

MODEL PENGAJARAN KETERAMPILAN MEMBACA DENGAN
MENGUNAKAN *TEXTPUZZLE* TEMA *FAMILIE* PADA SISWA
SEKOLAH MENENGAH ATAS KELAS XI



*Building
Future
Leaders*

Ita Rahmy

2615041457

Skripsi yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta
untuk memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan

**JURUSAN BAHASA JERMAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

Juli 2010

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Konteks Penelitian

Pada dewasa ini penguasaan bahasa asing dibutuhkan sebagai salah satu sarana untuk mendapatkan informasi tertentu yang tidak dibatasi ruang dan waktu. Oleh sebab itu pelajaran bahasa asing diterapkan di Sekolah Menengah Atas (SMA). Bahasa asing yang dipelajari antara lain bahasa Inggris, Perancis, Jerman, Arab dan Jepang. Bahasa Jerman merupakan salah satu bahasa asing yang dipelajari oleh siswa SMA. Hal ini karena Jerman merupakan negara yang memiliki kemajuan pesat di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, sesuai dengan Standar Kompetensi Bahasa Jerman: "Banyak informasi ilmu pengetahuan baik di bidang teknik, ilmu-ilmu murni, ekonomi, psikologi maupun seni bersumber dari buku-buku berbahasa Jerman".¹

Dalam mempelajari bahasa Jerman siswa diharapkan dapat menguasai empat keterampilan dasar berbahasa yaitu mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Pernyataan

¹ Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Jerman (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003), h. 5.

ini juga terdapat dalam Standar Kompetensi Bahasa Jerman sebagai berikut: "Pembelajaran bahasa Jerman meliputi empat aspek, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis".²

Keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan yang penting, karena melalui kegiatan membaca banyak manfaat yang dapat diperoleh. Manfaat membaca di antaranya adalah mendapatkan informasi baru mengenai berbagai hal. Menurut Bausch, Christ dan Krumm: "Der Leser nimmt eine Fülle von neuen Informationen auf".³

Berdasarkan pengalaman penulis ketika mengikuti Program Pengalaman Lapangan (PPL) pada salah satu SMA swasta di Jakarta, banyak siswa yang mengalami kesulitan untuk memahami isi teks yang diberikan guru. Berdasarkan alasan tersebut, maka untuk membantu siswa dapat digunakan permainan. Pernyataan ini sesuai dengan Dauvillier dan Lévy-Hillerich: "Spiele sollten vor allem Spaß machen und den

² Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Jerman, op. cit., h. 6.

³ Karl-Richard Bausch, Herbert Christ und Hans-Jürgen Krumm, Handbuch Fremdsprachunterricht (Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag GmbH & Co. KG, 2007), h. 287.

Unterricht in einer Atmosphäre ablaufen lassen, die frei ist von Angst, Zeit- und Notendruck".⁴

Dengan menggunakan permainan, kegiatan belajar mengajar di kelas menjadi menarik dan menyenangkan. Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk pengajaran bahasa Jerman adalah *Textpuzzle*. *Textpuzzle* merupakan suatu permainan menyusun potongan-potongan kata atau kalimat, sehingga menjadi suatu teks yang utuh dan bermakna. Menurut Kaminer: "Ein Text wird entweder Wort für Wort, Satz- oder Versweise zerschnitten und anschließend wieder zu einem sinnvollen Text zusammengesetzt".⁵

Dalam pengajaran keterampilan membaca, sebaiknya siswa dapat menemukan informasi-informasi penting yang terdapat dalam teks. Pernyataan tersebut sesuai dengan pernyataan Westhoff sebagai berikut:

Der Unterricht zur Entwicklung der Lesefertigkeit in der Fremdsprache also befähigen, einem Text selbstständig die erwünschten Informationen zu entnehmen.⁶

⁴ Christa Dauvillier und Dorothea Lévy-Hillerich, Spiele im Deutschunterricht (Berlin: Langenscheidt, 2004), h. 5.

⁵ Vladimir Kaminer, Textpuzzle (<http://Sprachfoerderung.bildung-rp.de/>), diambil tanggal 1-3-2009), h. 1.

⁶ Gerard Westhoff, Fertigkeit Lesen (Berlin: Langenscheidt, 2005), h. 17.

Dalam pengajaran bahasa Jerman proses belajar mengajar merupakan hal yang penting untuk diperhatikan, begitu juga dalam berlatih keterampilan membaca. Dengan menggunakan permainan *Textpuzzle* diharapkan siswa dapat lebih memahami isi dari suatu teks bahasa Jerman.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan konteks penelitian dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Mengapa siswa mengalami kesulitan dalam membaca teks?
2. Bagaimana cara guru mengatasi kesulitan siswa dalam membaca teks?
3. Permainan apa yang dapat digunakan guru untuk mengatasi kesulitan siswa dalam membaca teks?
4. Bagaimana langkah-langkah melatih keterampilan membaca dengan menggunakan *Textpuzzle*?
5. Bagaimana model pengajaran membaca teks bahasa Jerman dengan menggunakan *Textpuzzle* tema *Familie* pada siswa SMA kelas XI?

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, fokus masalah dalam penelitian ini adalah model pengajaran

membaca teks bahasa Jerman dengan menggunakan *Textpuzzle* tema *Familie* pada siswa SMA kelas XI.

1.3. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai alternatif model pengajaran keterampilan membaca dengan menggunakan gambar *Textpuzzle* dalam tema *Familie* untuk siswa tingkat SMA kelas XI.

BAB II

ACUAN TEORETIK

2.1. Acuan Teori Model Pengajaran

Model pengajaran atau *das Unterrichtsmodell* digunakan oleh guru sebagai panduan ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Dalam kata *das Unterrichtsmodell* atau model pengajaran terdapat dua kata, yakni *der Unterricht* dan *das Modell*.

Pengajaran atau *der Unterricht* merupakan suatu proses penyampaian pengetahuan, kecakapan dan keterampilan secara terencana dan profesional. Pernyataan ini sesuai dengan definisi yang diungkapkan oleh Böhm:

Unterricht ist die planmäßige, absichtsvolle, meist professionalisierte und institutionalisierte Übermittlung von Kenntnissen, Einsichten, Fähigkeiten und Fertigkeiten.⁷

Pengertian model atau *das Modell* ialah suatu penggambaran rancangan untuk melakukan kegiatan pengajaran. Pernyataan ini sesuai dengan pengertian yang diutarakan oleh Bimmel, Kast dan Neuner: "Das Modell beschreibt die

⁷ Winfried Böhm, Wörterbuch der Pädagogik (Stuttgart: Alfred Kröner Verlag, 2000), h. 543.

Planungskriterien für einen didaktisch begründeten Unterricht...".⁸

Dari definisi mengenai *der Unterricht* dan *das Modell* di atas dapat disimpulkan, bahwa model pengajaran merupakan suatu rancangan yang dibuat untuk mempermudah penyampaian suatu informasi atau pengetahuan dalam kegiatan belajar mengajar. Pernyataan ini terdapat dalam pengertian model pengajaran atau dapat disebut desain pembelajaran menurut Yamin sebagai berikut: Desain pembelajaran adalah tata cara yang dipakai untuk melaksanakan proses pembelajaran.⁹

Berdasarkan pengertian *das Unterrichtsmodell* atau model pengajaran yang dipaparkan dapat disimpulkan, bahwa model pengajaran merupakan rancangan yang dibuat oleh guru. Rancangan tersebut berisi langkah-langkah pengajaran yang akan dilakukan dalam kelas oleh guru, dan rancangan tersebut dibuat sebagai alat untuk mempermudah kegiatan belajar mengajar di kelas.

⁸ Peter Bimmel, Bernd Kast und Gerd Neuner, Deutschunterricht Planen: Arbeit mit Lehrwerkslektionen (Berlin: Langenscheidt, 2003), h. 29.

⁹ Martinis Yamin, Desain Pembelajaran: Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan (Jakarta: Gaung Persada Press, 2007), h. 10.

2.1.1. Acuan Teori Tahapan Pengajaran

Model pengajaran berisi tahapan pengajaran yang dibuat untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat Bimmel, Kast dan Neuner mengenai *die Unterrichtsphasen*: "Unterricht lässt sich in einzelne Phasen einteilen, in denen der Lernprozess der Schüler abläuft".¹⁰

Beberapa pendapat tentang tahapan pengajaran yakni: Seidel dan Alfter berpendapat, bahwa terdapat empat tahapan dalam pengajaran yaitu "Einstieg, Erarbeitung, Handlungsphase, Schluss".¹¹ Tahap pertama dalam pengajaran yaitu *Einstieg*, guru menyapa siswa serta memberikan informasi mengenai tema dan kegiatan yang akan dilakukan saat itu. Pada tahap kedua yakni *Erarbeitung*, guru menjelaskan materi pelajaran yang akan disampaikan. Selanjutnya pada tahap *Handlungsphase*, guru memberikan permainan serta latihan-latihan yang sesuai dengan tema pengajaran saat itu. Pada tahap terakhir atau *Schluss*, guru memberikan penilaian dan penghargaan terhadap hasil

¹⁰ Bimmel, Kast und Neuner, op. cit., h. 56.

¹¹ A. Seidel dan G. Alfter, Möglichkeiten der Benennung von Unterrichtsphasen (<http://download.bildung.hessen.de//>, diambil tanggal 1-3-2009), h. 1.

belajar siswa. Pada tahap terakhir ini guru mengulas kembali materi pelajaran yang telah diajarkan.

Pembagian tahapan pengajaran menurut Bimmel, Kast dan Neuner terdiri atas: "Einführung, Präsentation, Semantisierung, Üben".¹² Pada tahap *Einführung*, guru memperkenalkan materi yang akan diajarkan. Selain itu guru juga dapat memberikan kata kunci yang berhubungan dengan tema yang akan disampaikan untuk mempermudah siswa dalam kegiatan belajar. Tahap *Präsentation* atau tahap pemberian materi adalah pemberian teks untuk pengajaran membaca dan guru mengontrol pemahaman siswa secara global mengenai teks yang mereka baca. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang mengandung informasi penting dalam teks. Tahap selanjutnya adalah *Semantisierung*, guru mengontrol sejauh mana pemahaman siswa secara detail mengenai isi teks. Hal ini dapat diukur dengan pemberian latihan serta pertanyaan. Tahap terakhir yakni *Üben* yang merupakan tahap penting, karena pada tahap ini guru memberikan latihan sesuai dengan kemampuan yang telah diajarkan pada saat itu, seperti memberikan latihan ujaran, kosakata, menulis, membaca dan lain sebagainya.

