

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Acuan Teori

1. Acuan Teori Model Pembelajaran

Model pembelajaran disusun sebagai perencanaan dan pola yang digunakan untuk pembelajaran di kelas, seperti yang diungkapkan oleh Trianto: “Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial”.¹⁵ Sebuah pola atau rancangan untuk persiapan dalam mengajar dibutuhkan oleh guru agar proses pembelajaran di kelas dapat berjalan dengan baik.

Weigmann berpendapat: “Jedem Unterrichtsmodell ist eine Übersicht über die Unterrichtsphasen vorangestellt, in der Funktion(en) und Lernziele dieser Unterrichtsphasen aufgeführt werden”.¹⁶ Setiap model pembelajaran merupakan gambaran dari fase pengajaran, yang di dalamnya terdapat fungsi serta tujuan pembelajaran. Fungsi dan tujuan tersebut terkandung dalam setiap tahap-tahap pembelajaran yang akan digunakan.

Selain fungsi dan tujuan pembelajaran, terdapat pula faktor-faktor lain yang mempengaruhi pembuatan model pembelajaran. Hal ini disampaikan oleh Dzaki berikut ini:

Pemilihan model pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, juga dipengaruhi oleh

¹⁵Trianto. Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2005), h. 1.

¹⁶Jürgen Weigmann. Unterrichtsmodelle für Deutsch als Fremdsprache (Ismaning: Max Heuber Verlag, 1996), h. 12.

tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran tersebut dan tingkat kemampuan peserta didik.¹⁷

Selain materi yang akan diajarkan, faktor-faktor lain seperti tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan tingkat kemampuan siswa turut mempengaruhi pembuatan model pembelajaran. Trianto menambahkan beberapa pertimbangan lain untuk membuat model pembelajaran adalah sebagai berikut:

..., dalam memilih suatu model pembelajaran harus memiliki pertimbangan-pertimbangan, seperti: materi pelajaran, jam pelajaran, tingkat perkembangan kognitif siswa, lingkungan belajar, dan fasilitas penunjang yang tersedia, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai.¹⁸

Jika model pembelajaran yang digunakan oleh guru sudah tepat yaitu sesuai dengan pertimbangan-pertimbangan yang telah disebutkan di atas, maka diharapkan proses belajar mengajar di kelas dapat berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan akan tercapai. Selain itu dengan model pembelajaran yang terencana dengan baik diharapkan materi yang diajarkan akan lebih mudah diterima oleh siswa dan mereka dapat lebih lama mengingat materi yang disampaikan.

1.1. Acuan Teori Tahap-Tahap Model Pembelajaran

Dalam merancang kegiatan belajar mengajar yang efektif, maka dirancang pula tahap-tahap pembelajaran dalam model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran itu sendiri. Menurut Mulyasa: “Pada umumnya pelaksanaan pembelajaran mencakup tiga kegiatan, yakni pembukaan,

¹⁷Muhammad Faiq Dzaki, Model Pengajaran Langsung (Direct Instruction) (<http://penelitianindakankelas.blogspot.com/2009/03/model-pengajaran-langsung-direct.html>, diakses tanggal 25 -10-2009), h. 1.

¹⁸Trianto, op. cit., h. 3.

pembentukan kompetensi, dan penutup”.¹⁹ Kegiatan pembukaan dalam tahap-tahap pembelajaran merupakan tahap pertama pembelajaran. Dalam tahap ini guru harus dapat menarik perhatian siswa secara optimal agar siswa dapat memusatkan diri untuk belajar, sehingga siap memasuki proses pembelajaran. Kegiatan pembukaan ini disebut pembinaan keakraban. Hal ini disampaikan oleh Mulyasa: “Pembinaan keakraban merupakan upaya yang harus dilakukan guru untuk menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif dan mempersiapkan peserta didik memasuki proses pembelajaran”.²⁰ Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diketahui, bahwa pada tahap pembukaan guru harus dapat mengkondisikan siswa untuk siap belajar.

