

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Bahasa asing selain bahasa Inggris saat ini sudah dipelajari di SMA. Bahasa asing yang dimaksud ialah bahasa Jerman. Bahasa Jerman tersebut diperlukan untuk berkomunikasi, baik lisan maupun tulisan. Hal ini tertera dalam Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Jerman: “Belajar bahasa asing adalah belajar berkomunikasi melalui bahasa tersebut sebagai bahasa sasaran, baik secara lisan maupun tertulis”.<sup>1</sup> Komunikasi secara lisan dan tulisan yang dimaksud dalam hal ini ialah berbicara serta menulis dalam bahasa Jerman. Untuk mencapai hal tersebut diperlukan penguasaan empat keterampilan berbahasa. Hal ini juga dijelaskan dalam sumber yang sama dengan di atas yaitu: “Pembelajaran unsur-unsur bahasa ditujukan untuk mendukung penguasaan dan pengembangan empat keterampilan berbahasa, yaitu: mendengarkan, berbicara, membaca, menulis...”.<sup>2</sup> Unsur-unsur bahasa perlu diajarkan kepada siswa untuk mendukung penguasaan empat keterampilan tersebut, sehingga diharapkan siswa dapat berkomunikasi dalam bahasa asing dengan baik, secara lisan maupun tulisan.

Salah satu unsur bahasa dalam pembelajaran bahasa Jerman yang dilatihkan kepada siswa ialah kosakata, tetapi siswa umumnya mengalami kesulitan dalam berlatih kosakata. Bohn berpendapat: “Im Fremdsprachenunterricht gilt das Wortschatzlernen allgemein als ein großes, wenn nicht sogar als das größte

---

<sup>1</sup>Anon, Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Jerman (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003), h. 9.

<sup>2</sup>Ibid., h. 10.

Lernproblem”.<sup>3</sup> Melatih kosakata merupakan salah satu kesulitan belajar yang pada umumnya terjadi dalam pembelajaran bahasa asing. Oleh karena itu kesulitan dalam melatih kosakata kemungkinan juga dapat terjadi dalam proses pembelajaran bahasa Jerman. Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan suatu teknik pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai, sehingga proses pembelajaran melatih kosakata dapat berlangsung lebih efektif.

Salah satu teknik pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru ialah dengan permainan. Funk dan Koenig berpendapat: “Spiele erleichtern Kontakte in der Klasse, fördern Kooperationsbereitschaft, reduzieren Angst und Hemmungen”.<sup>4</sup> Permainan dapat membantu menjalin komunikasi antar siswa yang lebih baik di dalam kelas, sehingga memotivasi mereka untuk bekerja sama, mengurangi rasa takut dan hambatan. Dauvillier dan Lévy-Hillerich menyatakan: “Spielen soll Spaß machen. Eine emotionale Beteiligung erhöht den Lernerfolg”.<sup>5</sup> Permainan seharusnya dapat menimbulkan rasa senang dan partisipasi secara emosional, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Partisipasi di antara siswa yang ikut bermain juga kerja sama yang timbul ketika bermain diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar.

Terdapat bermacam-macam permainan untuk melatih kosakata. Dalam penelitian ini permainan yang digunakan untuk melatih kosakata ialah permainan yang memiliki karakter kompetisi. Menurut Dauvillier dan Lévy-Hillerich: “Das Spiel hat einen Wettbewerbscharakter, denn jeder möchte seine Karten loswerden

---

<sup>3</sup>Rainer Bohn, Probleme der Wortschatzarbeit (Berlin: Langenscheidt, 2003), h. 8.

<sup>4</sup>Hermann Funk dan Michael Koenig, Grammatik Lehren und Lernen (München: Goethe Institut, 2008), h. 112.

<sup>5</sup>Christa Dauvillier dan Dorothea Lévy-Hillerich, Spiele im Deutschunterricht (Berlin: Langenscheidt, 2004), h. 10.

und gewinnen”.<sup>6</sup> Permainan yang menggunakan kartu memiliki karakter kompetisi, karena setiap pemain ingin menjadi yang terbaik. Selain itu Bohn berpendapat: “Spielerische Formen (z. B. Gruppenwettbewerbe, Rätsel) können die Motivation der Lernenden zusätzlich steigern”.<sup>7</sup> Bentuk permainan kompetisi antar kelompok dan juga permainan teka teki dapat meningkatkan motivasi siswa. Oleh karena itu permainan yang digunakan dalam penelitian ini ialah permainan yang dimainkan secara berkelompok, berkarakteristik kompetisi dan menggunakan kartu sebagai medianya, karena bentuk permainan tersebut dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Selain itu permainan yang dimainkan dalam bentuk kelompok juga dapat menghemat waktu. Salah satu permainan berkarakteristik kompetisi dengan menggunakan kartu dan dimainkan dengan membentuk kelompok ialah permainan *Wörter legen*.

Permainan *Wörter legen* menggunakan beberapa kartu berisikan huruf bahasa Jerman. Jumlah kartu yang dibutuhkan berbeda pada setiap pertemuan, tergantung dari kosakata yang akan dilatihkan, karena sub tema yang dibahas pada setiap pertemuan berbeda sehingga kosakata yang dilatihkan juga berbeda. Pada penelitian ini diperlukan 104 kartu untuk pertemuan pertama, 68 kartu untuk pertemuan kedua dan 54 kartu untuk pertemuan ketiga. Dalam memainkannya siswa berkompetisi untuk menyusun sebanyak mungkin kosakata dari kartu-kartu yang terdapat huruf hingga menjadi kosakata sesuai dengan tema *Schule*. Dengan permainan ini diharapkan siswa akan termotivasi untuk belajar kosakata. Apeltauer

---

<sup>6</sup>*Ibid.*, h. 17.

<sup>7</sup>Bohn, *op. cit.*, h.114.

berpendapat: “Allgemein gilt Motivation heute als Schlüssel zum Lernerfolg”.<sup>8</sup> Pada umumnya motivasi berperan sebagai kunci untuk keberhasilan belajar. Motivasi yang timbul melalui bentuk permainan kompetisi seperti *Wörter legen* diharapkan dapat mencapai keberhasilan belajar. Dalam sistem pendidikan di Indonesia secara umum hasil belajar menggunakan tiga ranah yang sesuai dengan teori Bloom yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini dikemukakan oleh Haryati: “Pada umumnya hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga ranah yaitu; ranah kognitif, psikomotorik dan afektif”.<sup>9</sup> Oleh karena itu ketiga ranah tersebut sebaiknya terkandung dalam teknik yang digunakan oleh guru pada proses pembelajaran, karena teknik pembelajaran mempengaruhi hasil belajar.

Teknik pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu permainan *Wörter legen* yang terkandung tiga ranah tersebut, tetapi ranah satu sama lain memiliki penekanan yang berbeda. Hal ini didukung oleh Haryati: “Setiap mata ajar selalu mengandung ketiga ranah tersebut, namun penekanannya selalu berbeda”.<sup>10</sup> Permainan *Wörter legen* lebih menekankan pada ranah kognitif, karena dalam memainkan permainan ini yang paling dominan ialah aktifitas yang berhubungan dengan ranah kognitif, yaitu kemampuan siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka yang dapat tercermin dari usaha untuk menyusun kosakata. Sedangkan aktifitas yang berhubungan dengan ranah afektif dan psikomotorik, seperti kerjasama dan pergerakan yang dilakukan siswa tidak terlalu sering terjadi, sehingga ranah afektif dan psikomotorik tidak dominan.

---

<sup>8</sup>Ernst Apeltauer, *Grundlagen des Erst- und Fremdsprachenerwerbs* (Berlin: Heenemann, 2007), h. 11.

<sup>9</sup>Mimin Haryati, *Model dan Teknik Penilaian pada Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2010), h. 22.

<sup>10</sup>*Ibid.*,

Apabila siswa berhasil mengaplikasikan pengetahuan kosakata mereka melalui permainan ini, maka diharapkan hasil belajar yang diinginkan akan tercapai. Untuk mencapai keberhasilan belajar yang diinginkan dibutuhkan perencanaan pembelajaran. Mulyasa berpendapat: “Perencanaan merupakan bagian penting yang harus diperhatikan dalam implementasi KTSP, yang akan menentukan kualitas pembelajaran secara keseluruhan dan menentukan kualitas pendidikan...”.<sup>11</sup> Oleh karena itu guru membutuhkan perencanaan pembelajaran di kelas dalam melatih kosakata dengan cara membuat RPP. Berdasarkan uraian di atas, maka dibuatlah sebuah model pembelajaran melatih kosakata bahasa Jerman bertema *Schule*, karena pada tema *Schule* siswa mulai belajar kata benda, serta kata kerja dalam bahasa Jerman. Model pembelajaran ini dituangkan dalam tiga RPP dan melalui permainan *Wörter legen* siswa diharapkan lebih baik dalam mengingat kosakata bahasa Jerman dengan tema *Schule*, serta proses pembelajaran dapat berlangsung lebih menyenangkan sehingga keberhasilan belajar dapat tercapai. Tema *Schule* yang dibahas dalam penelitian ini terdapat dalam buku *Kontakte Deutsch 1 Unit 2: Kennen lernen, Sub Unit 2A* hal. 59 dan *Unit 3: Schule und Freizeit* hal. 105. Standar kompetensi yang dilatihkan adalah standar kompetensi menulis dan membaca.

## **B. Identifikasi Masalah**

Masalah-masalah yang dapat diidentifikasi pada penelitian ini di antaranya:

1. Apa yang menyebabkan siswa sulit untuk mengingat kosakata?

---

<sup>11</sup>Mulyasa, Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), h. 153.

2. Bagaimana mengatasi kesulitan siswa dalam berlatih kosakata?
3. Permainan apa yang dapat digunakan untuk melatih kosakata berupa kata benda dan kata kerja bagi siswa?
4. Bagaimana langkah-langkah permainan *Wörter legen* dalam membantu siswa untuk melatih kosakata bahasa Jerman?
5. Bagaimana model pembelajaran melatih kosakata bahasa Jerman bertema *Schule* menggunakan permainan *Wörter legen*?

### **C. Pembatasan Masalah**

Masalah dibatasi pada “Model pembelajaran melatih kosakata bahasa Jerman bertema *Schule* dengan menggunakan permainan *Wörter legen*.”

### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini ialah bagaimana model pembelajaran melatih kosakata bahasa Jerman bertema *Schule* dengan menggunakan permainan *Wörter legen*.

### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menyusun model pembelajaran melatih kosakata bahasa Jerman bertema *Schule* dengan menggunakan permainan *Wörter legen*.

## **F. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di perpustakaan jurusan bahasa Jerman, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Goethe Institut Jakarta. Waktu penelitian dilaksanakan dari bulan April 2010 hingga Januari 2012.

## **G. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini antara lain:

1. Memberikan alternatif model pembelajaran bagi guru dalam melatih kosakata bahasa Jerman bertema *Schule*.
2. Untuk menambah wawasan penulis maupun pembaca mengenai melatih kosakata bahasa Jerman bertema *Schule* dengan menggunakan permainan *Wörter legen*.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Teori

##### A.1 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“. <sup>12</sup> 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“. <sup>13</sup> setiap model pembelajaran merupakan gambaran dari fase pengajaran, yang di dalamnya terdapat fungsi serta tujuan pembelajaran. Fungsi dan tujuan dari pembelajaran terkandung dalam setiap tahap-tahap pembelajaran yang akan digunakan.

Selain fungsi dan tujuan pembelajaran, mengetahui tingkat kemampuan siswa juga diperlukan untuk membuat 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

---

<sup>12</sup>Trianto. Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek. (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2005), h. 1

<sup>13</sup>Jürgen Weigmann. Unterrichtsmodelle für Deutsch als Fremdsprache. (Ismaning: Max Heuber Verlag, 1996), h. 12



oleh tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran tersebut dan tingkat kemampuan peserta didik.<sup>14</sup>

Selain materi yang akan diajarkan, terdapat faktor-faktor lain yang turut mempengaruhi dalam memilih atau membuat model pembelajaran, seperti tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan tingkat kemampuan siswa. Trianto menambahkan pertimbangan-pertimbangan lainnya untuk membuat model pembelajaran, yaitu materi, jam pelajaran, lingkungan belajar maupun ketersediaan fasilitas.

..., 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.<sup>15</sup>

Jika model pembelajaran yang digunakan oleh guru tepat yaitu dengan melakukan pertimbangan-pertimbangan seperti yang telah disebutkan, maka diharapkan proses belajar mengajar di kelas dapat berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan akan tercapai.

Model pembelajaran perlu dirancang oleh guru untuk mempersiapkan pembelajaran yang matang dalam kelas nantinya. Selain itu dengan model pembelajaran yang terencana dengan baik diharapkan materi yang diajarkan akan lebih mudah diterima oleh siswa dan mereka lebih lama mengingat materi yang disampaikan.

### **A.1.1. Teori Tahap-Tahap Model Pembelajaran**

Dalam merancang kegiatan belajar mengajar yang efektif maka dirancang pula tahap-tahap pembelajaran dalam model pembelajaran yang sesuai

---

<sup>14</sup>Muhammad Faiq Dzaki. <http://penelitianindakankelas.blogspot.com/2009/03/model-pengajaran-langsung-direct.html>, diakses pada tanggal 25 Oktober 2009.

<sup>15</sup>Trianto, *op. cit.*, h. 3.

dengan materi dan tujuan pembelajaran itu sendiri. Menurut Mulyasa: „Pada umumnya pelaksanaan pembelajaran mencakup tiga kegiatan, yakni pembukaan, pembentukan kompetensi, dan penutup“.<sup>16</sup> 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 siswa siap memasuki proses pembelajaran. Menurut Mulyasa: „Pembinaan keakraban merupakan upaya yang harus dilakukan guru untuk menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif dan mempersiapkan peserta didik memasuki proses pembelajaran“.<sup>17</sup> Kegiatan pembukaan ini disebut pembinaan keakraban.

Tahap kedua ialah tahap pembentukan kompetensi. Menurut Mulyasa: “Pembentukan kompetensi peserta didik merupakan kegiatan inti pembelajaran”.<sup>18</sup> Pembentukan kompetensi peserta didik perlu dilakukan dengan tenang dan menyenangkan. Mulyasa berpendapat:

Dalam pembentukan kompetensi perlu diusahakan untuk melibatkan peserta didik seoptimal mungkin, dengan memberikan kesempatan dan mengikutsertakan mereka untuk turut ambil bagian dalam proses pembelajaran.<sup>19</sup>

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

Tahap ketiga adalah penutup. Tahap penutup merupakan tahap terakhir dalam proses pembelajaran. Menurut Mulyasa: „Dalam kegiatan penutup ini guru

---

<sup>16</sup>Mulyasa., *op.cit.*, h. 18.

<sup>17</sup>Ibid., h. 182.

<sup>18</sup>Ibid., h. 183.

<sup>19</sup>Ibid., h. 185.

harus berupaya untuk mengetahui pembentukan kompetensi dan pencapaian tujuan pembelajaran, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari, sekaligus mengakhiri kegiatan pembelajaran“.<sup>20</sup> Pada tahap ini guru memberikan evaluasi kepada siswa untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari, sehingga guru dapat mengetahui pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

#### **A.1.1.1. Teori Tahap-Tahap Permainan**

Untuk melengkapi tahap-tahap pembelajaran yang telah disampaikan sebelumnya serta mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, guru memerlukan suatu teknik pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk belajar. Oleh karena itu, dalam penelitian ini digunakanlah suatu permainan sebagai teknik pembelajaran.

Pada suatu permainan terdapat tiga tahapan. Menurut Heyd: „Meist wird für einen Einsatz von Spielen ein Dreiphasenmodell empfohlen: 1. Vorbereitung, 2. Spiel, 3. Auswertung“.<sup>21</sup> Tiga tahapan permainan yaitu tahap persiapan, tahap permainan dan tahap penilaian. Tahap pertama yaitu tahap persiapan. Heyd berpendapat: „ Der Lehrer versucht also, den Lerner auch emotionell an dem Spiel zu beteiligen“.<sup>22</sup> Pada tahap persiapan (*Vorbereitung*) guru mencoba meyakinkan siswa untuk dapat ambil bagian secara aktif dalam permainan.