¹² Bimmel, Kast dan Neuner, op. cit., h. 58.

Tahapan pengajaran menurut Mulyasa dibagi menjadi: Kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.¹³ Pada kegiatan awal guru menciptakan suasana kelas yang kondusif untuk kegiatan belajar mengajar, seperti memberi salam dan berdoa. Guru juga memberikan *pretest* kepada siswa untuk mengukur pengetahuan awal siswa mengenai tema baru yang akan dibahas. Pada kegiatan inti guru membahas materi yang telah dipersiapkan. Tugas kelompok atau permainan dapat dilakukan pada tahap ini dan pada kegiatan akhir guru memantapkan pemahaman siswa terhadap pelajaran yang telah diberikan. Hal ini dapat dilakukan dengan memberi soal atau dengan menyimpulkan materi yang telah diajarkan.

Berdasarkan teori-teori tahapan pengajaran di atas dapat disimpulkan, bahwa pada umumnya langkah pengajaran terdiri dari tiga tahapan yakni pembukaan, kegiatan inti dan penutup. Pada tahap pembukaan guru mengkondisikan suasana belajar agar kondusif seperti dengan diadakannya *pretest*, disamping itu pemberian kosakata baru membuat siswa tertarik untuk mengetahui materi yang akan diajarkan. Pada tahap kegiatan inti guru menyampaikan materi

¹³ E. Mulyasa, Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006), hh. 243-244.

dengan menggunakan permainan. Tahap penutup guru mengadakan evaluasi mengenai pelajaran yang baru saja disampaikan.

Tahapan yang akan digunakan dalam model pengajaran pada penelitian ini yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Kegiatan awal terdiri dari pengenalan materi dan pemberian kosakata. Pada kegiatan inti terdiri dari pelaksanaan permainan dan pembahasan materi, kemudian kegiatan akhir yang terdiri atas pemberian latihan.

Tahapan dalam penelitian ini berdasarkan tahapan pengajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dengan langkah-langkah pengajaran yang dimodifikasi berdasarkan teori tahapan pengajaran dari Seidel dan Alfter, Bimmel, Kast dan Neuner, serta Mulyasa. Tahapan pengajaran KTSP dipilih, karena merupakan tahapan pengajaran yang berterima di Indonesia saat ini, serta cocok digunakan untuk pengajaran keterampilan membaca dengan *Textpuzzle*. Adapun tahapan-tahapan pengajaran tersebut dituangkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan format sebagai berikut.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	
Mata Pelajaran	:
Satuan Pendidikan:
Kelas/Semester	:
Waktu	:
Kompetensi Dasar	:
Indikator	:
I. Tujuan Pembelajaran:
II. Materi Ajar	:
III. Metode Pembelajaran:
IV. Langkah-Langkah Pembelajaran:	
1.
2.
3.
V. Sumber Belajar:
VI. Penilaian	:
Mengetahui	
Kepala Sekolah	Pengajar
(.....)	(.....)

14

Sumber: E. Mulyasa, Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), hh. 243-244.

2.2. Acuan Teori Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan dasar yang perlu dikuasai siswa. Membaca merupakan suatu proses pemahaman yang dibutuhkan, agar dapat memahami suatu informasi dengan baik. Pernyataan ini ter-

¹⁴ Mulyasa, op. cit., hh. 243-244.

dapat dalam Westhoff sebagai berikut: "Lesen ist also ein konstruktiver Prozess, in dem unsere Kenntnisse eine wichtige Rolle spielen".¹⁵ Pengertian lain mengenai membaca adalah suatu keterampilan yang dalam pelaksanaannya dibutuhkan penguasaan dalam berbagai macam kompetensi, seperti penguasaan tata bahasa dan kosakata. Pernyataan ini tersirat dalam pengertian membaca oleh Bausch, Christ dan Krumm: "Lesen ist eine komplexe Fertigkeit, die aus einer Vielzahl abgestufter Teilkompetenzen besteht".¹⁶

Pengertian membaca diuraikan pula oleh Ehlers sebagai berikut: "Lesen ist eine Verstehenstätigkeit, die darauf zielt, sinnvolle Zusammenhänge zu bilden".¹⁷ Membaca merupakan suatu proses pemahaman yang sangat dibutuhkan, agar semua informasi dapat dipahami dengan baik.

Keterampilan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk dapat memperoleh suatu kepandaian. Definisi ini diuraikan oleh Kunkel-Razum dkk. sebagai berikut. "Bei

¹⁵ Westhoff, op. cit., h. 51.

¹⁶ Bausch, Christ und Krumm, op. cit., h. 287.

¹⁷ Swantje Ehlers, Lesen als Verstehen (Berlin: Langenscheidt, 1996), h. 4.

der Ausführung bestimmter Tätigkeiten erworbene Geschicklichkeit".¹⁸

Dari definisi dan pengertian mengenai keterampilan membaca di atas dapat ditarik kesimpulan, bahwa keterampilan membaca diperlukan untuk dapat memahami isi suatu bacaan atau teks tertentu. Dalam kegiatan belajar mengajar, keterampilan membaca perlu diajarkan sejak awal. Hal ini karena keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan yang penting untuk dikuasai siswa.

2.3. Acuan Teori Permainan dalam Pembelajaran Bahasa

Definisi permainan adalah suatu kegiatan yang tidak bertujuan, menyenangkan, menghabiskan waktu dan merupakan suatu hiburan, sesuai dengan pendapat Wahrig: "Zweckfreie Tätigkeit, Beschäftigung aus Freude an ihr selbst, Zeitvertreib, Kurzweil".¹⁹

Definisi permainan tersebut dikuatkan pula oleh Götz: "Etwas, womit man sich (meist mit anderen) nach

¹⁸ Kathrin Kunkel-Razum, et al., Deutsches Universalwörterbuch (Mannheim: Bibliographisches Institut & F.A. Brockhaus AG, 2007), h. 568.

¹⁹ Gerhard Wahrig, et al., Deutsches Wörterbuch (Gütersloh/München: Wissen Media Verlag GmbH, 2006), h. 1386.

bestimmten Regeln, aber zum Spaß beschäftigt".²⁰ Dalam setiap permainan yang dilakukan terdapat aturan-aturan bermain, dan tujuan dilakukan permainan adalah sebagai hiburan.

Permainan dalam pengajaran bahasa asing, terutama bahasa Jerman, dapat dilakukan agar kegiatan belajar mengajar bahasa menjadi lebih mudah. Pernyataan tersebut sesuai dengan pengertian permainan dalam pengajaran bahasa oleh Kleppin sebagai berikut: "Beim Sprachspiel handelt es sich vor allem um das kreative spielerische Umgehen mit der Fremdsprache selbst...".²¹

Permainan dalam pengajaran bahasa merupakan bentuk permainan yang memiliki tujuan untuk meningkatkan keterampilan bahasa siswa. Pernyataan ini terdapat dalam pengertian *Sprachlernspiel* menurut Dauvillier dan Lévy-Hillerich sebagai berikut: "Der Begriff soll darauf verweisen, dass jedes Spiel sowohl ein Spielziel als auch ein sprachliches Lernziel hat bzw. haben sollte".²²

²⁰ Götz dalam Dauvillier und Lévy-Hillerich, op. cit., h. 18.

²¹ Karin Kleppin dalam Bausch, Christ und Krumm, op. cit., h. 263.

²² Dauvillier und Lévy-Hillerich, op. cit., h. 192.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa permainan dalam pengajaran bahasa merupakan suatu kegiatan untuk meningkatkan keterampilan bahasa siswa. Permainan tersebut sebaiknya menyenangkan dan memiliki aturan-aturan dalam memainkannya.

2.4. Acuan Teori *Textpuzzle*

Textpuzzle merupakan permainan merangkai kalimat sehingga menjadi sebuah teks yang baik dan benar. *Textpuzzle* terdiri dari dua kata yakni *der Text* dan *das Puzzle*. *Der Text* adalah kesatuan dari kumpulan kalimat yang di dalamnya mengandung informasi. Pernyataan ini bersumber dari Friedrich: "Texte sind die Gesamtheit aus Satzfolgen, die für den Adressaten (Empfänger) Informationen enthalten".²³ Teks juga merupakan salah satu alat interaksi dalam proses komunikasi antara penulis yang berperan sebagai pengirim informasi dan pembaca yang berperan sebagai penerima informasi. Uraian tersebut dikemukakan pula oleh Buhlman dan Laveau: "Ein Text ist

²³ Anne-Cathrin Friedrich, et al., Basiswissen Schule: Literatur (Berlin: Paetec Verlag für Bildungsmedien, 2002), h. 6.

als Interaktionsmittel in einem Kommunikationsprozeß zwischen Schreiber (Sender) und Leser (Empfänger)".²⁴

Das Puzzle merupakan suatu permainan menyusun gambar yang telah dipotong-potong menjadi bagian kecil. Definisi *das Puzzle* menurut Wahrig adalah: "Geduldspiel, bei dem viele kleine Teile zu einer Bildfläche zusammengesetzt werden".²⁵

Menurut Kaminer, penggunaan media permainan *Text-puzzle* dalam latihan pemahaman membaca dapat berfungsi untuk meningkatkan keterampilan bahasa asing yang dipelajari: "Textpuzzles fördern Sprachkompetenz im Zusammenhang mit sinnerzeugendem Lesen".²⁶ Dalam memainkan *Text-puzzle* yang lebih diutamakan adalah alasan siswa menyusun kalimat, bukan urutan yang benar. Dengan demikian dapat diketahui, bahwa siswa paham keterkaitan antara makna dengan kalimat, sehingga menjadikan siswa paham akan isi teks. Pernyataan tersebut tersirat dalam Kaminer sebagai berikut.

²⁴ Rosemarie Buhlmann dan Ingeborg Laveau, Arbeit mit Sachtexten (Berlin: Langenscheidt, 1996), h. 6.

²⁵ Wahrig, et al., op. cit., h. 1183.

²⁶ Kaminer, op. cit., h. 1.