Tahap kedua ialah tahap pembentukan kompetensi. Mulyasa berpendapat: “Pembentukan kompetensi peserta didik merupakan kegiatan inti pembelajaran”.²¹ Pada tahap ini guru perlu mengusahakan untuk mengikutsertakan siswa dalam proses pembelajaran. Mulyasa menyatakan:

Dalam pembentukan kompetensi perlu diusahakan untuk melibatkan peserta didik seoptimal mungkin, dengan memberikan kesempatan dan mengikutsertakan mereka untuk turut ambil bagian dalam proses pembelajaran.²²

Dapat disimpulkan, dalam mewujudkan tahap pembentukan kompetensi diperlukan keterlibatan siswa seoptimal mungkin.

Tahap ketiga adalah tahap penutup yang merupakan tahap terakhir dalam proses pembelajaran. Mulyasa berpendapat sebagai berikut.

¹⁹Mulyasa, *op. cit.*, h. 181.

²⁰*Ibid.*, h. 182.

²¹*Ibid.*, h. 183.

²²*Ibid.*, h. 185.

Dalam kegiatan penutup ini guru harus berupaya untuk mengetahui pembentukan kompetensi dan pencapaian tujuan pembelajaran, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari, sekaligus mengakhiri kegiatan pembelajaran.²³

Pada tahap ini guru memberikan evaluasi kepada siswa untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari, sehingga guru dapat mengetahui tingkat pencapaian tujuan pembelajaran.

2. Acuan Teori Kosakata

Kosakata merupakan salah satu unsur kebahasaan bahasa Jerman selain tata bahasa, ejaan dan lafal. Müller menyatakan: “Wir beschäftigen uns mit dem Wortschatz, den man im wahren Sinne des Wortes als Schatz ansehen kann”.²⁴ Kosakata dalam arti sesungguhnya dari suatu kata dapat dilihat sebagai perbendaharaan kata dan diperlukan misalnya untuk memahami konsep dan inti dari suatu teks, serta untuk mengerti makna dari suatu kalimat.

Selain itu Bohn menyatakan: “Der Wortschatz (wie alles wissen) ist in unserem Kopf strukturiert und geordnet”.²⁵ Seperti banyak orang ketahui, bahwa kosakata terstruktur dan tersusun di dalam benak. Oleh karena itu dalam melatih kosakata baru sebaiknya guru tidak menuntut siswa untuk menghafal kosakata, tetapi diperlukan suatu teknik untuk membantu siswa agar dapat memahami kosakata. Hal ini dinyatakan oleh Bohn berikut ini.

²³Ibid., h. 185.

²⁴Bernd-Dietrich Müller, *Wortschatzarbeit und Bedeutungvermittlung* (Berlin: Langenscheidt, 2005), h. 9.

²⁵Bohn, *op. cit.*, h. 82.

Für die Wortschatzarbeit bedeutet das, neuen Wortschatz nicht nur kognitiv zu präsentieren und zu üben, sondern möglichst so, dass die verschiedenen Sinne und die Kreativität der Lernenden angesprochen werden.²⁶

Sebaiknya dalam melatih kosakata baru tidak hanya dengan dipresentasikan dan dilatih secara kognitif, tetapi juga dengan hal-hal lain yang dapat menyalurkan kreatifitas pembelajar dalam proses pembelajaran. Hal-hal lain tersebut adalah dengan melatih kosakata menggunakan permainan.

Dapat disimpulkan, bahwa kosakata merupakan perbendaharaan kata yang terstruktur dan tersusun di dalam benak. Sebaiknya dalam proses melatih kosakata seorang guru menggunakan suatu teknik pembelajaran untuk membantu siswa dalam poses pembelajaran yaitu dengan menggunakan permainan. Kosakata yang dilatihkan dalam penelitian ini adalah kosakata tema *Schule*, seperti nama-nama benda di sekitar sekolah, nama-nama mata pelajaran, serta kegiatan di sekolah.