Tahap permainan selanjutnya ialah tahap permainan (*Spiel*). Pada tahap ini permainan dilaksanakan. Menurut Heyd: “In der Spielphasen agieren die Lerner;

---

<sup>20</sup>Ibid

<sup>21</sup>Gertraude Heyd, Deutsch Lehren: Grundwissen für den Unterricht in Deutsch als Fremdsprache, (Frankfurt am Main: Verlag Moritz Diesterweg GmbH&Co, 1991), h. 161

<sup>22</sup>Ibid., h. 161

der Lehrer steht für Rückfragen sprachlicher oder sonstiger Art bereit, greift aber nicht in das Spiel ein”.<sup>23</sup> Guru tidak ikut serta dalam permainan, tetapi guru bertindak sebagai pemimpin jalannya permainan. Hal-hal yang guru lakukan seperti membagi kelompok, menyebutkan tata cara maupun peraturan permainan sebelum memulai permainan.

Tahap permainan berikutnya ialah tahap penilaian (*Auswertung*).

Menurut Heyd, „Der Lehrer wird bevorzugt diejenigen Fehler zur Besprechung auswählen,...“.<sup>24</sup> 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 tahapan permainan menurut Heyd yaitu *Vorbereitung*, *Spiel* dan *Auswertung*, dimasukkan kedalam tahap pembentukan kompetensi menurut Mulyasa. Hal ini dilakukan karena dalam penelitian ini, permainan digunakan sebagai teknik pembelajaran. Selain itu dalam pelaksanaan permainan dibutuhkan keterlibatan siswa dan dalam tahap pembentukan kompetensi berisi inti dari proses pembelajaran yang juga membutuhkan keterlibatan siswa.

## A.2. 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“.<sup>25</sup> Kosakata dalam arti sesungguhnya dari suatu kata dapat dilihat sebagai

---

<sup>23</sup>Ibid

<sup>24</sup>Ibid

<sup>25</sup> Bernd-Dietrich Müller, *Wortschatzarbeit und Bedeutungvermittlung*. (München : Langenscheidt, 2001), h. 9

perbendaharaan kata. Kosakata 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“.<sup>26</sup> 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 pemahaman siswa terhadap kosakata tersebut. Bohn berpendapat: „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“.<sup>27</sup> Sebaiknya dalam melatih kosakata baru tidak hanya dengan dipresentasikan dan dilatih secara kognitif, tetapi juga dengan hal-hal lain dan kreatifitas pembelajar dapat tersalurkan dalam proses pembelajaran. Guru dapat melatih kosakata dengan hal-hal yang membuat siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan permainan sebagai suatu teknik pembelajaran yang membutuhkan peran serta siswa.

Dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan perbendaharaan kata yang terstruktur dan tersusun di dalam benak. Sebaiknya dalam proses melatih kosakata seorang guru tidak hanya menuntut siswa untuk menghafal kosakata, tetapi juga dilakukan dengan suatu teknik pembelajaran, seperti dengan 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 dalam bahasa Jerman.

---

<sup>26</sup> Rainer Bohn, Probleme der Wortschatzarbeit (München: Langenscheidt, 1999), h. 82

<sup>27</sup>Ibid

### A.3 Teori Permainan

Teknik pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini ialah permainan. Menurut Mulyasa: “Salah satu hal yang perlu diperhatikan untuk memberikan kemudahan belajar kepada siswa, yaitu dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran”.<sup>28</sup> Melalui permainan siswa dapat ikut serta berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Bentuk permainan persaingan antar kelompok dan teka teki dapat meningkatkan motivasi siswa. Siswa yang semula tidak tertarik atau menganggap sulit bahasa Jerman diharapkan akan menjadi tertarik belajar bahasa Jerman apabila dalam proses pembelajaran guru menggunakan permainan, karena salah satu karakteristik permainan adalah motivasi. Menurut Dauvillier dan Lévy-Hillerich: “Die Motivation, gewinnen zu wollen, und die dabei beteiligten Emotionen sind ein Charakteristikum von (Sprachlern-) Spielen“.<sup>29</sup> Motivasi untuk memenangkan permainan dan bersamaan dengan motivasi akan timbul emosi 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.

Permainan yang digunakan untuk pembelajaran bahasa asing menurut Dauvillier dan Lévy-Hillerich disebut *Sprachlernspiele*. „Im Rahmen dieser Fernstudieneinheit werden wir den Begriff Sprachlernspiele verwenden, da im Fremdspracheunterricht gespielt wird um die Sprache zu lernen“.<sup>30</sup> *Sprachlern-*

---

<sup>28</sup>Mulyasa, *op.cit.*, h. 162

<sup>29</sup> Christa Dauvillier dan Dorothea Lévy-Hillerich, *Op.Cit.*, h. 25.

<sup>30</sup> Ibid, h. 18.

*spiele* ialah istilah untuk permainan yang digunakan dalam pembelajaran bahasa asing. Melalui *Sprachlernspiele* diharapkan siswa dapat termotivasi dalam belajar bahasa Jerman.

### A.3.1 Teori Permainan *Wörter legen*

Permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Wörter legen*. Permainan tersebut dipilih karena permainan ini menggunakan huruf untuk melatih kosakata. Menurut Dauvillier dan Lévy-Hillerich: „In diesem Spiel geht es darum, aus Buchstaben, die von den Lernenden selbst auf Kärtchen notiert worden sind, möglichst viele Wörter zu bilden“.<sup>31</sup> Dalam permainan ini pembelajar diminta untuk menyusun kosakata sebanyak-banyaknya dari huruf-huruf yang tersedia dalam kartu. Pembelajar dapat mencatat sendiri huruf yang dibutuhkan. Pembelajar dalam penelitian ini ialah siswa.

Media yang dibutuhkan dalam permainan ini ialah kartu. Setiap kartu berisi huruf dari abjad bahasa Jerman. Menurut Dauvillier dan Lévy-Hillerich:

- 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*.<sup>32</sup>

Jumlah total kartu yang dibutuhkan setiap kelompok dalam permainan ini adalah 45. 26 buah kartu untuk huruf dari abjad yang berlaku dalam bahasa Jerman, 8 kartu yang terdiri dari dua kali huruf Ä, Ö, Ü, ÄU, 7 kartu huruf *ff*, *ll*, *mm*, *nn*, *pp*, *ss*, *tt* dan 4 kartu berisi huruf *h*.

---

<sup>31</sup> Ibid., h. 124.

<sup>32</sup> Ibid.

Permainan untuk pembelajaran bahasa asing dapat divariasikan. Pernyataan ini diungkapkan oleh Dauvillier dan Lévy-Hillerich „... aber Grundmuster von Spielen können und sollen für den Fremdsprachenunterricht variiert werden“.<sup>33</sup> Ketentuan permainan dapat dan sebaiknya divariasikan untuk pembelajaran bahasa asing. Oleh karena itu pada permainan dalam model pembelajaran ini jumlah kartu ditentukan dan disesuaikan dengan kosakata yang dilatihkan dalam permainan, sehingga siswa tidak perlu menambahkan sendiri huruf yang dibutuhkan untuk menyusun kosakata dan jumlah kartu yang digunakan untuk menyusun kosakata berbeda pada setiap RPP. Hal ini dilakukan karena sub tema yang dibahas pada setiap pertemuan berbeda, sehingga jumlah kartu untuk huruf-huruf tertentu seperti huruf vokal maupun konsonan tidak mencukupi kebutuhan kosakata yang ingin dilatihkan pada setiap RPP.

Jumlah kartu yang dibutuhkan pada RPP pertama ialah 104 buah berdasarkan huruf yang berhubungan dengan kosakata tema *Schule*. Jumlah kartu berisi huruf vokal adalah 36. Kartu yang berisi huruf konsonan berjumlah 66, serta 2 kartu untuk huruf umlaut, yaitu *ä* dan *ö*. Pada RPP kedua jumlah kartu yang dibutuhkan adalah 68 buah. 25 Kartu untuk huruf vokal, serta 43 kartu untuk huruf konsonan. Untuk RPP ketiga dibutuhkan kartu sebanyak 54 buah. 19 untuk huruf vokal, 33 kartu yang berisi huruf konsonan, serta 2 kartu untuk huruf umlaut, yaitu *ä* dan *ö*. Permainan *Wörter legen* dimainkan dalam kelompok. Untuk menjadi pemenang ditentukan berdasarkan jumlah kosakata yang berhasil disusun atau poin terbanyak.

Gewinner ist entweder die Gruppe, die die meisten Wörter gefunden hat, oder es werden für jedes Wort, das eine Gruppe allein gefunden hat, 10

---

<sup>33</sup> Ibid., h. 50.



Punkte vergeben und für jedes Wort, das auch eine andere Gruppe gefunden hat, 5 Punkte; wer die meisten Punkte hat, hat gewonnen.<sup>34</sup>

Kelompok yang menjadi pemenang ialah kelompok yang paling banyak menyusun kosakata dari kartu atau kelompok yang dapat menyusun satu kosakata dan tidak ada kelompok lain yang menyusun kosakata yang sama, sehingga poin kosakata untuk kelompok tersebut 10, tetapi apabila ada kelompok lain yang dapat menyusun kosakata yang sama, maka poin kosakata tersebut adalah 5. Kelompok yang memiliki poin terbanyak akan menjadi pemenang.

## **B. Analisis**

Kosakata merupakan salah satu unsur bahasa yang dapat membantu siswa untuk menguasai empat keterampilan bahasa yaitu membaca, mendengar, menulis dan berbicara, namun siswa pada umumnya mengalami kendala dalam melatih kosakata. 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 yang diharapkan dapat tercapai. Permainan *Wörter legen* lebih menekankan pada hasil belajar ranah kognitif karena dalam memainkan permainan ini siswa menyusun kosakata yang merupakan aplikasi pengetahuan mereka. Pada setiap RPP terdapat tiga tahap pembelajaran yaitu tahap pembukaan, tahap pembentukan kompetensi, dan tahap penutup. Permainan *Wörter legen* digunakan oleh guru pada tahap pembentukan

---

<sup>34</sup> Ibid., h. 124.

kompetensi, dan dalam penerapannya terdapat tiga tahap permainan, yaitu *Vorbereitung, Spiel* dan *Auswertung*.

Tahap pembukaan merupakan tahap pertama, yaitu guru mengupayakan untuk membuat siswa konsentrasi terhadap materi yang akan diberikan. Guru dapat melakukan tanya jawab untuk mengenalkan kosakata yang akan dilatihkan. Jawaban-jawaban siswa dituliskan oleh guru dalam bentuk asosiogram yang berguna untuk membantu guru dalam menyampaikan materi.

Tahap kedua yaitu pembentukan kompetensi, guru perlu mengusahakan untuk melibatkan siswa dengan seoptimal mungkin, serta mengikutsertakan siswa dalam proses pembelajaran. Permainan sebagai suatu teknik dapat digunakan oleh guru untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu permainan diterapkan dalam tahap pembentukan kompetensi, karena pada tahap ini diperlukan partisipasi siswa.

Pada tahap persiapan (*Vorbereitung*) 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 ingin dilatih 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 ingin dilatihkan, maka jumlah kartu yang dibutuhkan berbeda-beda untuk setiap RPP. Pada RPP pertama jumlah kartu yang dibutuhkan ialah 104 buah. Jumlah kartu yang berisi huruf vokal adalah 36 ( 8*a*, 8*i*, 4*u*, 16*e*). Kartu yang

berisi huruf konsonan berjumlah 66 (3b, 6c, 11d, 1f, 1g, 6h, 1k, 4l, 2m, 1mm, 2n, 1p, 1pp, 11r, 9s, 4t, 1w, 1z), serta 1ä dan 1ö. Pada RPP kedua jumlah kartu yang dibutuhkan adalah 68 buah. 25 Kartu huruf vokal ( 3a, 8i, 2u, 8e, 4o) serta 43 kartu huruf konsonan ( 2b, 3c, 2d, 3g, 6h, 2k, 3l, 2m, 4n, 2p, 3r, 5s, 5t, dan 1y). Untuk RPP ketiga dibutuhkan kartu sebanyak 54 buah. 19 huruf vokal (1a, 3i, 1u, 13e, dan 1o), 33 kartu yang berisi huruf konsonan (2b, 1c, 1d, 3h, 2k, 2l, 8n, 6r, 4s, 3t, 1w) serta 1ä dan 1ö. Jumlah kartu pada RPP pertama lebih banyak dibandingkan pada RPP kedua dan ketiga, karena kosakata yang dilatihkan pada RPP pertama berupa kata benda beserta artikel dengan sub tema *Schulsachen*, sedangkan pada RPP kedua kosakata yang dilatihkan berupa kata benda tanpa artikel, karena kosakata yang dilatihkan dari 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 untuk evaluasi pada tahap penutup.

Tahap permainan berikutnya ialah permainan (*Spiel*) dengan memainkan *Wörter legen* dalam pembelajaran. Pada permainan ini siswa dalam kelas dibagi menjadi 4 kelompok dan setiap kelompok diminta untuk menyusun kosakata bertema *Schule* sebanyak-banyaknya dari kartu-kartu berisi huruf. Setelah itu kosakata yang telah tersusun ditulis pada buku dan kartu-kartu yang telah tersusun tersebut ditempatkan di atas meja sebagai bukti dari hasil pekerjaan siswa.

Tahap selanjutnya dari permainan ini ialah tahap penilaian (*Auswertung*). Dalam tahap ini guru mengambil lembar jawaban dari setiap kelompok sekaligus

memeriksa kartu-kartu yang telah berhasil siswa susun. Kemudian guru bersama-sama dengan siswa membahas permainan serta mengoreksi kesalahan.

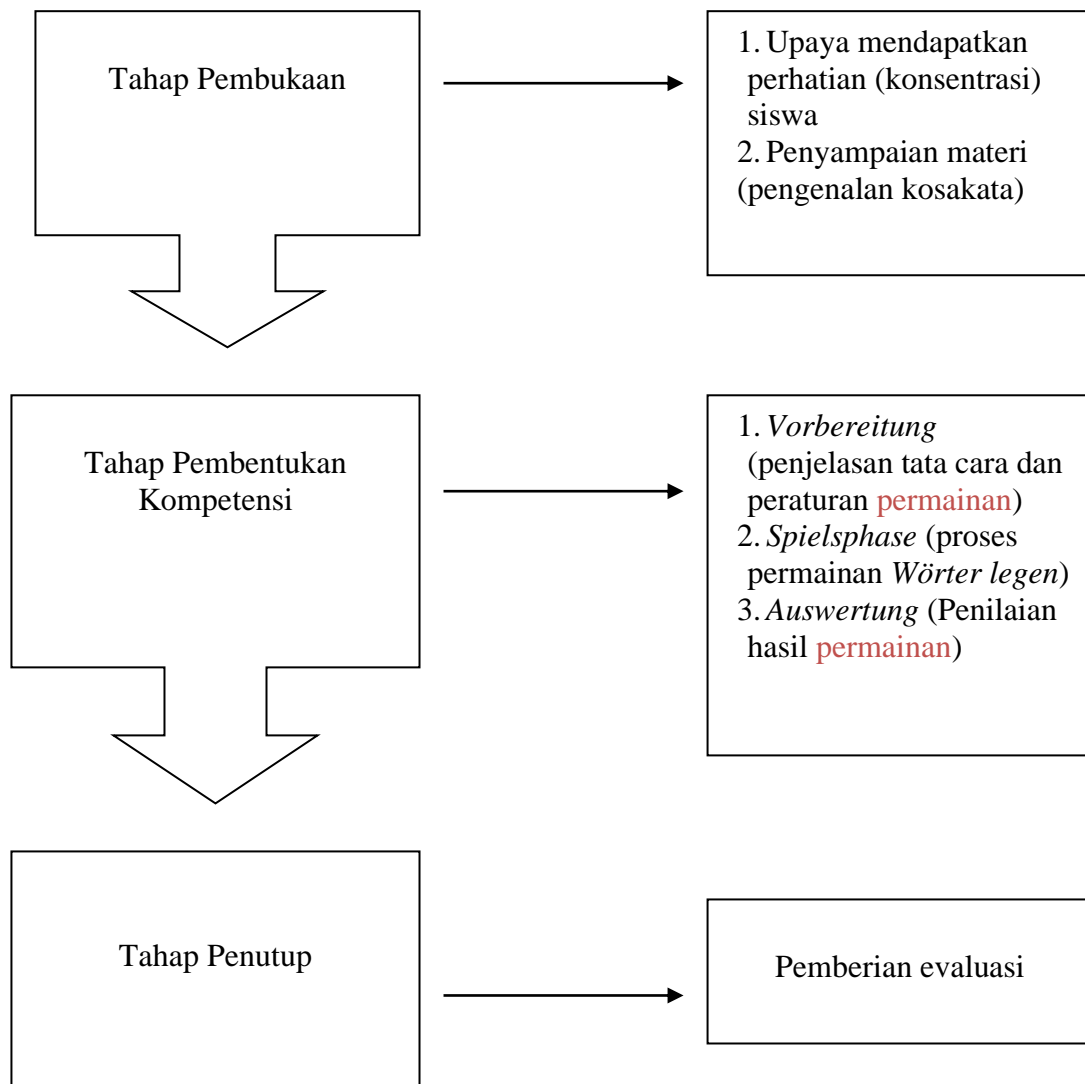
Tahap terakhir dalam model pembelajaran adalah tahap penutup, yaitu guru memberikan latihan untuk mengetahui hasil belajar kosakata dengan menggunakan permainan *Wörter legen*, serta pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Latihan yang diberikan berasal dari buku *Kontakte Deutsch 1*,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

### BAB III

#### HASIL PENELITIAN

##### A. Model (Design)

Gambar bagan model pembelajaran melatih kosakata bahasa Jerman bertema *Schule* dengan menggunakan permainan *Wörter legen*.