Die eigentliche Aufgabe bei den Textpuzzles besteht weniger im Herausfinden der richtigen Reihenfolge der Textteile als vielmehr in ihrer detaillierten Begründung.²⁷

Dari pengertian di atas, *Textpuzzle* dapat diartikan sebagai suatu permainan menyusun potongan-potongan kalimat hingga menjadi sebuah teks. Permainan ini berguna untuk meningkatkan keterampilan bahasa seseorang.

2.4.1. Acuan Teori Tahapan Permainan *Textpuzzle*

Terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui untuk melakukan permainan dalam pengajaran bahasa. Hal yang perlu dilakukan agar permainan dapat berjalan dengan baik, menurut Dauvillier dan Levy-Hillerich yakni: "Vorbereitung, Während des Spiels, Nach dem Spiel".²⁸ Tiga tahapan tersebut merupakan tahapan permainan secara umum dan dapat diterapkan pada permainan *Textpuzzle*.

Pada tahap *Vorbereitung* atau persiapan permainan, guru menjelaskan aturan permainan serta membagikan permainan yang akan digunakan kepada siswa. Pada tahap *Während des Spiels* atau kegiatan permainan, siswa memulai permainan yang telah disediakan, dan guru mengamati jalannya permainan. Tahap setelah permainan atau *Nach dem*

²⁷ Kaminer, op. cit., h. 1.

²⁸ Dauvillier und Lévy-Hillerich, op. cit., hh. 35-37.

Spiel, guru beserta siswa membahas permainan yang telah dilakukan dan meminta siswa mengumpulkan permainan yang telah digunakan. Setelah itu guru mengadakan evaluasi.

Textpuzzle merupakan permainan yang digunakan dalam pemahaman membaca. Dalam penelitian ini *Textpuzzle* dibuat dalam empat macam variasi untuk empat kali pertemuan. *Textpuzzle* tersebut dapat dibuat dari kertas folio atau karton. Hal ini sesuai dengan pendapat Hepp mengenai variasi permainan *Textpuzzle*: "Auf Folie oder auf große Karten geschrieben ist das Material für die Arbeit mit der ganzen Klasse geeignet".²⁹

Textpuzzle dapat dibuat dengan cara mengacak kalimat pada sebuah teks dan diberi nomor pada tiap kalimat acak. Tugas siswa adalah menyusun kalimat hingga menjadi sebuah teks yang baik dan benar (Lampiran 1).

Textpuzzle pertama (Lampiran 4) digunakan untuk sub tema *Familie in Deutschland*. Teks diambil dari buku ajar *Pingpong Neu 1* Kapitel 4³⁰ (Lampiran 3). Pada permainan *Textpuzzle* yang pertama ini siswa mengerjakan *Textpuzzle*

²⁹ Ralf Hepp, *Textpuzzle* (<http://Methodenwerkzeuge.-Textpuzzle.de/>), diambil tanggal 30-8-2009), h. 2.

³⁰ Siegfried Büttner, et al, *Pingpong Neu 1* (Ismaining: Max Hueber Verlag, 2001), h. 40.

secara berkelompok. Teks dipotong-potong menjadi kalimat. Tugas siswa adalah menyusun kalimat tersebut hingga menjadi sebuah teks yang baik dan benar dan menempelkannya pada karton yang telah disediakan.

Textpuzzle kedua (Lampiran 11) digunakan untuk sub tema *Probleme zwischen Eltern und Kinder*. Teks diambil dari buku ajar *Plus Deutsch 1 Kapitel 9*³¹ (Lampiran 10). Pada permainan *Textpuzzle* yang kedua ini siswa mengerjakan secara berkelompok. Terdapat tiga paragraf dalam teks yang diberikan guru dan tiap paragraf diberikan satu kalimat yang benar urutannya. Tugas siswa adalah menyusun kalimat selanjutnya sehingga menjadi teks yang benar.

Textpuzzle ketiga (Lampiran 18) digunakan untuk sub tema *Meinungen von Jugendlichen*. Teks diambil dari buku ajar *Kontakte Deutsch 2 Unit 4*³² (Lampiran 17). Siswa bekerja secara berkelompok dan masing-masing kelompok mendapatkan satu teks acak yang diberi nomor urut. Tugas

³¹ Hans-Peter Apelt und Mary L. Apelt, Plus Deutsch 1 (Ismaining: Verlag für Deutsch, 1998), h. 47.

³² Eva-Maria Marbun, Tini Hardjono dan Sartati Nainggolan, Kontakte Deutsch 2 (Jakarta: Katalis, 2007), h. 38.

siswa adalah menentukan urutan yang benar dan menuliskannya pada lembar jawaban yang telah tersedia.

Pada *Textpuzzle* yang keempat (Lampiran 25), siswa mengerjakan secara berkelompok. *Textpuzzle* ini digunakan dalam sub tema *Die Ausgaben der Deutschen pro Monat*. Teks dalam permainan ini diambil dari buku ajar *Kontakte Deutsch 2 Unit 4*³³ (Lampiran 24). Variasi untuk *Textpuzzle* ini yaitu kalimat pada paragraf pertama dan ketiga sudah tersusun dengan benar. Tugas siswa adalah menyusun kalimat pada paragraf kedua berdasarkan *W-Fragen* atau pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru.

2.4.2. Acuan Teori *W-Fragen*

Untuk mempermudah siswa dalam menyusun kalimat dalam permainan *Textpuzzle* hingga menjadi sebuah teks yang benar, siswa diberi pertanyaan-pertanyaan (*W-Fragen*). Pemberian *W-Fragen* merupakan salah satu teknik membaca untuk dapat menemukan informasi dalam suatu teks. Pernyataan ini dikemukakan oleh Ehlers sebagai berikut.

³³ Marbun, Hardjono dan Nainggolan, op. cit., h. 43.

"Leseaktivitäten: wichtige Inhalte auswählen, Aufgaben: die W-Fragen als Leithilfe nutzen".³⁴

W-Fragen merupakan pertanyaan yang diawali dengan kata tanya W dan membutuhkan jawaban yang sesuai dengan kata tanya yang digunakan. Pernyataan tersebut sesuai dengan pengertian dari Brandt sebagai berikut:

W-Fragen: Fragen, deren Antwort in einer Ergänzung des "Restsatzes" nach dem Fragewort durch eine Kategorie entsprechender Konstituenz beantwortet werden.³⁵

Beberapa kata tanya yang termasuk dalam *W-Fragen* menurut Brandt dkk. yaitu: "Wer, was, wie, wo, wohin, worum".³⁶

W-Fragen pertama (Lampiran 5) digunakan untuk *Text-puzzle* pertama yakni teks dengan tema *Familie in Deutschland*. *W-Fragen* kedua (Lampiran 12) digunakan sebagai acuan untuk menyusun teks pada pertemuan kedua dengan tema *Probleme zwischen Eltern und Kindern*. *W-Fragen* ketiga (Lampiran 19) digunakan untuk pertemuan ketiga yang membahas tema *Meinungen von Jugendlichen*. *W-Fragen*

³⁴ Swantje Ehlers dalam Bausch, Christ und Krumm, op. cit., h. 290.

³⁵ Patrick Brandt, Rolf-Albert Dietrich dan Georg Schön, Sprachwissenschaft (Köln: Böhlau Verlag GmbH & Cie, 2006), h. 223.

³⁶ Ibid.,

keempat (Lampiran 26) digunakan sebagai acuan siswa dalam menyusun *Textpuzzle* tema *die Ausgaben der Deutschen pro Monat*.

2.5. Acuan Teori *Familie*

Tema *Familie* dipilih dalam penelitian ini, karena tema ini sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa. *Familie* atau keluarga merupakan suatu bentuk hidup bersama yang bersifat resmi dan bertujuan meneruskan generasi. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Böhm:

Familie ist die überall verbreitete, staatliche legalisierte und gesellschaftliche geschützte normale Form des geregelten Zusammenlebens der Generationen und Geschlechter.³⁷

Anggota dalam suatu keluarga minimal terdiri dari ayah, ibu dan anak-anak. Definisi ini merupakan definisi keluarga yang dinyatakan Wagner: "Familie im engsten Sinne sind Vater, Mutter und die gemeinsamen Kinder".³⁸

Dalam suatu keluarga tidak hanya beranggotakan orangtua serta anak-anaknya, akan tetapi kakek dan nenek juga termasuk dalam anggota keluarga. Keluarga dengan susunan seperti ini dinamakan sebagai keluarga inti.

³⁷ Böhm, op. cit., h. 168.

³⁸ Wolf Wagner, Familienkultur (Hamburg: Sabine Groenewold Verlage, 2003), h. 8.

Pendapat ini sesuai dengan pernyataan Herz sebagai berikut: "...dann sprechen wir von Kernfamilie - als auch auf die Großeltern...".³⁹

Dari berbagai macam pernyataan mengenai definisi keluarga dapat disimpulkan, bahwa keluarga merupakan suatu kumpulan manusia yang bertujuan untuk meneruskan generasi dan beranggotakan ayah, ibu, anak, kakek dan nenek.

Pada penelitian ini teks bahasa Jerman yang diajarkan diambil dari buku *Kontakte Deutsch 2*. Sebagai penunjang pengajaran membaca tema *Familie*, digunakan buku ajar *Plus Deutsch 1* dan *Pingpong Neu 1*. Buku-buku ini dipilih karena memiliki tingkat kesulitan yang sama dengan buku *Kontakte Deutsch 2* yaitu untuk pembelajar bahasa Jerman tingkat dasar.

2.5.1. Acuan Teori Tema *Familie* pada Siswa SMA Kelas XI

Tema atau *das Thema* merupakan hal utama dari penelitian, pertunjukan, maupun pembicaraan. Definisi tersebut sesuai dengan Kunkel-Razum dkk.: "Gegenstand einer wissenschaftlichen Untersuchung, künstlerischen Darstellung, eines Gesprächs".⁴⁰ Sedangkan definisi *Familie* atau

³⁹ Rosemarie Nave-Herz, Familie Heute (Darmstadt: Primus Verlag, 2002), h. 15.