3. Acuan Teori Permainan

Salah satu cara yang dapat guru gunakan untuk melatih kosakata siswa ialah dengan suatu teknik pembelajaran yang membuat siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Mulyasa: “Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran, ...”.²⁷ Pernyataan tersebut merupakan salah satu hal yang perlu diperhatikan untuk memberikan kemudahan kepada siswa untuk belajar. Dalam hal ini untuk memudahkan siswa diperlukan teknik pembelajaran yaitu permainan. Melalui permainan siswa dapat ikut serta berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

²⁶*Ibid.*, h. 82.

²⁷Mulyasa, *op. cit.*, h. 162.

Selain itu dengan digunakannya permainan sebagai teknik pembelajaran diharapkan siswa dapat termotivasi untuk belajar. Dauvillier dan Lévy-Hillerich berpendapat: “Die Motivation, gewinnen zu wollen, und die dabei beteiligten Emotionen sind ein Charakteristikum von (Sprachlern-) Spielen”.²⁸ Motivasi untuk memenangkan permainan dan emosi yang timbul dalam prosesnya merupakan salah satu karakteristik dari permainan yang digunakan untuk belajar bahasa. Emosi yang dimaksud ialah semangat atau rasa senang untuk ikut serta dalam proses pembelajaran. Siswa yang semula tidak tertarik atau menganggap sulit bahasa Jerman akan menjadi tertarik belajar bahasa Jerman apabila dalam proses pembelajaran guru menggunakan permainan, karena salah satu karakteristik permainan adalah motivasi. Adapun dalam melaksanakan permainan perlu diperhatikan beberapa tahap-tahap permainan yang akan diuraikan berikut ini.

3.1. Acuan Teori Tahap-Tahap Permainan

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, sebaiknya guru menggunakan permainan dengan melakukan tahap-tahap permainan yang pada prosesnya terdapat tiga tahapan. Heyd mengungkapkan: “Meist wird für einen Einsatz von Spielen ein Dreiphasenmodell empfohlen: 1. Vorbereitung, 2. Spiel, 3. Auswertung”.²⁹ Tiga tahapan permainan yang akan diterapkan dalam permainan ini yaitu tahap persiapan (*Vorbereitung*), tahap bermain (*Spiel*) dan tahap penilaian (*Auswertung*).

²⁸Dauvillier dan Lévy-Hillerich, *op. cit.*, h. 25.

²⁹Gertraude Heyd, Deutsch Lehren: Grundwissen für den Unterricht in Deutsch als Fremdsprache (Frankfurt am Main: Verlag Moritz Diesterweg GmbH & Co., 1991), h. 161.

Pada tahap awal yaitu tahap persiapan (*Vorbereitung*) dilakukan beberapa persiapan untuk memulai permainan. Heyd berpendapat: “Der Lehrer versucht also, den Lerner auch emotionell an dem Spiel zu beteiligen”.³⁰ Pada tahap ini guru berupaya untuk membuat siswa ikut berpartisipasi dalam bermain.

Tahap selanjutnya ialah tahap bermain (*Spiel*) dan pada tahap ini permainan dilaksanakan. Menurut Heyd: “In der Spielphase agieren die Lerner; der Lehrer steht für Rückfragen sprachlicher oder sonstiger Art bereit, greift aber nicht in das Spiel ein”.³¹ Guru bertindak sebagai pemimpin atas jalannya permainan dan yang dilakukannya adalah membagi kelompok, menyebutkan tata cara maupun peraturan permainan sebelum memulai permainan.

Tahap permainan berikutnya ialah tahap penilaian (*Auswertung*). Heyd menjelaskan: “Der Lehrer wird bevorzugt diejenigen Fehler zur Besprechung auswählen, ...”.³² Pada tahap ini guru bersama siswa membahas kesalahan yang dibuat oleh siswa, serta menghitung poin yang didapat siswa saat bermain.

Berdasarkan uraian yang telah disebutkan, maka dalam penyusunan model pembelajaran ini terdapat tahap-tahap permainan yang sesuai dengan teori dari Heyd. Tahap-tahap permainan tersebut dimasukkan ke dalam tahap kedua dari model pembelajaran yang sesuai dengan teori Mulyasa yaitu tahap pembentukan kompetensi. Hal ini dilakukan karena dalam penelitian ini permainan digunakan sebagai teknik pembelajaran. Selain itu dalam pelaksanaan permainan dibutuhkan keterlibatan siswa yang juga terdapat dalam tahap pembentukan kompetensi.