## B. Interpretasi

Berdasarkan gambar bagan model pembelajaran, tahap-tahap pembelajaran dalam melatih kosakata dengan menggunakan permainan *Wörter legen* dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap yaitu tahap pembukaan, tahap pembentukan kompetensi, yang di dalamnya terdapat tahapan permainan, dan tahap penutup. Penelitian ini menggunakan 3 RPP dengan materi yang berbeda pada setiap RPP.

Pada tahap pembukaan dalam RPP 1 diawali dengan salam serta menanyakan kabar siswa, kemudian tanya jawab yang akan mengantarkan siswa pada materi yang akan dibahas. Tujuan dari tahap ini ialah untuk membuat siswa siap belajar dan membuat siswa konsentrasi terhadap pelajaran. Guru dapat mengenalkan kosakata baru mengenai *Schulsachen* dalam bahasa Jerman melalui gambar. Hal ini dilakukan untuk membantu siswa agar lebih mudah berkonsentrasi pada tema yang akan dibahas oleh guru. Contohnya guru bertanya mengenai gambar dalam bahasa Jerman yang diberi nomor 1: „*Nummer 1, Wie heißt das auf Deutsch?*“, kemungkinan siswa menjawab: „*Nummer 1 heißt Lehrer.*“ Guru menuliskan jawaban-jawaban siswa mengenai *Schulsachen* di papan tulis dengan membuat asosiogram, agar seluruh siswa dapat mengetahui bahasa Jerman dari contoh yang ditanyakan oleh guru. Setelah tanya jawab berlangsung siswa diminta untuk mencatat kosakata dari *Schulsachen* dalam bentuk asosiogram pada buku catatan mereka, kemudian siswa diminta mengerjakan latihan isian yang dibahas dalam pertemuan ini yaitu mengenai *Schulsachen* (*Kontakte Deutsch 1*, hal. 60, *Übung 9*).

Tahap pembukaan dalam RPP 2 dengan sub tema *Unterrichtsfächer* guru memperlihatkan gambar kepada siswa melalui OHP/Infokus. Kemudian guru

memberikan pertanyaan seputar gambar tersebut, seperti: “*Was seht ihr im Bild?*”, “*Wo sind die Leute?*”, “*Was machen sie?*” dan sebagainya. Setelah tanya jawab seputar gambar bertema *Aktivitäten in der Schule*, siswa diminta untuk mengisi *Stundenplan* (*Deutsch Konkret: Fundgrube 1*, hal. 80) yang disesuaikan dengan jadwal pelajaran mereka.

Pada tahap pembukaan dalam RPP 3 guru menyajikan teks berjenis surat sebagai pembuka pelajaran dalam menyampaikan sub tema *Aktivitäten in der Schule* dan melakukan tanya jawab untuk mendapatkan informasi umum maupun rinci dari teks, contohnya : “*Was für ein Text ist das?*”, “*Worum geht es in diesem Brief?*”, “*Wann beginnt der Unterricht?*” dan lain sebagainya. Kemudian siswa mengerjakan latihan melengkapi tabel sesuai dengan isi teks (*Kontakte Deutsch 1*, hal. 108, *Übung 1*).

Proses tanya jawab yang dilakukan oleh guru tidak hanya untuk mendapatkan perhatian siswa, tetapi juga untuk menyampaikan materi atau mulai mengenalkan kosakata yang akan dilatihkan. Pada RPP dalam penelitian ini tahap pembukaan berperan membangun motivasi maupun ketertarikan siswa untuk belajar kosakata bahasa Jerman, sehingga siswa akan lebih siap melatih kosakata pada tahap selanjutnya.

Pada tahap pembentukan kompetensi dalam RPP 1 hingga RPP 3, permainan *Wörter legen* digunakan. Dalam tahap ini terdapat tiga tahapan permainan. Pada tahap awal permainan berisi persiapan permainan, seperti penjelasan mengenai tata cara permainan, peraturan, serta pembentukan kelompok. Persiapan permainan ini digolongkan dalam *Vorbereitung*. Tahap permainan selanjutnya atau dari dimulainya permainan hingga permainan selesai digolong-

kan dalam *Spiel*. Pada pelaksanaan permainan siswa yang telah membentuk kelompok diminta menyusun sebanyak mungkin kosakata bertema *Schule* dari kartu-kartu yang berisi satu atau dua huruf, kemudian kosakata yang telah mereka susun dicatat pada buku catatan. Penilaian permainan serta pembahasan permainan digolongkan dalam *Auswertung*.

Tahap terakhir dalam model pembelajaran ini adalah tahap penutup. Pada tahap ini guru memberikan latihan sebagai evaluasi kepada siswa untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam berlatih kosakata tema *Schule*. Latihan yang diberikan kepada siswa pada RPP pertama berupa latihan melengkapi dan mencocokkan gambar dengan kosakata yang sesuai dengan konteks. Latihan berasal dari buku *Genial Arbeitsbuch A1* hal. 18 (lihat Lampiran 5, hal. 53). Pada RPP kedua siswa diberikan latihan mencocokkan gambar dengan kosakata mengenai *Unterrichtsfächer* dari buku *Deutsch Konkret Fundgrube 1* hal. 77 dan latihan isian dengan menggunakan *Unterrichtsfächer* yang sesuai dengan konteks dari buku *Idee; Arbeitsbuch 1* hal. 61 (lihat Lampiran 10 hal. 72).

Pada RPP ketiga latihan yang diberikan ialah latihan membuat kalimat dengan kata-kata yang telah tersedia dari buku *Kontakte Deutsch 1* hal. 108 *Übung 2* (lihat Lampiran 16 hal. 88). RPP pertama dan kedua disusun untuk melatih standar kompetensi menulis, sedangkan RPP ketiga disusun untuk melatih standar kompetensi membaca

Berdasarkan teori-teori mengenai model pembelajaran melatih kosakata dan permainan *Wörter legen* yang telah dijelaskan sebelumnya dan pengembangannya dalam rencana pelaksanaan pembelajaran, maka penulis menginter-



pretasikan bahwa permainan *Wörter legen* dapat digunakan sebagai alternatif dalam melatih kosakata tema *Schule* oleh guru .

Kosakata tema *Schule* yang dilatihkan dengan permainan *Wörter legen* dalam model pembelajaran ini ialah kosakata yang terdapat dalam daftar kosakata tema *Schule* dengan tiga sub tema yang berbeda. Sub tema dalam RPP pertama adalah *Schulsachen* dengan 10 *Nomen* (lihat Lampiran 19 hal. 91) yang dilatihkan kepada siswa. Pada sub tema *Unterrichtsfächer* dalam RPP kedua dengan kosakata berjumlah 10 *Nomen* (lihat Lampiran 21 hal. 93). Sub tema dalam RPP ketiga ialah *Aktivitäten in der Schule* dengan jumlah 7 *Verben* (lihat Lampiran 22 hal. 94). Kosakata yang dilatihkan dengan permainan *Wörter legen* dipilih berdasarkan pada kosakata yang terdapat pada evaluasi dalam tahap penutup. Buku sumber belajar yang digunakan dalam model pembelajaran ini adalah *Kontakte Deutsch 1*, *Deutsch Konkret: Fundgrube1*, *Ideen: Arbeitsbuch 1* dan *Genial Arbeitsbuch A1*.

### C. Implikasi

Penerapan tahap-tahap pembelajaran dalam model pembelajaran melatih kosakata bahasa Jerman bertema *Schule* dengan permainan *Wörter legen* ini dituangkan kedalam tiga RPP, dengan penjelasan sebagai berikut:

#### 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) I

Pada RPP I sub tema yang dibahas adalah *Schulsachen*. Dalam tahap pembukaan diawali dengan guru memberikan salam kepada siswa, kemudian guru mencoba menarik perhatian siswa terhadap pelajaran dengan cara menanyakan kosakata yang terdapat dalam gambar mengenai *Schulsachen* pada buku *Kontakte Deutsch* halaman 59. Kosakata yang tidak terdapat dalam gambar dapat guru tanyakan langsung, karena kosakata yang ingin dilatihkan adalah *Schulsachen* dan biasanya terdapat di kelas. Jumlah total kosakata yang dibahas pada RPP pertama berjumlah 18 buah ( *das Buch, das Lineal, der Spitzer, die Schere, der Bleistift, der Radiergummi, der Marker, das Mäppchen, die Schultasche, das Wörterbuch, das Heft, der Tisch, die Schuhe, die Landkarte, die Tafel, der Lehrer, der Kugelschreiber/ der Kuli* ). Jawaban berupa kosakata yang siswa berikan ditulis pada papan tulis dengan asosiogram. Kosakata *Schulsachen* yang baru didapat siswa tersebut diujarkan kembali oleh siswa. Setelah itu guru meminta siswa untuk mengerjakan latihan mengisi kosakata sesuai dengan gambar yang terdapat dalam buku *Kontakte Deutsch* halaman 60. Latihan ini dimaksudkan untuk mengulang kosakata yang diterima oleh siswa. Tahap pembukaan pada RPP pertama ini berlangsung sekitar 50 menit.

Tahap selanjutnya adalah tahap pembentukan kompetensi. Dalam tahap ini terdapat persiapan permainan (penjelasan tata cara maupun peraturan permainan

serta pembentukan kelompok), pelaksanaan permainan *Wörter legen*, dan penilaian permainan (pembahasan bersama siswa). Kosakata yang siswa gunakan untuk disusun ialah kosakata mengenai *Schulsachen* yang juga akan terdapat pada evaluasi yaitu, *das Buch, das Lineal, der Spitzer, die Schere, der Bleistift, der Radiergummi, der Marker, das Mäppchen, die Schultasche, das Wörterbuch*. Total waktu yang dibutuhkan pada tahap ini diperkirakan selama 25 menit.

Tahap terakhir ialah penutup. Pada tahap ini berisi pemberian evaluasi oleh guru kepada siswa yang berupa latihan melengkapi kata benda sesuai dengan konteks dan latihan mengisi kata benda yang sesuai dengan gambar. Latihan yang diberikan berasal dari buku *Genial Arbeitsbuch* halaman 18. Tahap penutup pada RPP pertama ini berlangsung selama 15 menit.

## 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kedua

Sub tema yang dibahas dalam RPP kedua ialah *Unterrichtsfächer*. Jumlah total kosakata mengenai *Unterrichtsfächer* yang dibahas dalam RPP kedua sebanyak 13 buah, diantaranya: *Physik, Deutsch, Mathe, Sport, Biologie, Religion, Sozialkunde, Englisch, Geschichte, Kunst, Erdkunde, Chemie* dan *Handarbeit*. Pada tahap pembukaan setelah salam, guru bertanya mengenai pelajaran minggu lalu yaitu tentang *Schulsachen* dan meminta siswa untuk menyebutkan *Schulsachen* yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Setelah itu guru menunjukkan sebuah gambar yang berhubungan dengan tema *Schule* melalui OHP/ Infokus untuk memberikan materi baru. Gambar yang ditunjukkan berasal dari buku *Kontakte Deutsch I* halaman 105. Kemudian guru memberikan pertanyaan seputar gambar seperti, „*Was seht ihr in diesem Bild?*“, „*Was machen sie?*“,

„*Wer sind sie?*“, „*Welche Unterrichtsfächer kennt ihr von diesem Stundenplan?*“ dan lain sebagainya.

Pada gambar yang ditunjukkan terdapat kalimat *Lieber Sport am Sonntag als Mathe am Montag*. Kalimat ini dijadikan sebagai pengantar oleh guru untuk mengenalkan kosakata mengenai *Unterrichtsfächer* kepada siswa. Guru dapat menanyakan arti dari kalimat tersebut. Setelah siswa mengetahui arti dari kalimat tersebut guru dapat kembali memberikan pertanyaan seperti, „*Was ist dein Lieblingsfach?*“. Pertanyaan tersebut guna membuat siswa mengetahui *Redemittel* yang digunakan untuk menanyakan dan menjawab tentang mata pelajaran kesukaan. Kemudian guru menanyakan *Unterrichtsfächer* dalam bahasa Jerman yang terdapat dalam gambar dan diketahui oleh siswa arti *Unterrichtsfächer* tersebut dalam bahasa Indonesia. Lalu menuliskannya dalam bentuk asosiogram. Kemudian guru bertanya kepada siswa tentang *Unterrichtsfächer* yang siswa ketahui dalam bahasa Indonesia dan tidak terdapat dalam gambar, apabila timbul pertanyaan tersebut maka guru dapat memberitahukannya.

Setelah semua *Unterrichtsfächer* yang ingin dilatihkan telah diketahui oleh siswa dan dituliskan dalam bentuk asosiogram, kemudian guru membaca *Unterrichtsfächer* tersebut lalu meminta siswa untuk menirukan ujaran guru, setelah itu guru meminta siswa untuk menuliskan *Unterrichtsfächer* di buku catatan siswa. Setelah siswa dikenalkan kosakata baru mengenai *Unterrichtsfächer*, guru meminta siswa untuk mengerjakan latihan mengisi *Unterrichtsfächer* dalam bahasa Jerman kedalam *Stundenplan* dengan benar (*Deutsch Konkret: Fundgrube* 1 hal. 80). Tahap pembukaan berlangsung kira-kira selama 50 menit.

Tahap kedua adalah pembentukan kompetensi. Pada tahap ini permainan *Wörter legen* digunakan untuk melatih kosakata yang telah siswa terima. Dalam tahap ini berisi persiapan permainan, pelaksanaan permainan dan penilaian permainan. Kosakata yang dapat siswa gunakan untuk disusun ialah kosakata mengenai *Unterrichtsfächer* yang akan terdapat pada evaluasi seperti, *Physik, Deutsch, Mathe, Sport, Biologie, Religion, Englisch, Kunst, Chemie*, dan *Handarbeit*. Tahap ini membutuhkan waktu sekitar 25 menit.

Tahap terakhir ialah tahap penutup. Evaluasi yang dilakukan guru pada tahap ini berupa latihan mencocokkan gambar dengan kosakata mengenai *Unterrichtsfächer* (*Deutsch Konkret Fundgrube* 1 hal. 77) dan mengisi/ menjawab pertanyaan dengan menggunakan *Unterrichtsfächer* yang sesuai dengan konteks (*Ideen Arbeitsbuch A1* hal. 61). Waktu yang dibutuhkan pada tahap ini sekitar 15 menit.