⁴⁰ Kunkel-Razum, et al., op. cit., h. 1677.

keluarga yaitu suatu kelompok orang yang memiliki hubungan darah. Menurut Kunkel-Razum dkk.: "Gruppe aller miteinander (bluts) verwandten Personen".⁴¹

Siswa atau *der Schüler* merupakan objek dalam suatu pengajaran yang dilakukan oleh guru. Definisi tersebut sesuai dengan Böhm: "Jahrhundertlang wurde der Schüler als Object von Erziehung und Unterricht betrachtet".⁴²

Pengajaran bahasa asing terutama bahasa Jerman mulai diterapkan pada siswa SMA. Hal ini berfungsi sebagai sarana pengembangan diri siswa dalam berbagai bidang. Pernyataan tersebut sesuai dengan Standar Kompetensi Bahasa Jerman:

Mata pelajaran bahasa Jerman merupakan mata pelajaran pilihan di Sekolah Menengah Umum yang berfungsi sebagai alat pengembangan diri siswa dalam bidang komunikasi, ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni budaya.⁴³

Pada pengajaran bahasa Jerman di SMA, tema *Familie* diberikan kepada siswa kelas XI sesuai dengan buku ajar acuan bahasa Jerman yakni *Kontakte Deutsch 2* yang

⁴¹ Kunkel-Razum, et al., op. cit., h. 550.

⁴² Böhm, op. cit., h. 475.

⁴³ Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Jerman, op. cit., h. 6.

memiliki empat sub tema yaitu: "Familien in Deutschland, Probleme zwischen Eltern und Kindern, Meinungen von Jugendlichen dan Die Ausgaben der Deutschen per Monat".⁴⁴

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa tema *Familie* merupakan pembahasan mengenai anggota serta permasalahan dalam keluarga. Pada SMA kelas XI tema *Familie* diajarkan sesuai dengan acuan buku ajar bahasa Jerman *Kontakte Deutsch 2*.

2.6. Acuan Teori Langkah-Langkah Pengajaran Membaca dengan Menggunakan *Textpuzzle*

Ketika guru hendak mengajarkan keterampilan membaca, sebaiknya terdapat penggambaran langkah-langkah pengajaran yang meliputi proses dan strategi pengajaran. Hal ini perlu dilakukan agar pengajaran membaca dapat berlangsung dengan baik. Pernyataan tersebut sesuai dengan Mitchell:

Nach Auffassung von Mitchell sollte ein Lesemodell Beschreibungen der Prozesse und Strategien enthalten, die für die unteren Ebenen der Verarbeitung von geschriebenen Texten verantwortlich sind.⁴⁵

Menurut Dauvillier dan Levy-Hillerich pemberian permainan sebaiknya dilakukan dengan beberapa tahapan.

⁴⁴ Marbun, Hardjono dan Nainggolan, op. cit., h. v.

⁴⁵ Mitchell dalam Dieter Wolff, Fremdsprachenlernen als Konstruktion (Frankfurt: Peter Lang GmbH, 2002), h. 166.

“Sie können dabei sowohl an die Phase der Vor- als auch an die der Nachbereitung denken, besonders an Ihre Rolle während der Durchführung eines Spiels”.⁴⁶

Pada acuan teori, tahapan pengajaran membaca dengan *Textpuzzle* disusun dengan tiga tahap. Berikut merupakan langkah-langkah pengajaran membaca menggunakan *Textpuzzle* dengan tema *Familie*:

1. Kegiatan Awal (Pengenalan Materi dan Pemberian Kosakata)

Pada kegiatan awal guru memberikan informasi mengenai tema pelajaran yang akan dipelajari saat itu. Guru mengukur pengetahuan awal siswa dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan tema yang akan dipelajari. Selain itu guru juga memberikan kosakata baru kepada siswa.

2. Kegiatan Inti (Pemberian Permainan dan Pembahasan Materi)

- a. Persiapan Permainan

Guru menjelaskan aturan permainan *Textpuzzle* dan membagi siswa menjadi lima kelompok. Untuk mengarahkan siswa dalam menyusun *Textpuzzle*, guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang akan menuntun siswa untuk

⁴⁶ Dauvillier und Lévy-Hillerich, op. cit., h. 34.

menentukan susunan kalimat yang benar. Pada tahap ini guru membagikan *Textpuzzle* kepada siswa.

b. Kegiatan Permainan

Pada tahap ini guru meminta siswa memulai permainan dengan cara berdiskusi dalam kelompok untuk menentukan susunan kalimat yang benar. Setelah siswa selesai menyusun *Textpuzzle* menjadi suatu teks, siswa diminta secara berkelompok mempresentasikan hasil kerja mereka, sementara kelompok lainnya memberikan komentar.

c. Setelah Permainan

Tahap akhir permainan ini guru memberikan susunan *Textpuzzle* yang benar, kemudian meminta siswa untuk mengumpulkan *Textpuzzle* yang telah diberikan.

3. Kegiatan Akhir (Penyimpulan materi dan Pemberian Latihan)

Dalam tahap akhir kegiatan belajar mengajar guru memberikan latihan yang berhubungan dengan teks pada permainan *Textpuzzle* yang telah dimainkan siswa. Kemudian guru bersama siswa mendiskusikan jawaban latihan tersebut.

2.7. Acuan Teori Evaluasi Pengajaran Membaca

Dalam setiap kegiatan belajar mengajar perlu diadakan evaluasi pada akhir kegiatan pengajaran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar tingkat pemahaman siswa mengenai pelajaran yang telah diajarkan. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat Hamalik mengenai pengertian evaluasi sebagai berikut:

Evaluasi merupakan keseluruhan kegiatan pengukuran, pengolahan, penafsiran, dan pertimbangan untuk membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar yang dicapai peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar...⁴⁷

Fungsi evaluasi adalah sebagai alat ukur pemahaman siswa setelah diajarkan suatu keterampilan tertentu oleh guru. Pernyataan ini sejalan dengan fungsi evaluasi oleh Yamin berikut:

Evaluasi yang dilakukan berguna untuk melihat perubahan kecakapan dalam tingkat pengetahuan, kemahiran dalam keterampilan,...dalam program pembelajaran yang telah dilakukan.⁴⁸

Agar soal evaluasi sesuai dengan materi dan kompetensi dasar, sebaiknya kisi-kisi pembuatan soal disusun terlebih dahulu. Berikut merupakan format kisi-kisi soal.

⁴⁷ Hamalik dalam Yamin, op. cit., h. 194.

⁴⁸ Ibid., h. 195.

Tabel 1. Format Kisi-Kisi Soal

No.	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Bentuk Soal	Nomor Soal

49

Sumber: Asep Jihad dan Abdul Haris, Evaluasi Pembelajaran (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2009), h. 177.

Pada evaluasi pengajaran membaca terdapat kriteria khusus dalam penilaian. Penilaian tersebut disesuaikan dengan jenis tes yang diberikan guru kepada siswa. Pernyataan ini terdapat dalam Bolton: "Bei der Bewertung der Leistungen im Leseverstehen wird jeder Aufgabe ein bestimmter Punktwert zugeteilt".⁵⁰

Terdapat beberapa jenis tes dan penilaian untuk evaluasi pengajaran keterampilan membaca menurut Bolton: "Alternativantwort-Aufgaben, Multiple-choice-Aufgaben, Zuordnungsaufgaben, Raster Spalten, Fragen zum Text mit einfachen und komplexeren Fragen".⁵¹ Berdasarkan teori

⁴⁹ Asep Jihad dan Abdul Haris, Evaluasi Pembelajaran (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2009), h. 177.

⁵⁰ Sibylle Bolton, Probleme der Leistungsmessung (Berlin: Langenscheidt, 2007), h. 41.

⁵¹ Ibid.,

tersebut terdapat enam jenis tes untuk evaluasi. *Alternativantwort-Aufgaben* atau jenis pertanyaan benar atau salah dapat diberikan nilai satu untuk setiap jawaban benar. *Multiple-choice-Aufgaben* atau pilihan ganda dapat diberikan nilai dua untuk setiap jawaban benar. Nilai satu diberikan untuk setiap jawaban benar dalam jenis tes *Zuordnungsaufgaben* atau menjodohkan. Sedangkan untuk jenis tes *Raster Spalten* atau melengkapi diberikan nilai dua untuk jawaban benar. Soal esai dengan kategori pertanyaan mudah atau *Fragen zum Text mit einfachen Fragen* diberikan nilai satu untuk setiap jawaban benar dan nilai dua untuk soal esai kategori pertanyaan sulit atau *Fragen zum Text mit komplexeren Fragen*.

Jenis tes yang digunakan sebagai evaluasi dalam penelitian ini adalah pertanyaan benar atau salah dan esai. Rumus yang digunakan untuk penilaian tes evaluasi menurut Jihad yakni:

$$\text{Nilai Siswa: } \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

52

⁵² Jihad dan Haris, op. cit., h. 130.

Apabila dalam satu kali evaluasi terdapat dua jenis tes yang berbeda, maka penghitungan nilai keseluruhan dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$W_1 \times \left(\frac{n_1}{N_1} \times 100 \right) + W_2 \times \left(\frac{n_2}{N_2} \times 100 \right)$$

53

Keterangan:

w_1 : bobot soal pertama (ditentukan sendiri oleh guru)

n_1 : banyaknya jawaban benar pada soal pertama

N_1 : banyaknya butir soal pertama

w_2 : bobot soal kedua (ditentukan sendiri oleh guru)

n_2 : banyaknya jawaban benar pada soal kedua

N_2 : banyaknya butir soal kedua

Berdasarkan teori mengenai evaluasi yang telah dijelaskan di atas dapat disimpulkan, bahwa evaluasi merupakan salah satu kegiatan yang penting dilakukan dalam setiap kegiatan belajar mengajar. Melalui evaluasi guru dapat mengetahui seberapa besar keberhasilan pengajaran yang dilakukan pada saat itu. Hal ini dapat diketahui dari nilai yang diperoleh siswa melalui hasil evaluasi yang diberikan guru.

⁵³ Jihad dan Haris, op. cit., h. 171.

2.8. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan berjudul "Model Pengajaran Pemahaman Membaca Teks Tema *Familie* dengan Menggunakan Teknik *Skimming* pada Siswa Sekolah Menengah Atas" oleh Handayani.⁵⁴ Penelitian ini bertujuan untuk menyusun model pengajaran membaca teks dengan menggunakan teknik *Skimming*. Tahapan pengajaran pada penelitian ini yaitu tahap pendahuluan, tahap membaca teks, tahap pemahaman, tahap pengulangan dan tahap diskusi. Hasil dari penelitian ini menyatakan, bahwa teknik *Skimming* dapat dijadikan alternatif pengajaran membaca, dan juga dapat mempermudah siswa memahami isi teks secara cepat dan efektif.