³⁰*Ibid.*, h. 161.

³¹*Ibid.*,

³²*Ibid.*,

3.2. Acuan Teori Permainan *Wörter Legen*

Menurut Dauvillier dan Lévy-Hillerich terdapat bermacam-macam permainan untuk melatih kosakata seperti : “Memo, Quartette, Kim-Spiele, Reihenspiele, Buchstabenquadrat, Pantomime, Wörter legen, Buchstabensalat”.³³ Pada penelitian ini permainan *Wörter legen* dipilih untuk melatih kosakata, karena dalam proses bermain menggunakan huruf-huruf yang dapat disusun menjadi kosakata. Dauvillier dan Lévy-Hillerich menyatakan: “In diesem Spiel geht es darum, aus Buchstaben, die von den Lernenden selbst auf Kärtchen notiert worden sind, möglichst viele Wörter zu bilden”.³⁴ Dalam permainan ini siswa diminta untuk menyusun kosakata sebanyak-banyaknya dari huruf-huruf yang tersedia dalam kartu dan siswa dapat mencatat sendiri huruf yang dibutuhkan. Huruf-huruf tersebut yaitu huruf abjad dalam bahasa Jerman. Dauvillier dan Lévy-Hillerich berpendapat sebagai berikut:

Für dieses Spiel brauchen Sie insgesamt 45 Kärtchen: 26 kleine Kärtchen für die Buchstaben des deutschen Alphabets, 8 Kärtchen für die jeweils 2 x Ä, Ö, Ü, Ä, 7 Kärtchen mit jeweils ff, ll, mm, nn, pp, ss, tt, 4 Kärtchen mit h.³⁵

Jumlah total kartu yang dibutuhkan setiap kelompok dalam permainan ini adalah 45. 26 buah kartu dengan huruf abjad bahasa Jerman, 8 kartu yang terdiri dari dua kali huruf Ä, Ö, Ü, ÄU, 7 kartu dengan huruf ff, ll, mm, nn, pp, ss, tt dan 4 kartu berisi huruf h. Akan tetapi jumlah kartu yang digunakan dalam teori tersebut tidak sesuai dengan jumlah kartu yang dibutuhkan dalam penelitian ini, karena

³³Dauvillier dan Lévy-Hillerich, *op. cit.*, hh. 119-125.

³⁴*Ibid.*, h. 124.

³⁵*Ibid.*, h. 124.

jumlah kartu untuk huruf-huruf tertentu seperti huruf vokal maupun konsonan tidak mencukupi kebutuhan kosakata yang akan dilatihkan pada setiap RPP. Oleh karena itu jumlah kartu pada permainan dalam model pembelajaran ini ditentukan dan disesuaikan dengan kosakata yang dilatihkan dalam permainan, sehingga siswa tidak perlu menambahkan sendiri huruf yang dibutuhkan untuk menyusun kosakata. Hal ini didukung oleh pendapat Dauvillier dan Lévy-Hillerich: "...aber Grundmuster von Spielen können und sollen für den Fremdsprachenunterricht variiert werden".³⁶ Ketentuan permainan dalam pembelajaran bahasa asing sebaiknya divariasikan dalam pembelajaran bahasa asing. Oleh karena itu pada penelitian ini jumlah kartu yang digunakan untuk menyusun kosakata berbeda pada setiap RPP, karena sub tema yang dibahas pada setiap pertemuan berbeda.

Jumlah kartu yang dibutuhkan pada RPP pertama ialah 104 berdasarkan huruf yang berhubungan dengan kosakata tema *Schule*. Kartu yang berisi huruf vokal berjumlah 36 sedangkan, kartu yang berisi huruf konsonan berjumlah 66 dan 2 kartu dengan huruf yang berumlaut yaitu *ä* sebanyak 1 kartu dan *ö* juga 1 kartu. Pada RPP kedua jumlah kartu yang dibutuhkan adalah 68 yaitu 25 kartu dengan huruf vokal dan 43 kartu dengan huruf konsonan. Pada RPP ketiga dibutuhkan kartu sebanyak 54 yaitu 19 kartu dengan huruf vokal dan 33 kartu dengan huruf konsonan, serta 2 kartu dengan huruf yang menggunakan umlaut yaitu *ä* dan *ö* dengan jumlah masing-masing sebanyak 1 kartu.