#### 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ketiga

Pada RPP ketiga membahas sub tema *Aktivitäten in der Schule*. Jumlah total kosakata yang dibahas pada pertemuan ini ialah 7 kata kerja yaitu, *hören, beantworten, lesen, erklären, schreiben, sehen* dan *diskutieren*. Pada tahap pembukaan, setelah guru memberi salam dan pertanyaan seputar materi dari pertemuan sebelumnya, guru meminta siswa untuk membuka buku *Kontakte Deutsch 1* halaman 107. Pada halaman tersebut terdapat suatu teks dan guru meminta siswa untuk membaca teks tersebut. Setelah siswa selesai membaca teks, guru bertanya kepada siswa mengenai jenis teks tersebut („*Was für ein Text ist das?*“), informasi umum dari teks tersebut yang berjenis surat („*Worum geht es in*

*diesem Brief?“*) dan informasi tertentu dari surat (*„ Wann beginnt den Unterricht?“*). Pertanyaan-pertanyaan tersebut diajukan oleh guru untuk membuat siswa fokus terhadap materi yang akan dibahas pada pertemuan ini yaitu tentang *Aktivitäten in der Schule*. Untuk memantapkan pemahaman siswa terhadap isi teks, guru memberikan latihan mengisi tabel sesuai dengan isi surat (*Kontakte Deutsch 1 hal. 108 Übung 1*). Tahap ini membutuhkan waktu sekitar 55 menit.

Pada tahap pembentukan kompetensi terdapat persiapan permainan *Wörter legen*, pelaksanaan permainan dan penilaian permainan. Kosakata yang dapat siswa susun dalam permainan ini ialah kosakata yang akan muncul pada latihan untuk evaluasi (sub tema *Aktivitäten in der Schule*), yaitu 7 kata kerja (*hören, beantworten, lesen, erklären, schreiben, sehen dan diskutieren* ). Waktu yang dibutuhkan pada tahap ini sekitar 25 menit.

Tahap terakhir ialah penutup. Evaluasi yang diberikan berupa latihan membuat kalimat dengan menggunakan kata-kata yang telah tersedia. Latihan ini berasal dari buku *Kontakte Deutsch 1 hal. 108, Übung 2*. Waktu yang dibutuhkan untuk tahap penutup sekitar 10 menit.

#### **D. Pembahasan**

Berdasarkan teori menurut Mulyasa yang digunakan pada bab sebelumnya, tahap-tahap pembelajaran melatih kosakata tema *Schule* dengan menggunakan permainan *Wörter legen* terdiri dari tiga tahap. Tahap pertama yaitu tahap pembukaan yang berisikan pemusatan perhatian siswa dengan melakukan kegiatan tanya jawab. Tahap kedua adalah pembentukan kompetensi. Pada tahap ini siswa melatih kosakata dengan menggunakan permainan *Wörter legen*, dan juga menggunakan tahap permainan menurut Heyd yaitu *Vorbereitung, Spiel* dan *Auswertung*. Tahap ketiga yang merupakan tahap akhir yaitu tahap penutup berisikan evaluasi.

Dalam penerapan model pembelajaran ini permainan digunakan sebagai teknik pembelajaran dengan menggunakan kartu sebagai media. Selain itu dalam penerapan model pembelajaran, media seperti infokus dapat digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Asosiogram juga digunakan untuk membantu guru menjabarkan tema yang akan dibahas dan untuk membantu siswa agar lebih memahami konsep dari tema yang akan dibahas.

Permainan *Wörter legen* dalam model pembelajaran ini digunakan dengan tujuan untuk melatih kosakata siswa sehingga diharapkan siswa dapat mengingat kosakata dengan lebih baik. Tema yang dibahas dalam model pembelajaran ini ialah *Schule*, tetapi permainan *Wörter legen* dapat digunakan tidak hanya untuk melatih kosakata siswa tema *Schule* melainkan juga dapat digunakan untuk melatih kosakata siswa untuk tema-tema lain.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Permainan *Wörter legen* merupakan permainan yang melatih kemampuan berpikir siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka yaitu kosakata. Permainan ini mengandung tiga ranah hasil belajar, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik, namun permainan ini lebih menekankan pada ranah kognitif, karena hasil belajar yang berkaitan dengan kemampuan siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka tergolong dalam hasil belajar ranah kognitif. Oleh karena itu dapat disimpulkan, bahwa berlatih kosakata dengan menggunakan permainan *Wörter legen* dapat digunakan sebagai alternatif untuk membantu siswa dalam berlatih kosakata bahasa Jerman, khususnya tema *Schule*.

#### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan sebelumnya, maka penulis menyarankan agar:

1. Guru bahasa Jerman menyusun atau mempersiapkan RPP terlebih dahulu yang disesuaikan dengan penggunaan teknik pembelajaran dalam proses pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik. Dalam penelitian ini teknik pembelajaran yang digunakan adalah permainan.
2. Guru bahasa Jerman menggunakan permainan *Wörter legen* dalam melatih kosakata bahasa Jerman, sehingga siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar bahasa Jerman.



3. Guru bahasa Jerman menggunakan alat bantu atau media dalam mengajar, seperti OHP/ Infokus atau kartu yang dalam penelitian ini berisi huruf yang berfungsi untuk membantu siswa dalam berlatih kosakata bahasa Jerman.

## DAFTAR PUSTAKA

- Apeltauer, Ernst. *Grundlagen des Erst- und Fremdsprachenerwerbs*. Berlin: Langenscheidt. 2007
- Bohn, Rainer. *Probleme der Wortschatzarbeit*. München: Langenscheidt. 1999
- Dauvillier, Christa dan Dorothea Lévy-Hillerich. *Spiele im Deutschunterricht*. München: Langenscheidt. 2004
- Dzaki, Muhammad Faiq.  
<http://penelitianindakankelas.blogspot.com/2009/03/model-pengajaran-langsung-direct.html>, diakses pada tanggal 25 Oktober 2009
- Funk, Hermann dan Michael Koenig. *Grammatik lehren und lernen*. München: Langenscheidt. 2008
- Hardjono, Tini, Eva Maria Marbun, dan Sartati Nainggolan, *Kontakte Deutsch 1*. cetakan kedelapan, Jakarta: Katalis, 2007
- Haryati, Mimin. *Model dan Teknik Penilaian pada Tingkat Satuan Pendidikan*. cetakan keenam, Jakarta: Tim Gaung Persada Press Jakarta, 2010
- Heyd, Gertraude. *Deutsch Lehren: Grundwissen für den Unterricht in Deutsch als Fremdsprache*. Frankfurt am Main: Verlag Moritz Diesterweg GmbH&Co. 1991
- Müller, Bernd-Dietrich. *Wortschatzarbeit und Bedeutungvermittlung*. München : Langenscheidt. 2001
- Mulyasa. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan- Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara. 2009
- Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas, *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Jerman SMA & MA*, Jakarta : Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas, 2003
- Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher. 2005
- Weigmann, Jürgen. *Unterrichtsmodelle für Deutsch als Fremdsprache*. Ismaning: Max Heuber Verlag. 1996

## Lampiran 1.

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN I

<b>Mata Pelajaran</b>	: Bahasa Jerman
<b>Kelas/ Program/ Semester</b>	: XI/ IPA-IPS/ 1
<b>Pertemuan ke</b>	: 1
<b>Alokasi Waktu</b>	: 2 x 45'
<b>Standar Kompetensi</b>	: Menulis Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang kehidupan sekolah.
<b>Kompetensi Dasar</b>	: Menulis - Menulis kata, frasa dan kalimat dengan huruf, ejaan dan tanda baca yang tepat. - Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan menggunakan kata, frasa dengan huruf, ejaan, tanda baca dan struktur yang tepat.
<b>Indikator</b>	: 1. Memberikan jawaban berupa kata/ frasa sesuai konteks dengan lafal dan intonasi yang tepat 2. Menirukan ujaran (kata/ frasa) yang didengar sesuai konteks dengan lafal dan intonasi yang tepat 3. Menuliskan kata atau frase berupa kosakata <i>Schulsachen</i> dengan tepat 4. Mengisi kosakata yang sesuai dengan gambar 5. Menyusun kosakata dalam bahasa Jerman tema <i>Schule (Schulsachen)</i> dengan baik dan benar 6. Melengkapi kata benda sesuai dengan konteks 7. Mengisi kata benda yang sesuai dengan gambar 8. Memberikan jawaban sesuai konteks dengan lafal dan intonasi yang tepat.
<b>I. Tujuan Pembelajaran</b>	: -Siswa mendapatkan kosakata baru tema <i>Schule</i> -Siswa dapat menulis kosakata tema <i>Schule</i> sub tema <i>Schulsachen</i> dengan benar
<b>II. Materi Ajar</b>	: Tema <i>Schule</i> , Sub tema <i>Schulsachen</i> , Sub Unit 2A , halaman 59, <i>Kontakte Deutsch 1</i>
<b>III. Metode Pembelajaran</b>	: Tanya jawab, permainan dan pemberian latihan tertulis

#### IV. Langkah-langkah Pembelajaran :

##### Kegiatan Pembelajaran Siswa

##### 1. Kegiatan Awal :

###### (Tahap Pembukaan)

- Menjawab pertanyaan mengenai kata benda dalam bahasa Jerman sesuai dengan gambar dari buku *Kontakte Deutsch 1*, halaman 59.
- Melafalkan kata benda dalam bahasa Jerman dengan lafal dan intonasi yang tepat
- Menuliskan benda-benda yang ada disekitar kelas dalam bahasa Jerman
- Mengerjakan latihan mengisi kosakata dalam bahasa Jerman sesuai gambar (Übung 9, hal. 60 dari buku *Kontakte Deutsch 1*)

**Tahapan Waktu : 50'**

##### 2. Kegiatan Inti :

###### (Tahap Pembentukan Kompetensi)

- Melatih Kosakata tema *Schule* siswa dengan memainkan permainan *Wörter Legen*

**Tahapan Waktu : 25'**

##### 3. Kegiatan Akhir :

###### (Tahap Penutup)

- Diberikan tugas individual / mandiri dari latihan yang diberikan oleh guru berupa latihan melengkapi kata benda dan mengisi kata benda yang sesuai dengan gambar (*Genial Arbeitsbuch A1* hlm. 18)

**Tahapan Waktu : 15'**

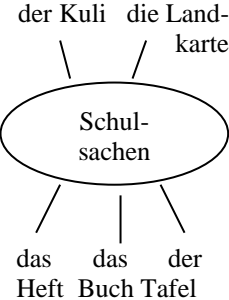
**V. Alat/ Bahan/ Sumber Belajar** : Buku *Kontakte Deutsch 1*, *Genial Arbeitsbuch A1*, Spidol, Papan Tulis, buku catatan, *Arbeitsblatt*.

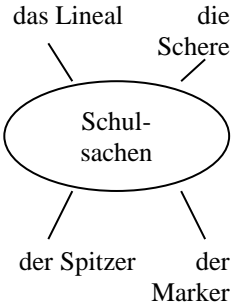
#### VI. Penilaian

- : Bentuk latihan : Isian
- Mengisi kosakata *Schulsachen* yang sesuai dengan gambar
  - Melengkapi kosakata *Schulsachen* dengan benar
  - Mengisi kata benda berupa kosakata *Schulsachen* yang sesuai dengan gambar.

## VII. Skenario Pembelajaran :

Indikator	Uraian Materi	Strategi Pembelajaran dalam Pengalaman Belajar		Kompetensi, Kecakapan Hidup	Waktu (Menit)	Sumber
		Guru Aktif	Siswa Aktif			
Memberikan jawaban berupa kata/ frasa sesuai konteks dengan lafal dan intonasi yang tepat	<p>Redemittel :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Guten Tag</li> <li>-Wie geht's euch?</li> <li>-Danke, gut, und Ihnen?</li> <li>-es geht mir gut.</li> </ul> <p>Wortschatz:</p> <p>der Lehrer, die Schülerin, der Schüler, die Tafel, das Poster, die Landkarte, das Buch, das Heft, der Bleistift, die Sporttasche, der Projektor, der Kugelschreiber.</p>	<p><b>1.Tahap Pembukaan</b></p> <p>Mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa.</p> <p>-,„Guten Tag, wie geht's euch?“</p> <p>-,„Es geht mir gut.“</p>	<p>Menjawab salam dari guru.</p> <p>-,„Guten Tag, danke, gut! und Ihnen?“</p>		2'	<p><i>Kontakte Deutsch 1</i>, halaman 59</p>
		<p>Kemudian guru meminta siswa untuk membuka buku <i>Kontakte Deutsch 1</i> halaman 59.</p> <p>„Macht das Buch Seite 59 auf!“</p> <p>„Buka buku <i>Kontakte Deutsch</i> kalian halaman 59!“</p> <p>„Seht euch das Bild an! Wie heißen die Sachen auf Deutsch?“</p> <p>„Lihat gambarnya, sebutkan bahasa Jerman dari benda-benda yang diberi nomor!“</p> <p>„Die Antwort steht unten.“</p> <p>„Jawaban terdapat pada kolom dibawahnya.“</p> <p>„Zum Beispiel, Nummer 1, wie heißt das auf Deutsch?“</p> <p>Kemudian guru menanyakan bahasa Jerman dari benda-benda yang terdapat dalam gambar nomor 2 hingga nomor 12.</p>	<p>Siswa membuka buku <i>Kontakte Deutsch 1</i> halaman 59.</p> <p>Siswa memperhatikan penjelasan dari guru.</p>		10'	
		<p>Guru menuliskan</p>	<p>Siswa menjawab:</p> <p>„Nummer 1 heißt Lehrer“</p> <p>Siswa menjawab:</p> <p>„Nummer 2 heißt Schülerin, Nummer 3 heißt Schüler, Nummer 4 heißt Tafel, Nummer 5 heißt Poster, Nummer 6 heißt Landkarte,</p>		<p>Kesadaran akan eksistensi diri dan potensi diri dalam menjawab pertanyaan</p>	

Menirukan ujaran (kata/frasa) yang	<p>Wortschatz :          das Lineal,          der Spitzer,          die Schere,          der          Radiergummi ,          der          Marker, das          Mäppchen,          das          Wörterbuch          ,der Tisch,</p>	<p><i>Schulsachen</i> yang siswa sebutkan pada papan tulis dalam bentuk asosiogram dan memperbaiki ujaran apabila siswa kurang tepat dalam menyebutkan ujaran dalam bahasa Jerman yang dimaksud.</p> <p>der Kuli die Land-          karte</p>  <p>das Heft das Buch der          Tafel</p> <p>Kemudian guru bertanya,          “Benda-benda apa saja yang berada disekitar kalian yang kalian belum ketahui dalam bahasa Jerman?”          Kemudian guru menyebutkan <i>Schulsachen</i> yang belum diketahui siswa serta menuliskannya dalam asosiogram yang telah dibuat sebelumnya „das heißt das Lineal, der Spitzer, die Schere, der Radiergummi, der Marker, das Mäppchen, das Wörterbuch und der Tisch.“</p> <p>Kemudian guru meminta siswa untuk mengulangi kosakata bahasa Jerman berupa peralatan sekolah</p>	<p>Nummer 7 heißt Buch, Nummer 8 heißt Heft, Nummer 9 heißt Bleistift, Nummer 10 heißt Sporttasche, Nummer 11 heißt Projektor, Nummer 12 heißt Kugelschreiber / Kuli.</p> <p>Siswa menjawab :          „penggaris,          rautan, gunting,          penghapus,          stabilo, tempat          pensil, kamus,          kursi“</p> <p>Siswa mengulangi kosakata bahasa Jerman yang diucapkan oleh guru .</p>	Kesadaran akan eksistensi diri dan potensi diri dalam	8’	5’
------------------------------------	--	---	---	---	----	----

<p>didengar sesuai konteks dengan lafal dan intonasi yang tepat</p>		<p>(<i>Schulsachen</i>) serta menunjukkan benda-benda tersebut, yang sebelumnya telah disiapkan dan tidak ada pada gambar.          “Sprecht bitte nach! das Lineal, der Spitzer, die Schere, der Radiergummi, der Marker, das Mäppchen, das Wörterbuch, der Tisch.“</p> <p>Kemudian guru meminta siswa untuk menuliskannya kedalam buku catatan mereka.          „Jetzt schreibt die <i>Schulsachen</i> in euerem Heft! sekarang tulis dibuku kalian!“</p>	<p>„ das Lineal, der Spitzer, die Schere, der Radiergummi, der Marker, das Mäppchen, das Wörterbuch, der Tisch.“</p> <p>Siswa menulis kosakata yang ditulis oleh guru pada buku mereka.</p>	<p>mengulang ujaran guru.</p>	<p>5’</p>	
<p>Menuliskan kata atau frase berupa kosakata <i>Schulsachen</i> dengan tepat</p>		<p>das Lineal      die Schere</p>  <p>der Spitzer      der Marker</p> <p>Setelah siswa selesai menulis kosakata yang telah diberikan, guru meminta siswa untuk mengerjakan latihan 9 dari buku <i>Kontakte Deutsch 1</i> berupa latihan mengisi kosakata yang sesuai dengan gambar. (Lih. Lampiran 3 hlm. 48)          „Macht euer <i>Kontakte Deutsch</i> seite 60 auf !“          „Was sind die Sachen im Bild auf Deutsch?“</p>	<p>Siswa mengerjakan latihan 9 berupa latihan mengisi kosakata yang sesuai dengan gambar pada <i>Kontakte Deutsch 1</i> halaman 60.</p>		<p>15’</p>	<p><i>Kontakte Deutsch 1</i> halaman 60</p>