Penelitian relevan yang kedua adalah skripsi oleh Astari yang berjudul "Model Pengajaran Keterampilan Membaca dengan Gambar Berseri dalam Pengajaran Membaca Teks Bahasa Jerman Bertemakan Kehidupan Sehari-hari".⁵⁵

⁵⁴ Rita Handayani, Model Pengajaran Pemahaman Membaca Teks Tema *Familie* dengan Menggunakan Teknik *Skimming* pada Siswa Sekolah Menengah Atas (Jakarta: Jurusan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, 2006), h. (1).

⁵⁵ Nena Cindi Astari, Model Pengajaran Keterampilan Membaca dengan Gambar Berseri dalam Pengajaran Membaca Teks Bahasa Jerman Bertemakan Kehidupan Sehari-hari (Jakarta: Jurusan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, 2009), h. (1).

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menyusun model pengajaran keterampilan membaca dengan gambar berseri dalam pengajaran membaca teks bahasa Jerman bertemakan kehidupan sehari-hari. Tahapan pengajaran dalam penelitian ini yakni tahap pendahuluan, tahap pengolahan, tahap penggunaan dan tahap evaluasi. Hasil penelitian ini adalah penggunaan media gambar berseri dapat membantu siswa dalam membaca dan memahami teks bahasa Jerman.

Penelitian yang paling relevan dengan penelitian ini adalah dari Astari, karena memiliki kesamaan yaitu menggunakan media untuk meningkatkan keterampilan membaca teks bahasa Jerman. Penelitian Astari menggunakan gambar berseri sebagai media pengajaran, sedangkan penelitian ini menggunakan *Textpuzzle*.

2.9. Kerangka Berpikir

Membaca merupakan salah satu keterampilan bahasa yang hendak dicapai siswa dalam mempelajari bahasa Jerman. Salah satu cara untuk melatih pemahaman membaca siswa adalah dengan menggunakan media permainan dan salah satu permainan yang dapat digunakan adalah *Textpuzzle*.

Textpuzzle merupakan permainan menyusun potongan-potongan kalimat hingga menjadi sebuah teks yang baik dan

benar. Sebagai acuan siswa menyusun kalimat dalam permainan *Textpuzzle*, siswa diberi pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan urutan kalimat pada teks asli. Penggunaan *Textpuzzle* dalam kegiatan belajar mengajar akan membantu siswa dalam memahami isi teks.

Model pengajaran keterampilan membaca dengan *Textpuzzle* ini disusun ke dalam empat RPP. Keempat model pengajaran ini memiliki sub tema yang berbeda, seperti yang terdapat dalam tema *Familie* pada buku *Kontakte Deutsch 2*.

Pada setiap RPP terdapat tiga tahapan pengajaran yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. *Textpuzzle* diberikan pada tahap kegiatan inti dengan tahapan permainan yaitu *Vorbereitung, Während des Spiels,* dan *Nach dem Spiel*.

Data penelitian berupa tahapan pengajaran keterampilan membaca dengan *Textpuzzle*. Tahapan tersebut selanjutnya dianalisis dan diuji keabsahannya dengan triangulasi teori. Hasil analisis kemudian diinterpretasi dan ditarik kesimpulan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data empiris mengenai tahapan pengajaran keterampilan membaca dengan menggunakan *Textpuzzle* pada tema *Familie*.

3.2. Latar Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November 2009 sampai Januari 2010 di perpustakaan Goethe Institut dan Universitas Negeri Jakarta.

3.3. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan teknik studi pustaka.

3.4. Data dan Sumber Data

Data dalam penelitian ini adalah:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang berisikan tahap-tahap pengajaran keterampilan membaca dengan *Textpuzzle* tema *Familie*.
2. Teks-teks yang berhubungan dengan tema *Familie* sub tema *Familien in Deutschland, Probleme zwischen Eltern*

und Kindern, Meinungen von Jugendliche dan die Ausgaben der Deutschen per Monat.

Sumber data pada penelitian ini adalah:

1. Teori-teori yang berkaitan dengan penelitian yang ber sumber pada buku-buku dan artikel pada internet.
2. Buku bahan ajar bahasa Jerman yang memiliki kesetaraan dengan tingkat kebahasaan siswa SMA dan juga membahas tema *Familie* yaitu:
 - a) Eva-Maria Marbun, Tini Hardjono dan Sartati Nainggolan, Kontakte Deutsch 2 (Jakarta: Katalis, 2007), h. 43.
 - b) Siegfried Büttne et al., Pingpong Neu 1 (Ismaining: Max Hueber Verlag, 2001), h. 40.
 - c) Hans-Peter Apelt und Mary L. Apelt, Plus Deutsch 1 (Ismaining: Verlag für Deutsch, 1998), h. 47.

3.5. Prosedur Pengumpulan Data

Pengumpulan data langkah-langkah pengajaran membaca dengan menggunakan *Textpuzzle* dilakukan dengan cara:

1. Mencari dan membaca teori pada buku-buku dan artikel di internet yang membahas mengenai model pengajaran, keterampilan membaca dan *Textpuzzle*.
2. Menentukan teori yang akan digunakan untuk menyusun langkah-langkah pengajaran membaca dengan *Textpuzzle*.

3. Mengumpulkan teks-teks yang sesuai dengan sub tema dalam tema *Familie* yakni *Familien in Deutschland*, *Probleme zwischen Eltern und Kindern*, *Meinungen von Jugendliche* dan *die Ausgaben der Deutschen per Monat*.
4. Menentukan teks pada buku ajar *Kontakte Deutsch 2*, *Pingpong Neu 1* dan *Plus Deutsch 1* yang bertema *Familie*.
5. Membuat *Textpuzzle* sesuai dengan tema pada teks yang diberikan kepada siswa.

3.6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu:

1. Menyusun langkah-langkah pengajaran keterampilan membaca tema *Familie* dengan menggunakan *Textpuzzle* dalam tabel RPP sebagai berikut:

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 1

Mata Pelajaran : Bahasa Jerman

Satuan Pendidikan: SMA

Kelas/Semester : XI/I

Waktu : 45 Menit

Kompetensi Dasar : Memperoleh informasi umum, informasi tertentu dan atau rinci dari wacana tulis sederhana.

Indikator : (1)Menentukan informasi tertentu dari suatu teks.
(2)Menjawab pertanyaan mengenai informasi tertentu dari wacana tulis.

- I. Tujuan Pembelajaran** : Siswa dapat menentukan susunan kalimat yang tepat berdasarkan konteks.
- II. Materi Ajar** : Teks dalam tema *Familie* sub tema *Familie in Deutschland*.
- III. Metode Pembelajaran:** (1) Teknik tanya jawab
(2) Teknik diskusi
(3) Teknik permainan *Textpuzzle*
- IV. Langkah-Langkah Pembelajaran:**
- A. Kegiatan Awal (6 menit)**
- Mengenalkan materi baru yakni tema *Familie*, sub tema *Familien in Deutschland* dan memberikan kosakata yang berhubungan dengan tema.
- B. Kegiatan Inti (23 menit)**
- Bermain *Textpuzzle* secara berkelompok.
 - Siswa mempresentasikan hasil diskusi menyusun *Textpuzzle*.
 - Membahas susunan *Textpuzzle* yang benar sesuai teks asli.
- C. Kegiatan Akhir (16 menit)**
- Menyimpulkan materi
 - Pemberian latihan
 - Pembahasan latihan
- V. Sumber Belajar:** Buku ajar *Pingpong Neu 1*
- VI. Penilaian** : (1) Kognitif (pemahaman siswa tentang materi).
(2) Psikomotorik (keaktifan siswa dari awal sampai akhir pembelajaran).

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 2

Mata Pelajaran : Bahasa Jerman
Satuan Pendidikan: SMA
Kelas/Semester : XI/I
Waktu : 45 Menit

Kompetensi Dasar : Memperoleh informasi umum, informasi tertentu dan atau rinci dari wacana tulis sederhana.

Indikator : (1) Menentukan informasi tertentu dari suatu teks.
 (2) Menjawab pertanyaan mengenai informasi tertentu dari wacana tulis.

I. Tujuan Pembelajaran : Siswa dapat menentukan susunan kalimat yang tepat berdasarkan konteks.

II. Materi Ajar : Teks dalam tema *Familie*, sub tema *Probleme zwischen Eltern und Kindern*.

III. Metode Pembelajaran: (1) Teknik tanya jawab
 (2) Teknik diskusi
 (3) Teknik permainan *Textpuzzle*

IV. Langkah-Langkah Pembelajaran:

A. Kegiatan Awal (10 menit)

- Mengulas kembali pelajaran.
- Mengenalkan materi baru yakni sub tema *Probleme zwischen Eltern und Kindern* dan memberikan kosakata yang berhubungan dengan tema.

B. Kegiatan Inti (20 menit)

- Bermain *Textpuzzle* secara berkelompok.
- Siswa mempresentasikan hasil diskusi menyusun *Textpuzzle*.
- Membahas susunan *Textpuzzle* yang benar sesuai teks asli.

C. Kegiatan Akhir (15 menit)

- Menyimpulkan materi
- Pemberian latihan
- Pembahasan latihan

V. Sumber Belajar: Buku ajar *Plus Deutsch 1*

VI. Penilaian : (1) Kognitif (pemahaman siswa tentang materi).
 (2) Psikomotorik (keaktifan siswa dari awal sampai akhir pembelajaran).