Permainan *Wörter legen* dimainkan dalam kelompok. Untuk menjadi pemenang ditentukan berdasarkan jumlah kosakata yang berhasil disusun dengan poin terbanyak. Dauvillier dan Lévy-Hillerich menyatakan sebagai berikut.

³⁶*Ibid.*, h. 50.

Gewinner ist entweder die Gruppe, die die meisten Wörter gefunden hat, oder es werden für jedes Wort, das eine Gruppe allein gefunden hat, 10 Punkte vergeben und für jedes Wort, das auch eine andere Gruppe gefunden hat, 5 Punkte; wer die meisten Punkte hat, hat gewonnen.³⁷

Kelompok yang memiliki poin terbanyak akan menjadi pemenang. Poin kosakata adalah 10, apabila kosakata tersebut hanya disusun oleh satu kelompok dan tidak ada kelompok lain yang menyusun kosakata yang sama, tetapi apabila ada kelompok lain yang dapat menyusun kosakata yang sama, maka poin kosakata tersebut adalah 5.

Aktifitas siswa dalam memainkan permainan ini mengandung tiga ranah hasil belajar yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik, tetapi ranah yang paling dominan ialah kognitif, karena hal utama dalam permainan ini ialah kemampuan siswa menyusun huruf-huruf hingga menjadi kosakata yang telah dibahas sebelumnya. Haryati berpendapat: “Ranah kognitif berhubungan erat dengan kemampuan berfikir, termasuk di dalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis dan kemampuan mengevaluasi”.³⁸ Kegiatan menyusun kosakata dalam permainan *Wörter legen* membutuhkan kemampuan mengingat dan memahami kosakata, yang merupakan aplikasi pengetahuan mereka dalam mengingat kosakata.

Salah satu ranah yang juga terdapat dalam permainan *Wörter legen* adalah ranah psikomotorik. Haryati berpendapat: “Ranah psikomotor adalah ranah yang berhubungan aktivitas fisik,...”.³⁹ Dalam permainan *Wörter legen* terdapat

³⁷*Ibid.*, h. 124.

³⁸Haryati, *loc. cit.*, h. 22.

³⁹*Ibid.*, h. 22.

aktifitas fisik, seperti mencari kartu-kartu untuk menyusun kosakata. Kegiatan siswa ini termasuk aplikasi dari ranah psikomotorik.

Ranah selanjutnya ialah ranah afektif. Pada ranah afektif terdapat beberapa peringkat salah satunya ialah *Responding* (tanggapan). Menurut Haryati: “Responding (tanggapan) merupakan partisipasi aktif peserta didik, yaitu sebagai bagian dari perilakunya”.⁴⁰ Contoh dari aktivitas siswa dalam ranah afektif pada permainan *Wörter legen* ialah kerjasama siswa dalam memainkan permainan ini.

Dari penjabaran di atas dapat disimpulkan, bahwa dalam permainan *Wörter legen* terdapat ranah kognitif, psikomotorik dan afektif, tetapi ranah yang paling dominan dalam permainan ini ialah ranah kognitif, karena tujuan dari permainan ini adalah siswa dapat menyusun huruf-huruf hingga menjadi kosakata. Untuk mencapai hal tersebut dibutuhkan pengaplikasian pengetahuan kosakata siswa.

4. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini berjudul “Model Pengajaran Melatih Kosakata Bahasa Jerman Tema *Schule* dengan Menggunakan Permainan *Kim Spiele*” oleh Nitamalili⁴¹. Tujuan penelitian tersebut adalah melatih kosakata bahasa Jerman siswa dengan menggunakan permainan *Kim Spiele* dan berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan, bahwa model pengajaran *Kim Spiele* dapat digunakan sebagai alternatif dalam pengajaran kosakata bertema

⁴⁰*Ibid.*, h. 37.