		Setelah latihan selesai, guru meminta siswa untuk mengumpulkan latihan yang telah mereka kerjakan. „sammelt die Aufgabe bitte!“	Siswa mengumpulkan latihan yang telah mereka kerjakan.			
Menyusun kosakata dalam bahasa Jerman tema <i>Schule</i> ( <i>Schul-sachen</i> ) dengan baik dan benar.		<p><b>2. Tahap Pembentukan Kompetensi</b></p> <p><b>Vorbereitungs-phase:</b> Setelah latihan dikumpulkan. Guru mempersiapkan siswa untuk bermain <i>Wörter Legen</i>. Guru menjelaskan tata cara bermain permainan <i>Wörter Legen</i>. „Jetzt spielen wir <i>Wörter Legen</i>. <i>Wörter Legen</i> ist ein Spiel mit Buchstaben im Kärtchen. Also, bitte kein Buch oder Wörterbuch auf dem Tisch! Jadi tolong singkirkan semua buku maupun kamus dari meja.“ „ Jetzt bildet 4 Gruppen!“ „Sekarang kalian bentuk 4 kelompok. Dalam 1 kelompok akan saya bagikan 1 amplop berisi kartu-kartu. Masing – masing kartu berisi satu huruf atau dua huruf kembar. Tugas kalian adalah menyusun sebanyak mungkin kosakata dalam bahasa Jerman bertema <i>Schule</i> yang telah kita bahas hari ini. Contohnya, saya</p>	Siswa menyimak guru dalam memberikan penjelasan mengenai peraturan dari permainan.	Kesadaran diri untuk berpartisipasi dalam permainan secara aktif dan bermain secara sportif.	5'	



	<p>menyusun kata <i>das Buch</i> dari <i>Kärtchen</i> yang tersedia. Maka saya ambil huruf dari <i>Kärtchen</i> yang saya butuhkan, yaitu masing-masing <i>Kärtchen</i> yang berisi huruf D, A, S, B, U, C dan H. Tetapi kartu yang telah kalian gunakan tidak boleh digunakan kembali untuk menyusun kosakata berikutnya. Kalian dapat menyusun dari kosakata dengan Tema <i>Schule</i> apa saja yang kalian ketahui.</p> <p>Apabila satu kosakata hanya dapat disusun oleh satu kelompok. Kosakata tersebut bernilai 10, dan apabila satu kosakata disusun oleh lebih dari satu kelompok maka kosakata tersebut bernilai 5. Kelompok yang memiliki nilai terbanyak menjadi pemenang dari permainan ini. Waktu kalian hanya 10 menit.“</p> <p>Kemudian Guru bertanya „Ist es euch klar?“</p> <p><b>Spielphase:</b> Guru membagikan setiap kelompok kartu yang masih didalam amplop kemudian setelah semua kelompok memiliki Kartu maka permainan <i>Wörter Legen</i> dimulai. „Jetzt beginnen wir.</p>	<p>Siswa menjawab : „Ja.“</p>		10'	
--	---	-----------------------------------	--	-----	--

		<p>Ihr habt 10 Minuten Zeit!“          „Bitte schreibt die Antwort in einem Heft und legt die Kärtchen auf dem Tisch!“</p> <p><b>Auswertung:</b>          Setelah waktu habis, maka hasil kerja siswa dibahas bersama-sama. Apabila ada kata yang kurang tepat, seperti ejaan, maka akan dibahas bersama juga.</p>			10'	
Melengkapi kata benda sesuai dengan konteks		<p><b>3. Tahap Penutup</b></p> <p>„Jetzt macht bitte die Übung!“Guru membagikan latihan melengkapi dan meminta siswa untuk mengerjakan latihan yang telah diberikan.          (Lih. Lampiran 5 hlm.49)          „Ergänzt bitte die Wörter! Ich gebe euch 5 Minuten Zeit.“          „Lengkapilah kata benda dengan huruf-huruf yang tepat. Saya berikan kalian waktu 5 menit.“          „Habt ihr Fragen?“          Jika ada pertanyaan guru menjawabnya. Setelah latihan selesai, guru meminta siswa untuk mengumpulkan latihan yang telah mereka kerjakan.          “sammelt bitte eure Aufgabe!”</p> <p>Setelah latihan dikumpulkan, siswa diberikan latihan kedua berupa</p>	<p>Siswa menerima soal dan mendengarkan penjelasan dari guru.</p> <p>Siswa menjawab:          „Nein/ Ja,... „ dan mulai mengerjakan soal.</p> <p>Siswa mengumpulkan latihan yang mereka kerjakan.</p>	<p>Kesadaran akan eksistensi diri dan potensi diri dalam mengerjakan latihan yang diberikan oleh guru.</p>	5'	<i>Genial Arbeitsbuch A1 Hlm. 18</i>
Mengisi kata benda yang sesuai					5'	

dengan gambar.		<p>latihan mengisi kata benda sesuai dengan gambar.          „Jetzt macht bitte die Übung!“          „ergänzt der Wortschatz! Ich gebe euch 5 Minuten Zeit!“/“          Sekarang kerjakan latihan berikutnya! Lengkapilah kata benda sesuai dengan gambar. Waktu kalian 5 menit untuk mengerjakan.“          „Habt ihr Fragen?“          Apabila siswa memiliki pertanyaan maka guru menjawabnya. Setelah latihan selesai, guru meminta siswa untuk mengumpulkan latihan yang telah mereka kerjakan. “sammelt bitte die Übung!”</p>	<p>Siswa menjawab :          „Nein/ Ja,...“</p>			
Memberikan jawaban sesuai konteks dengan lafal dan intonasi yang tepat		<p>Guru menanyakan siswa apa yang telah mereka pelajari.          „Was habt ihr heute gelernt?“          „Was sind die Schulsachen ?“</p>	<p>Siswa menjawab :          „Schulsachen !“          „die Tafel, das Poster, die Landkarte, das Buch, der Heft, der Bleistift, die Sporttasche, der Projektor, der Kugelschreiber, das Lineal, der Spitzer, die Schere, der Radiergummi ,der Marker, das Mäppchen, das Wörterbuch ,der Stuhl“</p>		5’	
		<p>„Prima!“          „Und dann, was habt ihr heute</p>	<p>„ Wörter legen“</p>			

		gespielt?“ „Richtig, ist das Spiel interessant?“ „Ok, das ist alles,danke und auf Wiederschen.“	„Ja.“  „Auf Wiederschen.“			
--	--	--	------------------------------------	--	--	--

## Lampiran 2.

Gambar yang diperlihatkan kepada siswa pada tahap pembukaan dalam RPP I

2A

indonesischen Schüler stellen viele Fragen  
 heißt das auf Deutsch?  
*Nummer 1 heißt Lehrer*

Ü 8



<p>1 der Lehrer</p> <p>2 die Schülerin</p> <p>3 der Schüler</p> <p>4 die Tafel</p> <p>5 das Poster</p> <p>6 die Landkarte</p>	<p>7 das Buch</p> <p>8 das Heft</p> <p>9 der Bleistift</p> <p>10 die Sporttasche</p> <p>11 der Projektor</p> <p>12 der Kugelschreiber (der Kuli)</p>
---	--

neunundfünfzig     59

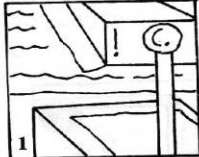
Sumber : *Kontakte Deutsch 1*, halaman 59

Lampiran 3. Latihan pada tahap pembukaan dalam RPP I

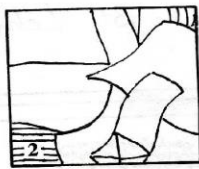
**2A**

Ü 9  
  


Terkalah! – Apakah ini?  
 Bitte rate! – Was ist das?

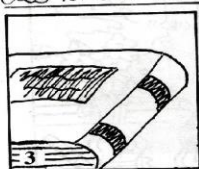


1




2

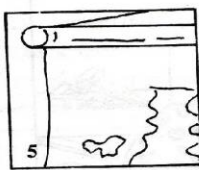
*Das ist ein Projektor.*



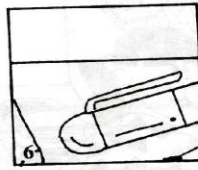
3



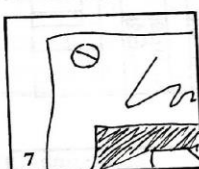
4



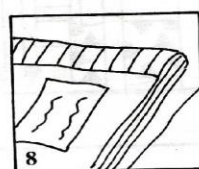
5



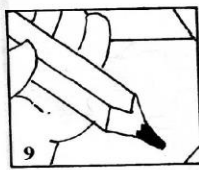
6



7



8



9

der – ein  
 Bleistift; Kuli; Projektor

das – ein  
 Buch; Heft; Poster

die – eine  
 Landkarte; Tafel; S...

60      sechzig

Sumber : *Kontakte Deutsch 1*, halaman 60

**Lampiran 4.** Kunci jawaban untuk latihan pada tahap pembukaan dalam RPP I

2. die Tasche
3. das Buch
4. die Tafel
5. die Landkarte
6. der Kugelschreiber/ Kuli
7. das Poster
8. das Heft
9. der Bleistift

### Lampiran 5. Latihan pada tahap penutup RPP I

#### 5 Schulsachen und andere Sachen – Ergänze die Wörter.

der		das	
der	R a _ _ _ g _ _ _ i	das	B _ _ _ _
der	S p _ _ _ e _ _ _	das	M ä _ _ _ n
der	M k _ _ _	das	L _ _ _ a _ _ _
der	B e s _ _ _ _	die	S c _ _ _
		die	S _ _ u _ _ a
		die	B _ _ _ _

#### 6 Ist das ein/eine ...? – Ergänze die Sätze wie im Beispiel.



1. Ist das ein Radiergummi oder ein Spitzer?

Das ist ein Spitzer.



2. Ist das e Bleistift oder e Kuli?

Das ist ein \_\_\_\_\_



3. Ist das \_\_\_\_\_ Brille oder \_\_\_\_\_ Schere?

Das \_\_\_\_\_



4. Ist das \_\_\_\_\_ Marker oder \_\_\_\_\_ Mäppchen?

\_\_\_\_\_



5. Ist das \_\_\_\_\_ Heft oder \_\_\_\_\_ Wörterbuch?

\_\_\_\_\_



**Lampiran 6.** Kunci jawaban untuk latihan pada tahap penutup RPP I**A.****Der**

Radiergummi

Spitzer

Marker

Bleistift

**Das**

Buch

Mäppchen

Lineal

**Die**

Schere

Schultasche

**B.**

2. der Bleistift

3. die Schere

4. der Marker

5. das Wörterbuch

## Lampiran 7.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN II**

**Mata Pelajaran** : Bahasa Jerman  
**Kelas/ Program/ Semester** : XI/ IPA-IPS/ 1  
**Pertemuan ke** : 2  
**Alokasi Waktu** : 2 x 45'

**Standar Kompetensi** : Menulis  
 Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang sekolah.

**Kompetensi Dasar** : Menulis  
 - Menulis kata, frasa dan kalimat dengan huruf, ejaan dan tanda baca yang tepat.  
 - Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan menggunakan kata, frasa dengan huruf, ejaan, tanda baca dan struktur yang tepat.

**Indikator** :

1. Memberikan jawaban mengenai gambar bertema *Schule* sesuai dengan konteks
2. Menjawab pertanyaan tentang mata pelajaran kesukaan sesuai konteks dengan lafal dan intonasi yang tepat
3. Menyebutkan ujaran (kata/frasa) sesuai konteks dengan lafal dan intonasi yang tepat
4. Menuliskan kata atau frase berupa kosakata *Unterrichtsfächer* dengan tepat
5. Menirukan ujaran (kata/ frasa) yang didengar sesuai konteks dengan lafal dan intonasi yang tepat
6. Menuliskan *Unterrichtsfächer* dalam bahasa Jerman kedalam *Stundenplan* dengan benar.
7. Menyusun kosakata tema *Schule* dalam bahasa Jerman (*Unterrichtsfächer*) dengan baik dan benar.
8. Mencocokkan gambar dengan kosakata mengenai *Unterrichtsfächer* dengan baik dan benar
9. Mengisi/ Menjawab pertanyaan dengan menggunakan kosakata (*Unterrichtsfächer*) yang tepat sesuai dengan konteks.
10. Memberikan jawaban dengan lafal dan intonasi yang tepat sesuai konteks

**I. Tujuan Pembelajaran** : -Siswa mendapatkan kosakata baru tema *Schule*  
 - Siswa dapat menggunakan kosakata dalam kalimat sesuai dengan konteks

**II. Materi Ajar** : Tema *Schule und Freizeit*, Sub tema *Unterrichtsfächer*, halaman 105, *Kontakte Deutsch 1*

**III. Metode Pembelajaran** : Tanya jawab, permainan dan pemberian latihan tertulis

**IV. Langkah-langkah Pembelajaran** :

**Kegiatan Pembelajaran Siswa**

**1. Kegiatan Awal :**

**(Tahap pembukaan)**

- Menjawab pertanyaan seputar gambar yang terdapat dalam buku *Kontakte Deutsch 1* halaman 105
- Menyebutkan macam-macam mata pelajaran dalam bahasa Jerman
- Menulis macam-macam mata pelajaran dalam bahasa Jerman pada buku tulis
- Membuat jadwal pelajaran dalam bahasa Jerman yang sesuai dengan jadwal pelajaran siswa sehari-hari (*Deutsch Konkret Fundgrube 1* halaman 80)

**Tahapan Waktu : 50'**

**2. Kegiatan Inti :**

**(Tahap Pembentukan Kompetensi)**

- Melatih Kosakata tema *Schule* yang telah diperoleh siswa (*Unterrichtsfächer*) dengan memainkan permainan *Wörter Legen*

**Tahapan Waktu : 25'**

**3. Kegiatan Akhir :**

**(Tahap Penutup)**

- Diberikan tugas individual / mandiri dari latihan yang diberikan oleh guru berupa latihan mencocokkan gambar dengan kosakata bertema *Unterrichtsfächer* (*Deutsch Konkret Fundgrube 1* halaman 77) dan latihan isian (*Ideen, Arbeitsbuch 1* Halaman 61)

**Tahapan Waktu : 15'**

**V. Alat/ Bahan/ Sumber Belajar** : Buku *Kontakte Deutsch 1*, Buku *Deutsch Konkret Fundgrube 1*, *Ideen, Arbeitsbuch 1*, Spidol, Papan Tulis, buku catatan, *Arbeitsblatt*.