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 3

Mata Pelajaran : Bahasa Jerman
Satuan Pendidikan: SMA
Kelas/Semester : XI/I
Waktu : 45 Menit

- Kompetensi Dasar:** Memperoleh informasi umum, informasi tertentu dan atau rinci dari wacana tulis sederhana.
- Indikator** : (1) Menentukan informasi tertentu dari suatu teks.
(2) Menjawab pertanyaan mengenai informasi tertentu dari wacana tulis.
- I. Tujuan Pembelajaran** : Siswa dapat menentukan susunan kalimat yang tepat berdasarkan konteks.
- II. Materi Ajar** : Teks dalam tema *Familie* sub tema *Meinungen von Jugendlichen*.
- III. Metode Pembelajaran:** (1) Teknik tanya jawab
(2) Teknik diskusi
(3) Teknik permainan *Textpuzzle*
- IV. Langkah-Langkah Pembelajaran:**
- A. Kegiatan Awal (10 menit)**
- Melakukan *brainstorming* yaitu dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi baru.
 - Mengenalkan materi baru yakni sub tema *Meinungen von Jugendliche* dan memberikan kosakata yang berhubungan dengan tema.
- B. Kegiatan Inti (20 menit)**
- Bermain *Textpuzzle* secara berkelompok.
 - Siswa mempresentasikan hasil diskusi menyusun *Textpuzzle*.
 - Membahas susunan *Textpuzzle* yang benar sesuai teks asli.
- C. Kegiatan Akhir (15 menit)**
- Menyimpulkan materi
 - Pemberian latihan
 - Pembahasan latihan
- V. Sumber Belajar:** Buku ajar *Kontakte Deutsch 2*
- VI. Penilaian** : (1) Kognitif (pemahaman siswa tentang materi).
(2) Psikomotorik (keaktifan siswa dari awal sampai akhir pembelajaran).

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 4

Mata Pelajaran : Bahasa Jerman
Satuan Pendidikan: SMA
Kelas/Semester : XI/I
Waktu : 45 Menit

Kompetensi Dasar : Memperoleh informasi umum, informasi tertentu dan atau rinci dari wacana tulis sederhana.

Indikator : (1) Menentukan informasi tertentu dari suatu teks.
 (2) Menjawab pertanyaan mengenai informasi tertentu dari wacana tulis.

I. Tujuan Pembelajaran : Siswa dapat menentukan susunan kalimat yang tepat berdasarkan konteks.

II. Materi Ajar : Teks dalam Tema *Familie*, sub tema *Die Ausgaben der Deutschen pro Monat*.

III. Metode Pembelajaran: (1) Teknik tanya jawab
 (2) Teknik diskusi
 (3) Teknik permainan *Textpuzzle*

IV. Langkah-Langkah Pembelajaran:

A. Kegiatan Awal (10 menit)

- Mengulas kembali pelajaran.
- Mengenalkan materi baru yakni sub tema *die Ausgaben der Deutschen pro Monat* dan memberikan kosakata yang berhubungan dengan tema.

B. Kegiatan Inti (20 menit)

- Bermain *Textpuzzle* secara berkelompok.
- Siswa mempresentasikan hasil diskusi menyusun *Textpuzzle*.
- Membahas susunan *Textpuzzle* yang benar sesuai teks asli.

C. Kegiatan Akhir (15 menit)

- Menyimpulkan materi
- Pemberian latihan
- Pembahasan latihan

V. Sumber Belajar: Buku ajar *Kontakte Deutsch 2*

VI. Penilaian : (1) Kognitif (pemahaman siswa tentang materi).
(2) Psikomotorik (keaktifan siswa dari awal sampai akhir pembelajaran).

2. Menganalisis langkah-langkah pengajaran yang telah disusun.
3. Membuat kisi-kisi soal berdasarkan kompetensi dasar dan indikator pada RPP.
4. Membuat soal berdasarkan kisi-kisi soal yang disusun berdasarkan kompetensi dasar yang ingin dicapai.
5. Data yang telah dianalisis, kemudian divalidasikan dengan menggunakan triangulasi teori.
6. Membuat interpretasi data dan menarik kesimpulan.

3.7. Pemeriksaan Keabsahan Data

Keabsahan data diperiksa dengan menggunakan triangulasi teori, yaitu mencari tema atau penjelasan pembandingan.⁵⁶ Pada penelitian ini data berupa tahapan pengajaran keterampilan membaca akan dibandingkan dengan teori terbaru.

⁵⁶ Lexy J. Moleong, Metodologi Penelitian Kualitatif (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), h. 332.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1. Deskripsi Data

Data dalam penelitian ini adalah tahapan pengajaran yang disusun untuk pengajaran membaca teks bahasa Jerman dengan menggunakan permainan *Textpuzzle*. Tahapan pengajaran ini disusun ke dalam empat model pengajaran. Tiap model pengajaran memiliki sub tema dalam tema *Familie* yang berbeda. Model pengajaran pertama dengan sub tema *Familien in Deutschland*, model pengajaran kedua dengan sub tema *Probleme in der Familie*, model pengajaran ketiga dengan sub tema *Meinungen der Jugendliche* dan model pengajaran ketiga dengan sub tema *die Ausgaben der Deutschen pro Monat*.

Terdapat tiga tahapan pengajaran dalam model pengajaran keterampilan membaca dengan *Textpuzzle* tema *Familie* yakni kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Tahapan tersebut kemudian dianalisis, divalidasikan, diinterpretasikan dan ditarik kesimpulan.

4.2. Analisis Data

Model pengajaran keterampilan membaca dengan menggunakan *Textpuzzle* dibuat dalam RPP dengan 4 tahapan pengajaran yaitu:

1. Kegiatan awal yang terdiri dari pengenalan materi dan pemberian kosakata.
2. Kegiatan inti yang terdiri dari pemberian permainan dan pembahasan materi.
3. Kegiatan akhir yang terdiri dari penyimpulan materi dan pemberian latihan.

Dalam melakukan kegiatan belajar, guru sebaiknya terlebih dahulu menyusun RPP, agar tujuan pengajaran yang ingin dicapai dapat terlaksana dengan baik. Berikut merupakan tabel analisis dari empat buah RPP pada penelitian ini:

Tabel 2. Analisis Data Penelitian Tahapan Pengajaran 1-4

TAHAPAN PENGAJARAN 1	TAHAPAN PENGAJARAN 2	TAHAPAN PENGAJARAN 3	TAHAPAN PENGAJARAN 4
Kegiatan Awal	Kegiatan Awal	Kegiatan Awal	Kegiatan Awal
1. Pengenalan Materi	1. Pengenalan Materi	1. Pengenalan Materi	1. Pengenalan Materi
Guru memperkenalkan materi yang akan	Guru mengulas kembali pelajaran pada	Guru mengenalkan materi baru yaitu tentang	Guru mengulas kembali pelajaran yang lalu

TAHAPAN PENGAJARAN 1	TAHAPAN PENGAJARAN 2	TAHAPAN PENGAJARAN 3	TAHAPAN PENGAJARAN 4
<p>dipelajari dengan cara memberi pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi baru tersebut.</p> <p>2. Pemberian Kosakata</p> <p>Guru memberikan pertanyaan mengenai siapa yang termasuk dalam anggota keluarga.</p> <p>Guru mencatat jawaban siswa di papan tulis dalam bahasa Jerman dan menjelaskan</p>	<p>pertemuan yang lalu, dengan cara memberikan pertanyaan.</p> <p>Guru menjelaskan materi baru yaitu teks bertema <i>Problem zwischen Eltern und Kindern</i>.</p> <p>2. Pemberian Kosakata</p> <p>Guru berusaha mengarahkan siswa dengan memberikan kosakata yang mungkin akan muncul, apabila mendapat teks dengan tema tersebut di atas.</p>	<p><i>berufstätige Mutter</i>.</p> <p>Guru memberikan pertanyaan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa tentang tema baru.</p> <p>Guru menanyakan pendapat siswa mengenai ibu yang bekerja.</p> <p>2. Pemberian Kosakata</p> <p>Guru mengarahkan siswa menjawab kata-kata yang mungkin muncul, bila mendapatkan teks dengan tema tersebut di atas.</p>	<p>dengan cara memberikan pertanyaan.</p> <p>Guru mengenalkan kepada siswa tema baru yang akan mereka pelajari yaitu <i>die Ausgaben der Deutschen</i>.</p> <p>2. Pemberian Kosakata</p> <p>Guru menanyakan pendapat siswa mengenai kemungkinan kata-kata yang muncul, bila mereka menemukan teks dengan tema tersebut di atas.</p>

TAHAPAN PENGAJARAN 1	TAHAPAN PENGAJARAN 2	TAHAPAN PENGAJARAN 3	TAHAPAN PENGAJARAN 4
<p>perbedaan <i>Familie</i> dan <i>Verwandte</i>.</p> <p>Kegiatan Inti</p> <p>1. Pemberian Permainan</p> <p>a) Persiapan Permainan</p> <p>Guru menjelaskan aturan permainan <i>Textpuzzle</i>.</p> <p>Guru membagi siswa menjadi empat kelompok.</p> <p>Guru memberikan <i>Textpuzzle</i> dan <i>W-Fragen</i> yang dapat membantu siswa dalam menyusun <i>Textpuzzle</i>.</p>	<p>Guru menuliskan jawaban yang disebutkan siswa dalam bahasa Jerman di papan tulis.</p> <p>Kegiatan Inti</p> <p>1. Pemberian Permainan</p> <p>a) Persiapan Permainan</p> <p>Guru memberitahukan siswa, bahwa mereka akan bermain <i>Textpuzzle</i>.</p> <p>Guru menjelaskan tata cara bermain <i>Textpuzzle</i>.</p> <p>Guru membagi siswa menjadi lima kelompok untuk berdiskusi menyusun <i>Textpuzzle</i>.</p>	<p>Guru menuliskan kosakata baru dalam bahasa Jerman pada papan tulis.</p> <p>Kegiatan Inti</p> <p>1. Pemberian Permainan</p> <p>a) Persiapan Permainan</p> <p>Guru memberitahukan siswa, bahwa akan dilakukan permainan <i>Textpuzzle</i>, serta memberitahukan cara pelaksanaan permainan.</p> <p>Guru membagi siswa menjadi lima kelompok.</p> <p>Guru membagikan <i>Textpuzzle</i> dan <i>W-Fragen</i> kepada siswa.</p>	<p>Guru menuliskan kosakata yang telah disebutkan siswa ke dalam bahasa Jerman di papan tulis.</p> <p>Kegiatan Inti</p> <p>1. Pemberian Permainan</p> <p>a) Persiapan Permainan</p> <p>Guru menjelaskan, bahwa akan dilakukan permainan <i>Textpuzzle</i> dan menjelaskan aturan permainannya.</p> <p>Guru membagi siswa menjadi lima kelompok untuk berdiskusi menyusun kalimat hingga menjadi teks yang baik dan benar.</p>