⁴¹Sa’adiah Nitamalili, *Model Pengajaran Melatih Kosakata Bahasa Jerman Tema Schule dengan Menggunakan Permainan Kim Spiele*, (Jakarta: Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, 2010).

Schule. Penelitian lain yang memiliki relevansi dengan penelitian ini adalah penelitian dari Chosanah yang berjudul “Model Pengajaran dengan Permainan *Silbenrätzel* untuk Melatih Kosakata Bahasa Jerman Tema *Schule*”.⁴² Tujuan dari penelitian tersebut adalah melatih kosakata bahasa Jerman siswa dengan menggunakan permainan *Silbenrätzel* yang dapat dijadikan alternatif untuk pengajaran kosakata bahasa Jerman dengan tema *Schule*. Kedua penelitian tersebut relevan dengan penelitian ini, karena juga menggunakan permainan dalam proses pembelajaran untuk melatih kosakata dengan tema *Schule*.

B. Analisis

Kosakata merupakan salah satu unsur bahasa yang dapat membantu siswa untuk menguasai empat keterampilan bahasa yaitu membaca, mendengarkan, menulis dan berbicara, namun siswa pada umumnya mengalami kesulitan dalam melatih kosakata yang juga dapat menghambat siswa untuk menguasai empat keterampilan tersebut. Oleh karena itu kosakata perlu dilatihkan kepada siswa melalui permainan, agar siswa lebih termotivasi untuk berlatih kosakata, serta dapat mengingat kosakata dengan lebih baik.

Permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan *Wörter legen*. Melalui permainan ini proses pembelajaran untuk melatih kosakata dapat dilakukan dengan lebih menyenangkan dan hasil belajar bahasa Jerman yang diharapkan dapat tercapai. Permainan *Wörter legen* lebih menekankan pada hasil belajar ranah kognitif, karena dalam memainkan permainan ini siswa menyusun

⁴²Notik Chosanah, Model Pengajaran dengan Permainan *Silbenrätzel* untuk Melatih Kosakata Bahasa Jerman tema *Schule*, (Jakarta: Jurusan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, 2010).

kosakata dan dapat mengaplikasikan kosakata tersebut dalam bentuk kalimat. Sedangkan ranah psikomotorik maupun afektif tidak dominan, karena dalam proses bermain *Wörter legen*, pergerakan (ranah psikomotorik) siswa tidak terlalu banyak, begitu pula dengan ranah afektif siswa yang berupa kerjasama, karena hal yang diutamakan untuk dapat memainkan permainan ini ialah pengetahuan siswa. Agar proses pembelajaran melatih kosakata bahasa Jerman dengan menggunakan permainan *Wörter legen* terlaksana dengan baik, maka guru perlu mempersiapkan RPP dengan penggunaan permainan tersebut sebagai teknik pembelajaran.

Pada setiap RPP terdapat tiga tahap pembelajaran yaitu tahap pembukaan, tahap pembentukan kompetensi dan tahap penutup. Tahap pembukaan merupakan tahap pertama yaitu guru mengupayakan agar siswa berkonsentrasi terhadap materi yang akan diberikan. Guru dapat melakukan tanya jawab untuk mengenalkan kosakata yang akan dilatihkan.

Tahap kedua yaitu pembentukan kompetensi, guru melibatkan siswa dengan seoptimal mungkin, serta mengikutsertakan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan permainan. Oleh karena itu permainan diterapkan dalam tahap pembentukan kompetensi, karena pada tahap ini diperlukan partisipasi siswa. Permainan yang digunakan adalah permainan *Wörter legen* yang dalam penerapannya terdapat tiga tahap permainan yaitu tahap pertama ialah tahap persiapan (*Vorbereitung*). Pada tahap ini guru menjelaskan tata cara bermain, peraturan maupun cara penilaian dari permainan, serta menyepakati peraturan permainan dengan seluruh pemain. Media yang digunakan dalam permainan ini adalah kartu. Pada model pembelajaran ini diperlukan penambahan serta pengurangan jumlah kartu berhuruf vokal maupun konsonan tertentu tergantung dari kosakata yang