**VI. Penilaian**

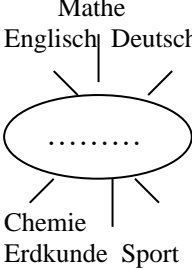
- : Bentuk latihan : Isian
- Menulis mata pelajaran dalam bahasa Jerman dalam jadwal pelajaran
  - Mencocokkan gambar dengan kosakata
  - Mengisi kosakata sesuai dengan konteks


## VII. Skenario Pembelajaran

Indikator	Uraian Materi	Strategi Pembelajaran dalam Pengalaman Belajar		Kompetensi, Kecakapan Hidup	Waktu (Menit)	Sumber
		Guru Aktif	Siswa Aktif			
	Redemittel : -Guten Tag -Wie geht's euch? -Danke gut, und Ihnen? -es geht mir gut.	<p><b>1. Vorbereitungs-phase (Tahap Pembukaan)</b></p> <p>Mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa. -, „Guten Tag, wie geht's euch?“ - „Es geht mir gut.“</p> <p>Guru bertanya, „Was haben wir letzte Woche gelernt?“ „Gut, und was sind die Schulsachen?“</p> <p>„Sehr gut !“ Guru memperlihatkan gambar yang terdapat dalam buku <i>Kontakte Deutsch 1</i> halaman 105 (Lih. Lampiran 8 hlm.70), dengan judul tema ditutup melalui OHP/Infokus. „Was seht ihr in diesem Bild oben?“/„apa yang kalian lihat pada gambar bagian atas?“</p> <p>„Ja, Gymnasium und die Leute. Wo sind die Leute?“ „Was machen sie?“</p>	<p>Menjawab salam dari guru.</p> <p>-, „Guten Tag, danke, gut! und Ihnen?“</p> <p>Siswa menjawab : „Schulsachen.“</p> <p>„der Kugelschreiber, das Buch, das Mäppchen, die Schere, usw „</p> <p>Siswa menjawab „Leute.“ atau „Gymnasium in München“</p> <p>„Lehrerzimmer.“ „bercakap-cakap!“ atau mungkin ada yang menjawab „sprechen.“</p>		2'	<i>Kontakte Deutsch 1</i>
Memberikan jawaban mengenai gambar bertema <i>Schule</i> sesuai dengan konteks				Kesadaran akan eksistensi diri dan potensi diri dalam menjawab pertanyaan dari guru.	13'	

		<p>„Gut, sie unterhalten sich im Lehrerzimmer.“</p> <p>„Also, wer sind sie?“</p> <p>„Jadi siapa mereka?“</p> <p>Guru bertanya gambar selanjutnya yang berada ditengah halaman.</p> <p>„Was ist das ?“</p> <p>„Ja richtig.Das ist ein Stundenplan und wer hat diesen Stundenplan?“</p> <p>„Jadwal pelajaran ini milik siapa?“</p> <p>„Jetzt, seht den Satz unten!“/</p> <p>„Sekarang kalian lihat kalimat yang berada dibawah gambar jadwal mata pelajaran!“</p> <p>„Was bedeutet Lieber Sport am Sonntag als Mathe am Montag?“</p> <p>„Coba lihat kalimat tersebut! Adakah kata-kata yang kalian ketahui artinya?“</p> <p>„Prima!Also der Satz bedeutet, lebih suka olahraga pada hari minggu daripada matematika dihari senin.“</p> <p>„Und dann, wer hat diesen Stundenplan?“</p>	<p>„Guru.“atau „der Lehrer.“</p> <p>„Jadwal pelajaran“ atau „Das ist Stundenplan“</p> <p>„Philipp“</p> <p>Siswa memperhatikan gambar yang berada pada bagian bawah gambar jadwal pelajaran kemudian menjawab : „tidak tahu.“</p> <p>„Sport itu olahraga dan Mathe itu matematika, Sonntag hari minggu dan Montag itu hari Senin.“</p> <p>Siswa menyimak penjelasan dari guru.</p> <p>Siswa menjawab: „Philipp“</p>			
--	--	---	--	--	--	--

<p>Menjawab pertanyaan tentang mata pelajaran kesukaan sesuai konteks dengan lafal dan intonasi yang tepat</p>	<p>Redemittel: „Was ist dein Lieblingsfach?“ „Mein Lieblingsfach ist...“</p>	<p>Setelah itu guru menanyakan kepada salah satu siswa : „Und jetzt, was ist dein Lieblingsfach?“  „Gut, mein Lieblingsfach ist Deutsch.“ „Wiederholt bitte!“/ „Ayo ulangi semua!“  Guru bertanya kepada siswa mengenai gambar <i>Stundenplan</i> yang berada pada bagian tengah halaman. „Welche Unterrichtsfächer kennt ihr von diesem Stundenplan?“ „Mata pelajaran apa saja yang kalian tahu dari jadwal mata pelajaran yang ada pada gambar?“  „Gut, ihr kennt Mathe, Englisch, Deutsch, Sport, Musik, Biologie, Physik, Religion und Sport.“ Kemudian menuliskannya pada papan tulis dengan membuat asosioqram. „Weißt ihr, was bedeutet Erdkunde, Gesichte, Kunst, Sozialkunde ?“ Kemudian guru menuliskan <i>Unterrichtsfächer</i> tersebut pada papan tulis dalam bentuk</p>	<p>. Siswa menjawab: „Deutsch.“  Seluruh siswa ikut mengulangi ucapan guru.  „Mein Lieblingsfach ist Deutsch.“  Siswa menjawab:         „Mathe, Englisch, Deutsch, Sport, Musik, Biologie, Physik, Religion, Sport .“         „Tidak tahu.“ Siswa memperhatikan mata pelajaran yang guru tulis pada papan tulis.</p>	<p>Melatih siswa untuk berpikir cermat dan teliti dalam menentukan jawaban yang tepat.</p>	<p>2’</p>	
<p>Menyebutkan ujaran (kata/frasa) sesuai konteks dengan lafal dan intonasi yang tepat</p>	<p>Wortschatz : Physik, Deutsch, Mathe, Sport, Biologie, Religion, Sozialkunde, Englisch, Geschichte, Kunst, Erdkunde, Chemie</p>	<p>Menyebutkan ujaran (kata/frasa) sesuai konteks dengan lafal dan intonasi yang tepat</p>		<p>Kesadaran akan eksistensi dan potensi diri dalam menjawab pertanyaan dari guru</p>	<p>10’</p>	

<p>Menuliskan kata atau frase berupa kosakata <i>Unterrichtsfächer</i> dengan tepat</p>	<p>asosiogram. „Das bedeutet, Geografi, sejarah, kesenian dan ilmu sosial.“</p> <p>Kemudian guru bertanya : „ Gibt es andere Unterrichtsfächer, die in diesem Stundenplan nicht da ist?“ „Apakah ada mata pelajaran lainnya yang tidak terdapat dalam jadwal pelajaran ini?“</p> <p>“Gut, Chemie und Handarbeit.” Kemudian guru menuliskan <i>Unterrichtsfächer</i> tersebut di papan tulis, serta meminta siswa untuk menulis mata pelajaran dalam bahasa Jerman yang ditulis oleh guru pada papan tulis. „Bitte, schreibt die <i>Unterrichtsfächer</i> in euerem Heft!“</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Guru juga menanyakan tema pelajaran „Was ist das Thema heute?“ „Apa tema kita hari ini?“ „Ja, richtig. Unser Thema heute ist</p>	<p>Siswa menjawab :</p> <p>„ Kimia dan kerajinan tangan.“</p> <p>Siswa menjawab :</p> <p>„Ja“</p> <p>„Schule.“ atau ada yang menjawab “Mata pelajaran.“</p>		<p>5’</p> <p>3’</p>	
---	--	---	--	---------------------	--

<p>Menirukan ujaran (kata/frasa) yang didengar sesuai konteks dengan lafal dan intonasi yang tepat</p> <p>Menuliskan <i>Unterrichts-</i></p>		<p>Schule mit Subthema Stundenplan.“          „Benar. Tema kita hari ini adalah <i>Schule</i> dengan sub tema <i>Stundenplan</i>.“          „Jadwal pelajaran diisi dengan apa?“          „Richtig, <i>Unterrichtsfächer</i>.“</p> <p>Kemudian guru mengisi bagian tengah asosiogram pada papan tulis.</p> <p>Mathe Deutsch            Chemie Erdkunde</p> <p>Setelah siswa menuliskan <i>Unterrichtsfächer</i> dalam buku tulis mereka, guru meminta siswa untuk mengulangi ujaran berupa <i>Unterrichtsfächer</i> yang telah dibahas.          „Jetzt lese ich die Unterrichtsfächer, dann bitte wiederholt!“</p> <p>Kemudian guru memberikan lembaran soal dan memberikan siswa waktu selama 10 menit untuk mengerjakan latihan isian (Lih. Lampiran 9 hlm. 71)          „Jetzt schreibt eueren Stundenplan von</p>	<p>„Mata pelajaran.“</p> <p>Siswa mendengarkan guru membaca <i>Unterrichtsfächer</i> kemudian mengulanginya.</p> <p>Siswa menulis jadwal pelajaran</p>		<p>5’</p> <p>10’</p>	<p><i>Deutsch</i></p>
--	--	--	--	--	----------------------	-----------------------



<p><i>fächer</i> dalam bahasa Jerman kedalam <i>Stundenplan</i> dengan benar.</p>		<p>Montag bis Freitag auf Arbeitsblatt!“          „Ich gebe euch 10 Minuten Zeit!“          Kemudian latihan tersebut dikumpulkan.          „sammelt bitte die Aufgabe!“</p> <p>Setelah latihan mengisi jadwal pelajaran dikumpulkan, guru mempersiapkan siswa untuk bermain <i>Wörter Legen</i>.          „Jetzt spielen wir.“          „Das Spiel heißt Wörter Legen.“</p>	<p>mereka di buku tulis mereka masing-masing selama 10 menit.</p> <p>Kemudian siswa mengumpulkan latihan yang telah mereka kerjakan.</p> <p>„Was spielen wir?“</p>			<p><i>Konkret Fundgrube 1 hlm.80</i></p>
		<p><b>2. Tahap Pembentukan Kompetensi</b></p> <p><b>Vorberitungsphase :</b>          Guru menjelaskan tata cara bermain <i>Wörter Legen</i>.          „Jetzt bildet 4 Gruppen!“          „Sekarang, kalian bentuk 4 kelompok! Kalian masih ingat peraturan dari permainan ini? Saya akan menjelaskan ulang sedikit mengenai permainan ini. Dalam 1 kelompok akan saya bagikan 1 amplop berisi kartu berhuruf. Tugas kalian adalah menyusun sebanyak mungkin kosakata bertema <i>Schule</i> dalam bahasa Jerman yang telah kita bahas pada</p>	<p>Siswa menyimak penjelasan dari guru</p>	<p>Kesadaran diri untuk ambil bagian dalam permainan secara aktif.</p>	<p>5'</p>	

<p>Menyusun kosakata tema <i>Schule</i> dalam bahasa Jerman (<i>Unterrichts-fähler</i>) dengan baik dan benar.</p>	<p>pertemuan ini. Tetapi kartu yang telah kalian gunakan tidak boleh digunakan kembali untuk menyusun kosakata berikutnya</p> <p>Apabila satu kosakata hanya dapat disusun oleh satu kelompok. Kosakata tersebut bernilai 10, dan apabila satu kosakata disusun oleh lebih dari satu kelompok maka kosakata tersebut bernilai 5. Kelompok yang memiliki nilai terbanyak menjadi pemenang dari permainan ini.“</p> <p>Kemudian guru bertanya „Ist es euch klar?“ Guru membagikan setiap kelompok <i>Kärtchen</i> yang masih didalam amplop kemudian setelah semua kelompok memiliki <i>Kärtchen</i> maka permainan <i>Wörter Legen</i> dimulai.</p> <p><b>Spielphase:</b> „Jetzt beginnen wir. Ihr habt 10 Minuten Zeit!“ „Bitte schreibt die Antwort in einem Heft und legt die Kärtchen auf dem Tisch! “</p> <p><b>Auswertungsphase :</b> Setelah waktu</p>	<p>Siswa menjawab „Ja.“</p>		<p>10’</p> <p>10’</p>	
--	--	-----------------------------	--	-----------------------	--

		habis, maka hasil kerja siswa dibahas bersama-sama. Apabila ada kata yang kurang tepat, seperti ejaan, maka akan dibahas bersama juga.	memberikan jawaban dari kelompok mereka kepada guru.			
Mencocokkan gambar dengan kosakata mengenai <i>Unterrichtsfächer</i> dengan baik dan benar		<p><b>3. Tahap Penutup</b></p> <p>Guru membagikan latihan mencocokkan gambar dengan <i>Unterrichtsfächer</i> yang telah tersedia dalam kolom. (Lih. Lampiran 10 hlm. 72)</p> <p>„Macht bitte die Übung! Ihr habt 5 Minuten Zeit.“</p> <p>„Kerjakan latihan mencocokkan gambar dengan mata pelajaran yang tersedia! Kalian memiliki waktu 5 menit.“</p> <p>Setelah waktu habis dan siswa mengumpulkan latihan.</p> <p>„sammelt bitte die Aufgabe!“</p>	<p>Siswa mengerjakan latihan mencocokkan gambar dengan mata pelajaran yang diberikan oleh guru.</p> <p>Siswa mengumpulkan latihan.</p>	Kesadaran akan eksistensi diri dan potensi dalam mengerjakan latihan dari guru.	5'	<i>Deutsch Konkret Fundgrube 1 hlm. 77</i>
Mengisi/ Menjawab pertanyaan dengan menggunakan kosakata ( <i>Unterrichtsfächer</i> ) yang sesuai dengan konteks.		<p>Guru memberikan latihan kedua, yaitu latihan isian. Siswa diminta untuk mengisi dengan menggunakan <i>Unterrichtsfächer</i> sesuai dengan konteks. (Lih. Lampiran 10 hlm. 72).</p> <p>„Jetzt macht die zweite Übung! Antwortet bitte mit den passenden Unterrichtsfächern! Ihr habt 5</p>	<p>Siswa mengerjakan latihan isian yang diberikan oleh guru.</p>		5'	<i>Ideen Arbeitsbuch 1, hlm. 61</i>


<p>Memberikan jawaban dengan lafal dan intonasi yang tepat sesuai konteks</p>		<p>Minuten Zeit und arbeitet bitte selbst!“          „Habt ihr Fragen?“          Apabila terdapat siswa yang memiliki pertanyaan, maka guru menjawabnya.          „Ja, bitte..“</p> <p>Setelah latihan selesai, guru meminta siswa untuk mengumpulkan latihan yang telah mereka kerjakan.          “sammelt bitte die Aufgabe!”</p> <p>Kemudian setelah siswa mengumpulkan latihan. Guru menanyakan kepada siswa:          „Was habt ihr heute gelernt?“</p> <p>„Was sind die Schulfächer?“</p> <p>„Gut! Und was habt ihr heute gespielt?“          „Permainan apa yang dimainkan hari ini?“</p> <p>„Richtig. Ist das interessant?“          „Ist das Spiel schwierig?“          Guru mengucapkan salam perpisahan.</p>	<p>Siswa menjawab :          „Ja/ Nein,....“</p> <p>Siswa menjawab :          „Lieblingsfach, Unterrichtsfächer und Stundenplan!“</p> <p>„ Mathe, Englisch, Deutsch, Französisch, Sport, Chemie, Physik, Handarbeit, Kunst, Biologie, Erdkunde, Gesichte, usw.“</p> <p>„ Permainan Wörter Legen “</p> <p>„Ja !“          „Nein!“</p>		<p>5’</p>	
---	--	---	--	--	-----------	--

		„Ok, das ist alles. Auf Wiedersehen!“	„Auf Wiedersehen !“			
--	--	---	------------------------	--	--	--


Lampiran 8. Gambar yang diperlihatkan kepada siswa pada tahap pembukaan dalam RPP II

3A

Schule



Lehrerzimmer




Gymnasium in München

Stundenplan für Philipp, Klasse 10A

Zeit	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag
8.00 - 8.45	Geschichte	Englisch	Sport	Mathe	Erdekunde	Sozialkunde
8.50 - 9.30	Physik	Französisch	"	Deutsch	Biologie	Mathe
9.45 - 10.30	Kunst	Mathe	Mathe	Französisch	Geschichte	
10.35 - 11.15	"	Sozialkunde	Französisch	Englisch	Deutsch	
11.35 - 12.20	Mathe	Deutsch	Religion	Biologie	Englisch	
12.25 - 13.10	Englisch	Deutsch	Deutsch	Musik	Physik	

Lieber Sport am Sonntag!  
Mathe am Montag!



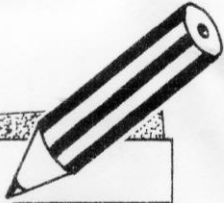
Schule in Freiburg

einhundertfünf 105

Sumber : Kontakte Deutsch 1, Halaman 105

**Lampiran 9.** Latihan pada tahap pembukaan RPP II

Ü 7 Fülle deinen Stundenplan aus!

Stundenplan 

ZEIT	MONTAG	DIENSTAG	MITTWOCH	DONNERSTAG	FREITAG	SAMSTAG

Sumber : *Deutsch Konkret Fundgrube 1*, halaman 80

### Lampiran 10. Latihan pada tahap penutup RPP II

Wie heißt das Fach auf deutsch?