TAHAPAN PENGAJARAN 1	TAHAPAN PENGAJARAN 2	TAHAPAN PENGAJARAN 3	TAHAPAN PENGAJARAN 4
<p data-bbox="310 520 526 590">b) Kegiatan Permainan</p> <p data-bbox="310 632 542 842">Guru meminta siswa mulai berdiskusi menentukan urutan teks yang benar.</p> <p data-bbox="310 884 542 1163">Guru meminta siswa secara berkelompok mempresentasikan isi teks yang telah disusun.</p> <p data-bbox="310 1205 542 1274">2) Pembahasan Materi</p>	<p data-bbox="581 302 818 485">Guru membagikan <i>Text-puzzle</i> dan <i>W-Fragen</i> kepada siswa.</p> <p data-bbox="581 520 797 590">b) Kegiatan Permainan</p> <p data-bbox="581 632 818 869">Guru meminta siswa mulai berdiskusi menyusun <i>Textpuzzle</i> berdasarkan <i>W-Fragen</i>.</p> <p data-bbox="581 1205 818 1274">2) Pembahasan Materi</p>	<p data-bbox="849 520 1065 590">b) Kegiatan Permainan</p> <p data-bbox="849 632 1097 842">Guru meminta siswa mulai berdiskusi menyusun kalimat menjadi sebuah teks.</p> <p data-bbox="849 1205 1081 1274">2) Pembahasan Materi</p> <p data-bbox="849 1316 1097 1667">Guru meminta siswa mempresentasikan hasil diskusi mereka, yakni dengan menjelaskan mengenai isi teks yang mereka dapat.</p>	<p data-bbox="1130 302 1367 485">Guru membagikan <i>Text-puzzle</i> dan <i>W-Fragen</i> kepada siswa.</p> <p data-bbox="1130 520 1346 590">b) Kegiatan Permainan</p> <p data-bbox="1130 632 1367 806">Guru meminta siswa berdiskusi menyusun <i>Text-puzzle</i>.</p> <p data-bbox="1130 1205 1367 1274">2) Pembahasan Materi</p> <p data-bbox="1130 1316 1378 1562">Guru meminta siswa mempresentasikan hasil susunan teks mereka dan menjelaskan isi teks.</p>

TAHAPAN PENGAJARAN 1	TAHAPAN PENGAJARAN 2	TAHAPAN PENGAJARAN 3	TAHAPAN PENGAJARAN 4
<p data-bbox="280 312 565 373">c) Setelah Permainan</p> <p data-bbox="280 415 565 590">Guru memberikan susunan kalimat yang baik dan benar.</p> <p data-bbox="280 1245 565 1306">Kegiatan Akhir</p> <p data-bbox="280 1352 565 1413">1. Penyimpulan Materi</p> <p data-bbox="280 1459 565 1814">Guru mengarahkan siswa untuk menyimpulkan isi teks dengan cara memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan teks.</p>	<p data-bbox="573 312 857 373">c) Setelah Permainan</p> <p data-bbox="573 415 857 695">Guru meminta siswa secara berkelompok mempresentasikan isi teks yang telah mereka susun.</p> <p data-bbox="573 741 857 1020">Guru memberikan susunan kalimat yang benar berdasarkan teks pada buku ajar <i>Plus Deutsch 1</i>.</p> <p data-bbox="573 1066 857 1199">Guru meminta siswa untuk mengumpulkan <i>Textpuzzle</i>.</p> <p data-bbox="573 1245 857 1306">Kegiatan Akhir</p> <p data-bbox="573 1352 857 1413">1. Penyimpulan Materi</p> <p data-bbox="573 1459 857 1839">Guru berusaha mengarahkan siswa untuk menyimpulkan isi teks dengan cara memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan teks.</p>	<p data-bbox="865 312 1149 373">c) Setelah Permainan</p> <p data-bbox="865 415 1149 737">Guru memberikan susunan kalimat yang benar sesuai dengan teks asli dari buku ajar <i>Kontakte Deutsch 2</i>.</p> <p data-bbox="865 783 1149 915">Guru meminta siswa untuk mengumpulkan <i>Textpuzzle</i>.</p> <p data-bbox="865 1245 1149 1306">Kegiatan Akhir</p> <p data-bbox="865 1352 1149 1413">1. Penyimpulan Materi</p> <p data-bbox="865 1459 1149 1633">Guru memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan teks.</p>	<p data-bbox="1157 312 1442 373">c) Setelah Permainan</p> <p data-bbox="1157 415 1442 695">Guru memberikan susunan kalimat sesuai dengan teks pada buku ajar <i>Kontakte Deutsch 2</i>.</p> <p data-bbox="1157 741 1442 873">Guru meminta siswa mengumpulkan <i>Textpuzzle</i>.</p> <p data-bbox="1157 1245 1442 1306">Kegiatan Akhir</p> <p data-bbox="1157 1352 1442 1413">1. Penyimpulan Materi</p> <p data-bbox="1157 1459 1442 1675">Guru memberikan pertanyaan sesuai dengan teks pada permainan <i>Textpuzzle</i>.</p>

TAHAPAN PENGAJARAN 1	TAHAPAN PENGAJARAN 2	TAHAPAN PENGAJARAN 3	TAHAPAN PENGAJARAN 4
<p data-bbox="293 527 505 590">2. Pemberian Latihan</p> <p data-bbox="293 636 545 982">Untuk mengukur pemahaman siswa mengenai isi teks, guru memberikan latihan untuk dikerjakan secara individu.</p> <p data-bbox="293 1031 545 1234">Guru bersama siswa mendiskusikan jawaban dari latihan yang diberikan.</p>	<p data-bbox="573 527 784 590">2. Pemberian Latihan</p> <p data-bbox="573 636 808 877">Untuk mengukur pemahaman siswa mengenai isi teks, guru memberikan latihan.</p> <p data-bbox="573 926 808 1129">Guru bersama siswa mendiskusikan jawaban dari latihan yang diberikan.</p>	<p data-bbox="842 310 1094 485">Guru mengarahkan siswa untuk menyimpulkan isi teks.</p> <p data-bbox="842 527 1053 590">2. Pemberian Latihan</p> <p data-bbox="842 636 1094 951">Guru memberikan latihan untuk mengukur pemahaman siswa mengenai isi teks setelah bermain <i>Textpuzzle</i>.</p> <p data-bbox="842 999 1094 1161">Guru mendiskusikan jawaban latihan bersama siswa.</p>	<p data-bbox="1135 310 1386 485">Guru mengarahkan siswa untuk menyimpulkan isi teks.</p> <p data-bbox="1135 527 1346 590">2. Pemberian Latihan</p> <p data-bbox="1135 636 1386 842">Guru memberikan latihan berupa soal tentang informasi dalam teks.</p> <p data-bbox="1135 890 1386 1094">Guru dan siswa mendiskusikan jawaban soal yang telah dikerjakan siswa.</p>

Berdasarkan tabel analisis dapat diketahui, bahwa tahapan pengajaran keterampilan membaca teks bahasa Jerman dengan menggunakan *Textpuzzle* disusun dalam tiga tahap yakni:

Tahap pertama adalah kegiatan awal, guru memperkenalkan materi baru yang akan dipelajari siswa. Pengetahuan awal siswa diukur dengan pemberian

pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang akan diajarkan tersebut. Kosakata yang berhubungan dengan materi baru, juga akan diberikan guru pada tahap ini.

Tahap kedua adalah kegiatan inti. Pada tahap ini media berupa permainan *Textpuzzle* diberikan kepada siswa. Siswa membentuk kelompok diskusi untuk menyusun *Text-puzzle* menjadi sebuah wacana yang runtun. Kemudian siswa mempresentasikan hasil kerja mereka dan membahas bersama susunan kalimat yang tepat.

Tahap ketiga adalah kegiatan akhir. Pada tahap ini guru berusaha mengarahkan siswa untuk menyimpulkan isi teks. Untuk mengukur pemahaman siswa mengenai isi teks, guru memberikan evaluasi sesuai dengan tema yang telah diajarkan.

4.3. Pemeriksaan dan Pengecekan Keabsahan Data

Pemeriksaan dan pengecekan keabsahan data pada penelitian ini menggunakan triangulasi teori. Data penelitian berupa tahapan pengajaran dibandingkan dengan teori terbaru. Berikut merupakan tabel pemeriksaan dan pengecekan keabsahan data.

Tabel 3. Pemeriksaan dan Pengecekan Keabsahan Data

No.	Data	Teori Penelitian	teori Pemanding
1.	Tahapan Pengajaran	Terdapat tiga tahapan pengajaran, yaitu : 1)Kegiatan awal 2)Kegiatan inti 3)Kegiatan akhir. ⁵⁷	<i>Die Unterrichtsphasen sind: 1) Einstieg 2) Erarbeitung 3) Sicherung⁵⁸</i>
2.	Pengajaran Membaca Melalui Teks	Membaca merupakan suatu proses pemahaman. Kegiatan pengajaran keterampilan membaca dapat dilakukan dengan membaca teks. ⁵⁹	<i>Die Schüler sollen im DaF-Unterricht beim Umgang mit Texten nicht nur die Lesefertigkeit entwickeln und fremdsprachige Texten verstehen lernen, sondern sollen sie mit Texten produktiv umgehen.⁶⁰</i>
3.	Pemberian Permainan	Permainan <i>Text-puzzle</i> diberikan pada tahap kegiatan inti. Permainan dalam pengajaran digunakan agar	<i>Spiele sollten regelmäßig im Unterrichtsgeschehen wiederkehren(...)in allen Phasen des Unterrichts, sowohl bei der Einführung</i>

⁵⁷ Mulyasa, *op. cit.*, hh. 243-244.

⁵⁸ André Steffans, *Lesen im DaF-Unterricht* (<http://kazankowa.wordpress.com/lessen-im-daf-unterricht/> [trackback/](#), diambil tanggal 13-7-2010), h. 1.

⁵⁹ Ehlers, *op. cit.*, h. 4.

⁶⁰ Steffans, *op. cit.*, h. 1.