akan dilatihkan pada setiap RPP. Beberapa huruf konsonan yang tidak dibutuhkan untuk menyusun kosakata dihilangkan. Hal ini dilakukan untuk mengefisiensikan jumlah kartu, serta membantu siswa untuk menyusun kosakata yang akan dilatihkan, maka jumlah kartu yang dibutuhkan berbeda-beda untuk setiap RPP. Pada RPP pertama jumlah kartu yang dibutuhkan ialah 104 yaitu kartu yang berisi huruf vokal adalah 36 ($a = 8, i = 8, u = 4, e = 16$) dan kartu yang berisi huruf konsonan berjumlah 66 ($b = 3, c = 6, d = 11, f = 1, g = 1, h = 6, k = 1, l = 4, m = 2, mm = 1, n = 2, p = 1, pp = 1, r = 11, s = 9, t = 4, w = 1, z = 1$), serta $\ddot{a} = 1$ dan $\ddot{o} = 1$. Pada RPP kedua jumlah kartu yang dibutuhkan adalah 68 yaitu 25 kartu huruf vokal ($a = 3, i = 8, u = 2, e = 8, o = 4$) dan 43 kartu huruf konsonan ($b = 2, c = 3, d = 2, g = 3, h = 6, k = 2, l = 3, m = 2, n = 4, p = 2, r = 3, s = 5, t = 5, y = 1$). Untuk RPP ketiga dibutuhkan kartu sebanyak 54 yaitu 19 huruf vokal ($a = 1, i = 3, u = 1, e = 13, o = 1$) dan 33 kartu yang berisi huruf konsonan ($b = 2, c = 1, d = 1, h = 3, k = 2, l = 2, n = 8, r = 6, s = 4, t = 3, w = 1$), serta $\ddot{a} = 1$ dan $\ddot{o} = 1$. Jumlah kartu pada RPP pertama lebih banyak dibandingkan pada RPP kedua dan ketiga, karena kosakata yang dilatihkan pada RPP pertama berupa kata benda beserta arti-kel dengan sub tema *Schulsachen*, sedangkan pada RPP kedua kosakata yang dilatihkan berupa kata benda tanpa artikel dengan sub tema *Unterrichtsfächer* dan pada RPP ketiga kosakata yang dilatihkan berupa kata kerja dengan sub tema *Aktivitäten in der Schule*. Kosakata yang dilatihkan dengan menggunakan permainan *Wörter legen* ialah kosakata yang digunakan pada evaluasi di tahap penutup.

Tahap permainan berikutnya ialah tahap bermain (*Spiel*) yaitu dengan memainkan *Wörter legen* dalam pembelajaran. Pada permainan ini siswa dibagi

menjadi empat kelompok dan setiap kelompok diminta untuk menyusun kosakata bertema *Schule* sebanyak-banyaknya dari kartu-kartu yang berisi huruf. Setelah itu kosakata yang telah tersusun ditulis pada buku dan kartu-kartu yang juga telah tersusun ditempatkan di atas meja sebagai bukti dari hasil pekerjaan siswa.

Tahap selanjutnya dari permainan ini ialah tahap penilaian (*Auswertung*). Dalam tahap ini guru mengambil jawaban dari setiap kelompok sekaligus memeriksa kartu-kartu yang telah berhasil disusun siswa. Kemudian guru bersama-sama dengan siswa membahas permainan, serta mengoreksi kesalahan.

Tahap terakhir dalam model pembelajaran adalah tahap penutup yaitu guru memberikan latihan untuk mengetahui hasil belajar kosakata dengan menggunakan permainan *Wörter legen*, serta pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Latihan yang diberikan berasal dari buku *Kontakte Deutsch 1, Genial: Arbeitsbuch A1, Deutsch Konkret: Fundgrube 1, Ideen: Arbeitsbuch 1*. Setelah latihan pada tahap akhir diberikan, kemudian tahap-tahap pembelajaran yang telah dibuat dianalisis dan penulis memberikan kesimpulan.