Ü1 Schreibe bitte auf:

Nr. 1 ist \_\_\_\_\_ Nr. 7 ist \_\_\_\_\_  
 Nr. 2 \_\_\_\_\_ Nr. 8 \_\_\_\_\_  
 Nr. 3 \_\_\_\_\_ Nr. 9 \_\_\_\_\_  
 Nr. 4 \_\_\_\_\_ Nr. 10 \_\_\_\_\_  
 Nr. 5 \_\_\_\_\_  
 Nr. 6 \_\_\_\_\_

Chemie Religion Englisch Deutsch Sport Handarbeit  
 Biologie Geschichte Physik Mathematik

Sumber : *Deutsch Konkret Fundgrube 1*, halaman 77

### Ergänzt die Schulfächer!

- Warum hat Indonesien keinen König ?
- Wo ist München ?
- Wo lebt Orang Utan, Tiger und Elefanten ?
- Was bedeutet H O oder O<sup>2</sup>?
- Was bedeutet  $a^2 + b^2 = c^2$  ?
- Wie spielt man Fußball ?

Das lernst du in

Sozialkunde

---



---



---



---

Sumber : *Ideen Arbeitsbuch A1*, Halaman 61



**Lampiran 11.** Kunci jawaban untuk latihan pada tahap penutup RPP II**I. Latihan mencocokkan gambar dengan Unterrichtsfächer yang telah tersedia**

1. Chemie
2. Sport
3. Kunst
4. Religion
5. Mathematik
6. Deutsch
7. Physik
8. Biologie
9. Handarbeit
10. Englisch

**II. Latihan isian**

- b. Erdkunde
- c. Biologie
- d. Chemie
- e. Mathematik
- f. Sport

## Lampiran 12.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN III**

**Mata Pelajaran** : Bahasa Jerman  
**Kelas/ Program/ Semester** : XI/ IPA-IPS/ 1  
**Pertemuan ke** : 3  
**Alokasi Waktu** : 2 x 45'

**Standar Kompetensi** : Membaca  
 Memahami wacana tulis berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang kehidupan sekolah.

**Kompetensi Dasar** :

1. Membaca
  - Mengidentifikasi bentuk dan tema wacana sederhana secara tepat
  - Memperoleh informasi umum, informasi tertentu dan atau rinci dari wacana tulis sederhana
  - Membaca kata, frasa dan atau kalimat dalam wacana tertulis sederhana dengan tepat
2. Menulis
  - Menulis kata, frasa dan kalimat dengan huruf, ejaan dan tanda baca yang tepat.
  - Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan menggunakan kata, frasa dengan huruf, ejaan, tanda baca dan struktur yang tepat.

**Indikator** :

1. Menentukan bentuk teks
2. Menentukan informasi umum dari sebuah surat.
3. Menentukan informasi tertentu dari sebuah surat
4. Mengisi tabel sesuai dengan isi teks.
5. Menyusun kosakata tema *Schule* yang telah siswa terima (*Verben* dari sub tema *Aktivitäten in der Schule*) dalam bahasa Jerman dengan baik dan benar
6. Membuat kalimat dengan menggunakan kata-kata yang telah tersedia.
7. Memberikan jawaban dengan lafal dan intonasi yang tepat sesuai konteks

**I. Tujuan Pembelajaran** : -Siswa dapat mengingat kembali kosakata dan mendapatkan kosakata baru tema Schule.  
 - Siswa dapat menggunakan kosakata dalam kalimat sesuai dengan konteks

**II. Materi Ajar** : Tema *Schule und Freizeit*, Sub tema *Aktivitäten in der Schule*, halaman 107, *Kontakte Deutsch 1*

**III. Metode Pembelajaran** : Tanya jawab, permainan dan pemberian latihan tertulis

**IV. Langkah-langkah Pembelajaran** :  
**Kegiatan Pembelajaran Siswa**

**1. Kegiatan Awal :**

**(Tahap Pembukaan)**

- Menyebutkan ciri-ciri dari surat
- Membaca surat yang terdapat dalam buku *Kontakte Deutsch 1* halaman 107
- Menentukan informasi umum dan tertentu dari isi surat
- Mengerjakan latihan mengisi tabel sesuai dengan isi teks. (*Kontakte Deutsch 1*, halaman 108, Übung 1)

**Tahapan Waktu : 55'**

**2. Kegiatan Inti :**

**(Tahap Pembentukan Kompetensi)**

- Melatih Kosakata tema *Schule* siswa dengan memainkan permainan *Wörter Legen*

**Tahapan Waktu : 25'**

**3. Kegiatan Akhir :**

**(Tahap Penutup)**

- Diberikan tugas individual / mandiri dari latihan yang diberikan oleh guru berupa latihan membuat kalimat dengan menggunakan kata-kata yang telah tersedia. (*Kontakte Deutsch 1*, halaman 108, Übung 2)

**Tahapan Waktu : 10'**

**V. Alat/ Bahan/ Sumber Belajar** : Buku *Kontakte Deutsch 1*, Spidol, Papan Tulis, buku catatan, *Arbeitsblatt*.

**VI. Penilaian** : Bentuk latihan: Isian dan membuat kalimat  
- Mengisi tabel dengan informasi sesuai konteks yang terdapat dalam teks  
- Membuat kalimat dengan kata-kata yang telah tersedia sesuai dengan konteks

## VII. Skenario Pembelajaran

Indikator	Uraian Materi	Strategi Pembelajaran dalam Pengalaman Belajar		Kompetensi, Kecakapan Hidup	Waktu (Menit)	Sumber
		Guru Aktif	Siswa Aktif			
	Redemittel : -Guten Tag -Wie geht's euch? -Danke gut, und Ihnen? -es geht mir gut.	<p><b>1.Tahap Pembukaan</b></p> <p>Mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa. -„Guten Tag, wie geht's euch?“ -„Es geht mir gut.“</p> <p>Guru mengingatkan siswa mengenai pelajaran yang lalu dengan bertanya, „Was ist ihr Lieblingsfach?“</p> <p>Kemudian guru bertanya kepada salah satu siswa. „Was ist dein Lieblingsfach?“</p> <p>„Sehr gut ! Jetzt macht euer Kontakte Deutsch Seite107 auf ! Guru meminta siswa untuk membaca teks yang ada pada buku <i>Kontakte Deutsch 1</i> halaman 107. (Lih. Lampiran 13 hlm.82) „lest bitte den Text !“</p> <p>Guru bertanya,</p>	<p>Menjawab salam dari guru.</p> <p>-„Guten Tag, danke, gut! und Ihnen?“</p> <p>Siswa menjawab, „Mathe/ Deutsch/ Gesichte, usw“.</p> <p>Siswa yang ditanya menjawab, „ Mein Lieblingsfach ist Deutsch/ Englisch, usw.“</p> <p>Siswa membuka buku <i>Kontakte Deutsch 1</i> halaman 107.</p> <p>Siswa membaca teks yang ada pada buku <i>Kontakte Deutsch 1</i> halaman 107.</p>		2'	<i>Kontakte Deutsch 1</i>
				Kesadaran akan eksistensi diri dan potensi diri dalam menjawab pertanyaan dari guru	3'	
					10'	<i>Kontakte Deutsch, halaman 107, Übung 1</i>

Menentukan bentuk teks	Wortschatz : (Merkmale vom Brief) Ort, Datum, Anrede, Inhalt, Gruß und Unterschrift.	<p>„Was für ein Text ist das?“ kemudian menunjukan gambar surat kepada siswa didepan kelas. „Sehr Gut ! Warum sagt ihr,dass das ein Brief ist?“atau, „Mengapa kalian bisa sebut ini surat?“</p> <p>„Prima! In einem Brief, gibt es Ort, Datum, Anrede, Inhalt, Gruß und Unterschrift./ Dalam suatu surat terdapat waktu dan tempat, salam pembuka, isi, salam penutup dan tanda tangan “sambil menunjukannya didepan kelas.</p> <p>Kemudian guru bertanya mengenai isi surat tersebut. Untuk mendapatkan informasi umum dari isi surat, guru bertanya:</p>	<p>Siswa menjawab,  „Surat“ atau , “Brief!”</p> <p>Siswa menjawab. ”ada tanggalnya, /ada alamatnya/ ada tanda tangannya!”</p> <p>Siswa memperhatikan penjelasan guru.</p> <p>Siswa menjawab:</p>		5’	
Menentukan informasi umum dari surat	<p>Redemittel : „In diesem Text geht es um....“</p> <p>Materi ajar berupa teks berbentuk surat.</p>	<p>„Worum geht es in diesem Brief?“ „Surat ini berisi tentang apa?“</p> <p>„Sehr gut! In diesem Brief geht es um Schulalltag. Wiederholt bitte!“/ „Coba ulangi!“</p>	<p>“tentang jadwal pelajaran.” atau siswa lain menjawab: “Stundenplan” atau “Kegiatan di sekolah”</p> <p>Siswa mengulangi ucapan guru: “In diesem Brief geht es um Schulalltag.”</p>	Kesadaran akan eksistensi dan potensi diri dalam menjawab pertanyaan dari guru.	2’	
Menentukan informasi tertentu dari		Guru bertanya untuk mendapatkan	Siswa menjawab :		10’	

<p>sebuah surat.</p> <p>Mengisi tabel sesuai dengan isi teks.</p>		<p>informasi tertentu dari isi surat.          „Gut, wann beginnt der Unterricht? Kapan pelajaran dimulai?“          „Sehr Gut! Der Unterricht beginnt um 8.10 ( Zehn nach acht).Und wann ist der Unterricht zu Ende? Kapan pelajaran berakhir?“          „Gut, der Unterricht ist um 13.10 (Zehn nach eins) zu Ende.</p> <p>Kemudian guru meminta siswa untuk mengerjakan latihan mengisi tabel sesuai dengan isi teks dihalaman 107. ( Lih. Lampiran 14 hlm. 86 )</p> <p>„Jetzt, macht bitte Übung 1 auf Seite 108!“</p> <p>Kemudian siswa diminta mengumpulkan hasil latihan 1.          „sammelt bitte die Aufgabe!“</p>	<p>„Jam 8.10 (delapan lewat sepuluh)!“</p> <p>Siswa menjawab :</p> <p>„Jam 13.10 (satu lewat sepuluh).“</p> <p>Siswa mengerjakan latihan mengisi tabel sesuai dengan isi teks (<i>Übung 1</i>) yang terdapat di buku <i>Kontakte Deutsch 1</i> halaman 108.</p> <p>„Ja.“</p> <p>Siswa mengumpulkan latihan yang telah dikerjakan.</p>	<p>Kesadaran diri untuk ambil bagian dalam mengerjakan latihan yang diberikan oleh guru.</p>	<p>13’</p>	<p><i>Kontakte Deutsch 1</i> halaman 108</p>
		<p><b>2. Tahap Pembentukan Kompetensi</b></p> <p><b>Vorbereitungsphase:</b>          Setelah latihan 1 dikumpulkan. Guru mempersiapkan siswa untuk bermain <i>Wörter Legen</i>.          „Jetzt spielen wir <i>Wörter Legen</i>. Also, bitte kein</p>	<p>Siswa menyimak penjelasan dari guru.</p>	<p>Kesadaran diri untuk berpartisipasi dalam permainan secara aktif dan bermain secara sportif.</p>	<p>5’</p>	

		<p>Buch oder Wörterbuch auf dem Tisch!Jadi tolong singkirkan semua buku maupun kamus dari meja..“  „Kalian masih ingat dengan peraturan permainan ini?“  „Saya akan menjelaskan lagi peraturan dari permainan ini. Jetzt bildet 4 Gruppen!  „Buatlah 4 kelompok, setiap kelompok akan saya bagikan 1 amplop yang berisi kartu. Masing –masing kartu berisi satu atau dua huruf kembar. Tugas kalian adalah menyusun sebanyak mungkin kata kerja dalam bahasa Jerman bertema <i>Schule</i> yang telah dibahas pada pertemuan ini. Tetapi kartu yang telah kalian gunakan tidak boleh digunakan kembali untuk menyusun kosakata berikutnya.Hari ini kita telah membahas sebuah surat. Maka kosakata kalian bertambah.</p> <p>Apabila satu kosakata hanya dapat disusun oleh satu kelompok. Kosakata tersebut bernilai 10, dan apabila satu kosakata disusun</p>	<p>„Ja/Nein.“</p> <p>Siswa menyimak guru dalam memberikan penjelasan mengenai peraturan dari permainan.</p>			
--	--	---	---	--	--	--

<p>Menyusun kosakata tema <i>Schule</i> (<i>Verben</i> dari sub tema <i>Aktivitäten in der Schule</i>) dalam bahasa Jerman dengan baik dan benar.</p>		<p>oleh lebih dari satu kelompok maka kosakata tersebut bernilai 5. Kelompok yang memiliki nilai terbanyak menjadi pemenang dari permainan ini.“ Kemudian Guru bertanya „Ist es euch klar?“ Guru membagikan setiap kelompok kartu yang masih didalam amplop kemudian setelah semua kelompok memiliki kartu maka permainan <i>Wörter Legen</i> dimulai.</p> <p><b>Spielphase:</b> „Jetzt beginnen wir. Ihr habt 10 Minuten Zeit!“ „Bitte schreibt die Antwort in einem Heft und legt die Kärtchen auf dem Tisch!“</p> <p><b>Auswertung:</b> Setelah waktu habis, maka hasil kerja siswa dibahas bersama-sama. Apabila ada kata yang kurang tepat, seperti ejaan, maka akan dibahas bersama juga.</p>	<p>Siswa menjawab : „Ja.“</p>		<p>10’</p> <p>10’</p>	
---	--	---	-----------------------------------	--	-----------------------	--



<p>Membuat kalimat dengan menggunakan kata-kata yang telah tersedia.</p>		<p><b>3. Tahap Penutup</b></p> <p>Guru meminta siswa untuk mengerjakan latihan membuat kalimat dengan menggunakan kata-kata yang telah tersedia.</p> <p>„Jetzt macht bitte das Buch Seite 108 auf.“  „Macht Übung 2 im eueren Heft!“  (Lih. Lampiran 16 hlm. 88)  „Ihr habt 5 Minuten Zeit .“  Setelah latihan selesai, guru meminta siswa untuk mengumpulkan latihan yang telah mereka kerjakan.  “sammelt bitte die Aufgabe!”</p>	<p>Siswa membuka buku <i>Kontakte Deutsch 1</i> halaman 108. Siswa mengerjakan latihan 2 (membuat kalimat dengan menggunakan kata-kata yang telah tersedia) di buku mereka.  „Ja.“</p>	<p>Kesadaran akan eksistensi diri dan potensi diri dalam mengerjakan latihan yang diberikan oleh guru.</p>	<p>7'</p>	<p><i>Kontakte Deutsch 1, Halaman 108, Übung 2</i></p>
<p>Menjawab pertanyaan guru mengenai materi yang telah dipelajari (Kosakata <i>Aktivitäten in der Schule</i>)</p>		<p>Guru menanyakan siswa apa yang telah mereka pelajari.  „Was habt ihr heute gelernt?“</p> <p>„Gut, suratnya berisi tentang apa?“  „Ja, wir lernen über Aktivitäten in der Schule.“  „Wiederholt bitte!“</p> <p>„Sehr gut!“  „Was sind die Aktivitäten in der Schule?“  „Sehr gut !“  „Und dann, was habt ihr heute gespielt?“</p>	<p>Siswa menjawab:  „membaca surat bahasa Jerman, dan mengerjakan latihan dari surat.“  „kegiatan di sekolah.“  „Wir lernen über Aktivitäten in der Schule.“  „Dialog hören, lesen, Film sehen, usw“  „Wörter legen“</p>		<p>3'</p>	

		„Richtig, ist das Spiel interessant?“  „Ok, das ist alles,danke und auf Wiedersehen.“	„Ja.“  „Auf Wiedersehen.“			
--	--	---	---------------------------------	--	--	--

Lampiran 13. Teks yang diberikan kepada siswa pada tahap pembukaan dalam RPP III

3A

Brief an die Klasse von Arief in Banjarmasin

SMU 15  
Klasse II A 3-1  
Jl. Imam Bonjol 5  
Banjarmasin 70115  
Kalimantan

Kassel, den 18. Juni

Liebe Freunde,

hier ist ein Bericht über einen Morgen in der Schule.  
Dienstag: der Unterricht beginnt um 8.10 Uhr.

Zuerst haben wir Englisch. Unser Lehrer heißt Herr Prihoda. Wir hören einen Dialog über London und beantworten Fragen. Der Unterricht ist interessant. Alle finden Herrn Prihoda gut.