No.	Data	Teori Penelitian	Teori Pemanding
		kegiatan belajar mengajar menyenangkan. ⁶¹	<i>als auch bei Übungs- und Festigungsphasen oder zur Wiederholung.</i> ⁶²
4.	Pemberian W-Fragen sebagai bantuan dalam memahami teks	<i>W-Fragen</i> diberikan sebagai alat bantu siswa dalam menyusun <i>Textpuzzle</i> . <i>W-Fragen</i> digunakan, karena merupakan salah satu teknik membaca untuk dapat menemukan informasi dalam teks. ⁶³	<i>W-Fragen: Wer? Wie? Wo? Was? Wann? Warum? W-Fragen sind eine Hilfe bei der Konzentration durch ein gestecktes Ziel, Motivation durch die Entdeckung eigener Lücken und Schwächen, Prüfungsvorbereitung durch das Lernen von Fragestellungen.</i> ⁶⁴
5.	Evaluasi pengajaran keterampilan membaca	Terdapat beberapa bentuk evaluasi dalam pengajaran membaca, yakni: benar atau salah, pilihan ganda, menjodohkan,	<i>Es gibt verschiedene Aufgaben-Typen, um Lesen effizient zu trainieren, z.B. Richtig-Falsch-Aufgabe, Multiple-choice-Aufgaben, Textfragen,</i>

⁶¹ Kleppin dalam Bausch, Christ und Krumm, op. cit., h. 263.

⁶² Daniela Dossing, Die Möglichkeiten des Einsatzes von Spielen im Unterricht, insbesondere in Übungs- und Vertiefungsphasen (<http://www.hausarbeiten.de/faecher/vorschau/108746.html>, diambil tanggal 13-7-2010), h. 4.

⁶³ Bausch, Christ und Krumm, op. cit., h. 290.

⁶⁴ Werner Stangl, Literaturarbeit: Die fünf Schritte Methode und Andere (<http://arbeitsblaetter.stangltaller.at/LERNTECHNIK/5Schritte.shtml>, diambil tanggal 14-7-2010), hh. 3-4.

No.	Data	Teori Penelitian	Teori Pemanding
		melengkapi dan esai. ⁶⁵	<i>Lückenübungen machen, den Text strukturieren lassen, Telegramm-übung machen usw.</i> ⁶⁶

Tahapan pengajaran diperlukan agar suatu kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik. Pengajaran keterampilan membaca dapat dilakukan dengan tiga tahapan yakni tahap awal, tahap inti dan tahap akhir.

Supaya kegiatan belajar mengajar lebih menyenangkan dan siswa dapat lebih aktif serta produktif, maka dapat digunakan permainan. Salah satu permainan yang dapat digunakan dalam pengajaran keterampilan membaca melalui teks adalah *Textpuzzle*. *Textpuzzle* merupakan permainan menyusun kalimat acak hingga menjadi sebuah teks yang runtun. *W-Fragen* dapat digunakan sebagai bantuan siswa dalam menyusun *Textpuzzle*. Dengan menjawab pertanyaan dari *W-Fragen* siswa dapat mengetahui urutan kalimat yang benar.

Setelah kegiatan belajar mengajar berakhir diadakan evaluasi sebagai alat ukur pemahaman siswa mengenai

⁶⁵ Bolton, *op. cit.*, h. 41.

⁶⁶ Steffans, *op. cit.*, h. 2.

materi yang telah dipelajari. Jenis evaluasi dalam pengajaran keterampilan membaca antara lain pertanyaan benar atau salah, pilihan ganda, menjodohkan, melengkapi dan esai.

4.4. Interpretasi Data

Keterampilan membaca merupakan keterampilan yang diutamakan dalam pengajaran bahasa Jerman. Pengajaran keterampilan membaca dapat dilakukan dengan pemberian teks. Salah satu upaya guru agar siswa dapat memahami isi teks adalah dengan menggunakan permainan.

Permainan *Textpuzzle* dapat digunakan dalam pengajaran membaca. Dengan adanya kegiatan diskusi dalam permainan ini siswa dapat belajar secara aktif bertukar pendapat dengan teman sebayanya. Permainan *Textpuzzle* adalah permainan menyusun kalimat acak hingga menjadi sebuah teks. Dengan memainkan *Textpuzzle*, siswa dapat belajar secara produktif menghasilkan teks runtun.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diinterpretasikan, bahwa *Textpuzzle* dapat digunakan dalam pengajaran keterampilan membaca. Melalui permainan ini siswa dapat belajar secara aktif dan produktif sehingga keterampilan membaca siswa meningkat.

4.5. Keterbatasan Penelitian

Kalimat-kalimat pada permainan *Textpuzzle* tidak dikuasai siswa sehingga terdapat kemungkinan siswa rancu dalam menyusun kalimat-kalimat acak tersebut.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah bahwa permainan *Textpuzzle* dapat diterapkan dalam pengajaran keterampilan membaca tema *Familie* pada siswa SMA kelas XI. *Textpuzzle* merupakan permainan menyusun kalimat-kalimat acak berdasarkan *W-Fragen* yang diberikan guru. Permainan ini dapat membuat siswa belajar secara aktif dan produktif, sehingga keterampilan membaca siswa-pun meningkat.

5.2. Implikasi

Implikasi model pengajaran keterampilan membaca dengan *Textpuzzle* tema *Familie* untuk siswa SMA kelas XI adalah sebagai salah satu alternatif dan variasi dalam pengajaran keterampilan membaca. Implikasi selanjutnya adalah dengan penggunaan media *Textpuzzle* dalam model pengajaran, kemampuan pemahaman siswa terhadap teks bahasa Jerman dapat ditingkatkan.

5.3. Saran

Saran yang dapat disampaikan melalui penelitian ini adalah:

1. Penggunaan *Textpuzzle* dalam kegiatan belajar mengajar dapat digunakan guru untuk tema pelajaran lain.
2. Pemberian permainan *Textpuzzle* perlu dilakukan dalam pengajaran keterampilan membaca, agar siswa dapat belajar secara aktif dan suasana kelas lebih menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Apelt, Hans-Peter und Mary L. Apelt. Plus Deutsch 1.
Ismaining: Verlag für Deutsch, 1998.
- Astari, Nena Cindi. , Model Pengajaran Keterampilan Membaca dengan Gambar Berseri dalam Pengajaran Membaca Teks Bahasa Jerman Bertemakan Kehidupan Sehari-hari. Jakarta: Jurusan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, 2009.
- Bausch, Karl-Richard, Herbert Christ und Hans-Jürgen Krumm. Handbuch Fremdsprachunterricht. Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag GmbH & Co. KG, 2007.
- Bimmel, Peter, Bernd Kast und Gerd Neuner. Deutschunterricht Planen: Arbeit mit Lehrwerkslektion. Berlin: Langenscheidt, 2003.
- Böhm, Winfried. Wörterbuch der Pädagogik. Stuttgart: Alfred Kröner Verlag, 2000.
- Bolton, Sibylle. Probleme der Leistungsmessung. Berlin: Langenscheidt, 2007.
- Brandt, Patrick, Rolf-Albert Dietrich dan Georg Schön. Sprachwissenschaft. Köln: Böhlau Verlag GmbH & Cie, 2006.
- Buhlmann Rosemarie und Ingeborg Laveau. Arbeit mit Sachtexten. Berlin: Langenscheidt, 1996.
- Büttner, Siegfried, et al. Pingpong Neu 1. Ismaining: Max Hueber Verlag, 2001.
- Dauvillier, Christa und Dorothea Lévy-Hillerich. Spiele im Deutschunterricht. Berlin: Langenscheidt, 2004.

- Dossing, Daniela. Die Möglichkeiten des Einsatzes von Spielen im Unterricht, insbesondere in Übungs- und Vertiefungsphasen. <http://www.hausarbeiten.de/faecher/vorschau/108746.html>, 13-7-2010.
- Ehlers, Swantje. Lesen als Verstehen. Berlin: Langenscheidt, 1996.
- Friedrich, Anne-Cathrin, et al. Basiswissen Schule: Literatur. Berlin: Paetec Verlag für Bildungsmedien, 2002.
- Handayani, Rita. Model Pengajaran Pemahaman Membaca Teks Tema *Familie* Dengan Menggunakan Teknik *Skimming* Pada Siswa Sekolah Menengah Atas. Jakarta: Jurusan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, 2006.
- Hepp, Ralf. Textpuzzle. <http://Methodenwerkzeuge.Textpuzzle.de//>, 30-8-2009.
- Jihad, Asep dan Abdul Haris, Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Multi Pressindo, 2009.
- Kaminer, Vladimir. Textpuzzle. <http://Sprachfoerderung.bildung-rp.de//>, 1-3-2009.
- Kunkel-Razum, Kathrin, et al. Deutsches Universalwörterbuch. Mannheim: Bibliographisches Institut & F.A. Brockhaus AG, 2007.
- Marbun, Eva-Maria, Tini Hardjono dan Sartati Nainggolan. Kontakte Deutsch 2. Jakarta: Katalis, 2007.
- Moleong, Lexy J. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005.
- Mulyasa, E. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006.
- Nave-Herz, Rosemarie. Familie heute. Darmstadt: Primus Verlag, 2002.

- Pedoman Penulisan dan Penyelenggaraan Ujian Skripsi dan Komprehensif. Jakarta: Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, 2003.
- Seidel, A. und G. Alfter. Möglichkeiten der Benennung von Unterrichtsphasen. <http://download.bildung.hessen.de//>, 1-3-2009.
- Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Jerman. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003.
- Stangl, Werner. Literaturarbeit: Die fünf Schritte Methode und Andere. <http://arbeitsblaetter.stangltaller.at//LERNTECHNIK/5Schritte.shtml>, 14-7-2010.
- Steffans, André. Lesen im DaF-Unterricht. <http://kazankowa.wordpress.com/lessen-im-daf-unterricht/trackback/>, 13-7-2010.
- Wagner, Wolf. Familienkultur. Hamburg: Sabine Groenewold Verlage, 2003.
- Wahrig, Gerhard, et al. Deutsches Wörterbuch. Gütersloh/München: Wissen Media Verlag GmbH, 2006.
- Westhoff, Gerard. Fertigkeit Lesen. Berlin: Langenscheidt, 2005.
- Wolff, Dieter. Fremdsprachenlernen als Konstruktion. Frankfurt: Peter Lang GmbH, 2002.
- Yamin, Martinis. Desain Pembelajaran: Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta: Gaung Persada Press, 2007.