa dapat menarik kesimpulan dari informasi yang sudah didapat.

Kemudian kegiatan berikutnya adalah mengkomunikasikan. Pada kegiatan ini siswa diberikan kesempatan untuk menuliskan atau menceritakan apa yang telah dipahami dan ditemukan. Apa yang telah dikerjakan oleh siswa disampaikan di depan kelas sebagai hasil belajar.

Kemudian tahap pembelajaran akhir, yaitu kegiatan penutup. Pada tahap ini guru mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Oleh karena itu, perlu adanya soal evaluasi sebagai alat pengukurnya. Selain itu, melalui kegiatan ini siswa juga dapat mengingat kembali mengenai apa yang sudah dipelajari sehingga guru bersama siswa membuat rangkuman atau kesimpulan pelajaran.

Permainan ular tangga interaktif ini berada pada tahap mengasosiasi menurut Permendikbud No. 81A dan tahapan permainan dari Heyd. Penggab-

ngan tahap-tahap tersebut bertujuan untuk menghasilkan tahap pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia saat ini. Dalam kurikulum 2013 tidak terdapat tahap penggunaan media permainan, karena itu tahapan permainan dari Heyd digabungkan pada tahapan pembelajaran menurut kurikulum 2013.

Kosakata merupakan salah satu unsur bahasa dalam mempelajari bahasa Jerman. Kosakata dibagi menjadi tiga bagian, yaitu kata benda, kata kerja, dan kata sifat. Kosakata yang dibahas dalam penelitian ini terdapat dalam tema Identitas Diri, subtema *Kennenlernen*. Subtema tersebut merupakan subtema pertama yang diajarkan kepada siswa kelas X semester ganjil.

Melalui tahapan pembelajaran menggunakan permainan ular tangga interaktif ini diharapkan siswa menjadi lebih bersemangat dan menimbulkan antusias dalam mempelajari kosakata bahasa Jerman. Selain itu siswa dapat memantapkan pemahaman mengenai kosakata subtema *Kennenlernen*. Penjelasan lebih rinci akan dijabarkan pada interpretasi, lampiran RPP dan skenario pembelajaran.