2. Stunde: Französisch. Französisch haben wir bei Frau Stelzig. Heute lesen wir eine Kurzgeschichte, dann spielen wir die Geschichte in Rollen. Das macht Spaß! Ich mag Frau Stelzig sehr.

Als Nächstes ist große Pause: 15 Minuten. Viel zu kurz! Dann kommt Mathe. Eine Katastrophe! Aber Herr Köhler ist heute sehr geduldig. Er erklärt die Logarithmen noch einmal.

Danach: Sozialkunde bei Frau Sommer. Ich mag Sozialkunde. Das ist immer aktuell! Jeder sucht ein Beispiel für eine Bürgerinitiative und schreibt einen Kommentar dazu.

Zum Schluss haben wir Deutsch bei Dr. Schlitt. Wir sehen den Film "Olympiade 92" und diskutieren. Das finde ich gut. Hausaufgabe ist ein Aufsatz: "Brauchen wir den Leistungssport?"

13.10 Uhr: Der Unterricht ist zu Ende.  
Ich bin froh - und müde.



Und wie ist der Schulalltag in Banjarmasin?  
Erzählt mal!

Herzliche Grüße von der Klasse 10 A!

Philipp  
Klassensprecher

**Lampiran 14.** Latihan pada tahap pembukaan RPP III

**3A**

Ü1  
  


Lengkapilah tabel berikut sesuai dengan isi teks.  
 Ergänze die Tabelle entsprechend dem Text!

Von... bis...	hat die Klasse...	Der Lehrer/die Lehrerin heißt...	Themen sind.../ Thema ist...	Der Kommentar von Philipp ist:
8.10 - 8.55	Englisch	Herr Pihoda	London	Der Unterricht ist interessant.
9.00 - 9.45				
9.45 - 10.00				
10.00 - 10.45				
10.50 - 11.35				
11.45 - 12.30				
12.35 - 13.10				

Sumber : *Kontakte Deutsch 1*, halaman 108

**Lampiran 15.** Kunci jawaban untuk latihan pada tahap pembukaan RPP III

Von....bis....	hat die Klasse	Der Lehrer/ die Lehrerin heißt...	Themen sind../Thema ist...	Der Kommentar von Philip ist:
8. 10 – 8.55	Englisch	Herr Prihoda	London	Der Unterricht ist interessant
9.00 – 9.45	Französisch	Frau Stelzig	Kurzgeschichte	Das macht Spaß
9.45 – 10.00	-	-	-	Viel zu kurz !
10.00–10.45	Mathe	Herr Köhler	Logarithmen	Eine Katastrophe!
10.50-11.35	Sozialkunde	Frau Sommer	Bürgerinitiative	Das ist immer aktuell!
11.45-12.30	Deutsch	Dr. Schlitt	Film „Olympiade 92“ sehen	(das findet er) gut
12.35-13.10	Deutsch	Dr. Schlitt	Film „Olympiade 92“ diskutieren	(das findet er) gut

**Lampiran 16.** Latihan pada tahap penutup dalam RPP III

Ü 2
✍️
 Buatlah kalimat dengan menggunakan kata-kata di bawah ini, sesuai dengan isi surat Philipp.  
*Rekonstruiere die Sätze wie in Philipps Bericht!*

	hören	Sozialkunde
	sehen	eine Kurzgeschichte
Wir	beantworten	einen Kommentar
Ich	lesen	einen Dialog über London
Er	erklärt	den Film "Olympiade 92"
	schreiben	Frau Stelzig
	mag	die Logarithmen
		Fragen

Wir hören einen Dialog über London.

108
einhundertacht

Sumber : *Kontakte Deutsch 1*, halaman 108

**Lampiran 17.** Kunci jawaban dari latihan pada tahap penutup dalam RPP III

1. Wir sehen den Film „Olympiade 92“
2. Wir beantworten Fragen
3. Wir lesen eine Kurzgeschichte
4. Er erklärt die Logarithmen
5. Wir schreiben einen Kommentar
6. Ich mag Frau Stelzig

**Lampiran 18.**

Daftar kosakata yang digunakan dalam RPP I  
 Sub tema : *Schulsachen*

No.	Kata Benda ( <i>Nomen</i> ) yang dilatihkan
1.	<i>das Buch</i>
2.	<i>das Lineal</i>
3.	<i>der Spitzer</i>
4.	<i>die Schere</i>
5.	<i>der Bleistift</i>
6.	<i>der Radiergummi</i>
7.	<i>der Marker</i>
8.	<i>das Mäppchen</i>
9.	<i>die Schultasche</i>
10.	<i>die Brille</i>
11.	<i>das Wörterbuch</i>
12.	<i>das Heft</i>
13.	<i>der Tisch</i>
14.	<i>die Schuhe</i>
15.	<i>die Landkarte</i>
16.	<i>die Tafel</i>
17.	<i>der Lehrer</i>
18.	<i>der Kugelschreiber (der Kuli)</i>



**Lampiran 19.**

Daftar Kosakata yang dilatihkan dengan permainan *Wörter legen* pada RPP I  
Sub tema : *Schulsachen*

No.	Kata Benda ( <i>Nomen</i> ) yang dilatihkan
1.	<i>das Buch</i>
2.	<i>das Lineal</i>
3.	<i>der Spitzer</i>
4.	<i>die Schere</i>
5.	<i>der Bleistift</i>
6.	<i>der Radiergummi</i>
7.	<i>der Marker</i>
8.	<i>das Mäppchen</i>
9.	<i>die Schultasche</i>
10.	<i>das Wörterbuch</i>

**Lampiran 20.**

Daftar Kosakata yang dibahas dalam RPP II  
Subtema : *Unterrichtsfächer*

NO.	Kata Benda ( <i>Nomen</i> ) yang dilatihkan
1.	<i>Physik</i>
2.	<i>Deutsch</i>
3.	<i>Mathe</i>
4.	<i>Sport</i>
5.	<i>Biologie</i>
6.	<i>Religion</i>
7.	<i>Sozialkunde</i>
8.	<i>Englisch</i>
9.	<i>Geschichte</i>
10.	<i>Kunst</i>
11.	<i>Erdkunde</i>
12.	<i>Chemie</i>
13.	<i>Handarbeit</i>

**Lampiran 21.**

Daftar Kosakata yang dilatihkan dengan menggunakan permainan *Wörter legen* pada RPP II  
Sub tema : *Unterrichtsfächer*

No.	Kata Benda ( <i>Nomen</i> ) yang dilatihkan
1.	<i>Physik</i>
2.	<i>Deutsch</i>
3.	<i>Mathe</i>
4.	<i>Sport</i>
5.	<i>Biologie</i>
6.	<i>Religion</i>
7.	<i>Englisch</i>
8.	<i>Kunst</i>
9.	<i>Chemie</i>
10.	<i>Handarbeit</i>

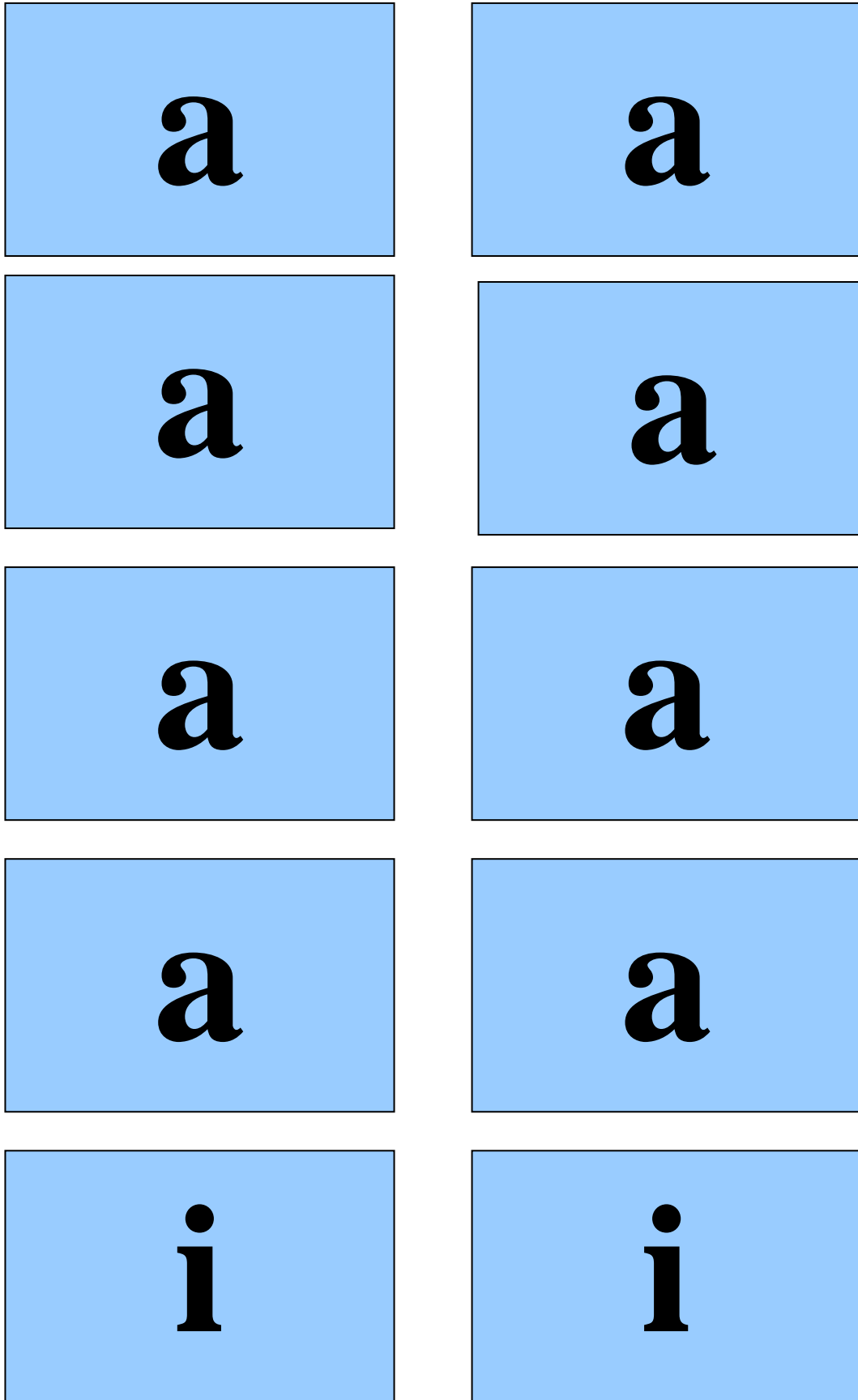
**Lampiran 22.**

Daftar Kosakata (*verben*) yang dibahas dalam RPP III serta yang dilatihkan dengan menggunakan permainan *Wörter legen*.

Sub tema : *Aktivitäten in der Schule*

No.	Kata Kerja ( <i>Verben</i> ) yang dilatihkan
1.	<i>hören</i>
2.	<i>beantworten</i>
3.	<i>lesen</i>
4.	<i>erklären</i>
5.	<i>schreiben</i>
6.	<i>sehen</i>
7.	<i>diskutieren</i>

Lampiran 23. Kartu permainan *Wörter legen* yang digunakan dalam RPPI:



**i**

**i**

**i**

**i**

**i**

**i**

**u**

**u**

**u**

**u**

e

e

e

e

e

e

e

e

e

e

**e**

**e**

**e**

**e**

**e**

**e**

**b**

**b**

**b**

**c**



**c**

**c**

**c**

**c**

**c**

**d**

**d**

**d**

**d**

**d**

**d**

**d**

**d**

**d**

**d**

**d**

**f**

**g**

**h**

**h**

**h**

**h**

**h**

**h**

**k**

*l*

*l*

*l*

**m**

**m**

**mm**

**n**

**n**

**p**

**pp**

**r**

**r**

**r**

**r**

**r**

**r**

**r**

**r**

**r**

**r**

**r**

**S**

**S**

**S**

**S**

**S**

**S**

**S**

**S**

**S**

**t**

**t**

**t**

**t**

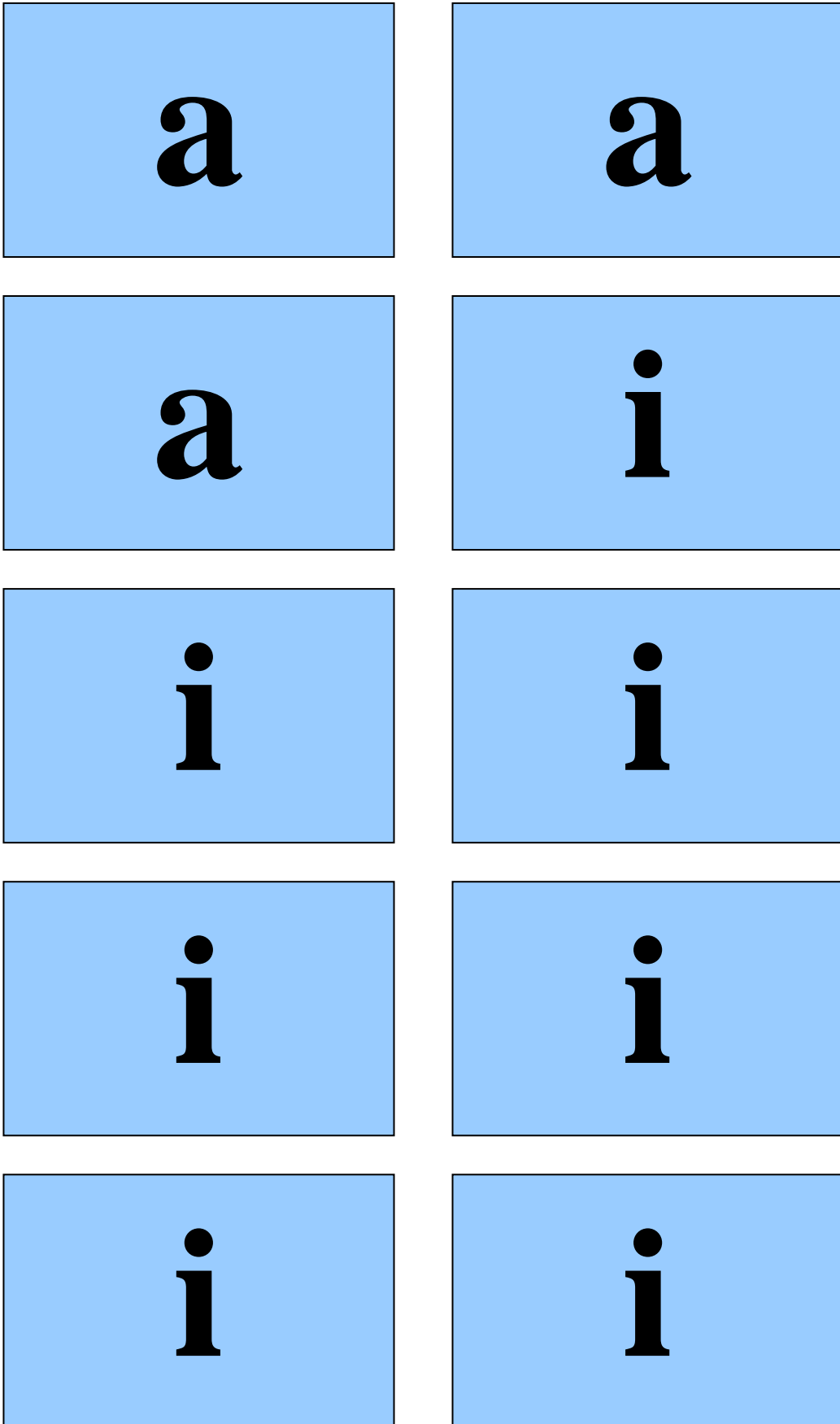
**w**

**z**

**ä**

**ö**

Lampiran 24. Kartu permainan *Wörter legen* yang digunakan dalam RPP II :





**i**

**u**

**u**

**e**

**e**

**e**

**e**

**e**

**e**

**e**

**e**

**o**

**o**

**o**

**o**

**b**

**b**

**c**

**c**

**c**

**d**

**d**

**g**

**g**

**g**

**h**

**h**

**h**

**h**

**h**

**h**

**k**

**k**

*l*

*l*

*l*

**m**

**m**

**n**

**n**

**n**

**n**

**p**

**p**

**r**

**r**

**r**

**S**

**S**

**S**

**S**

**S**

**t**

**t**

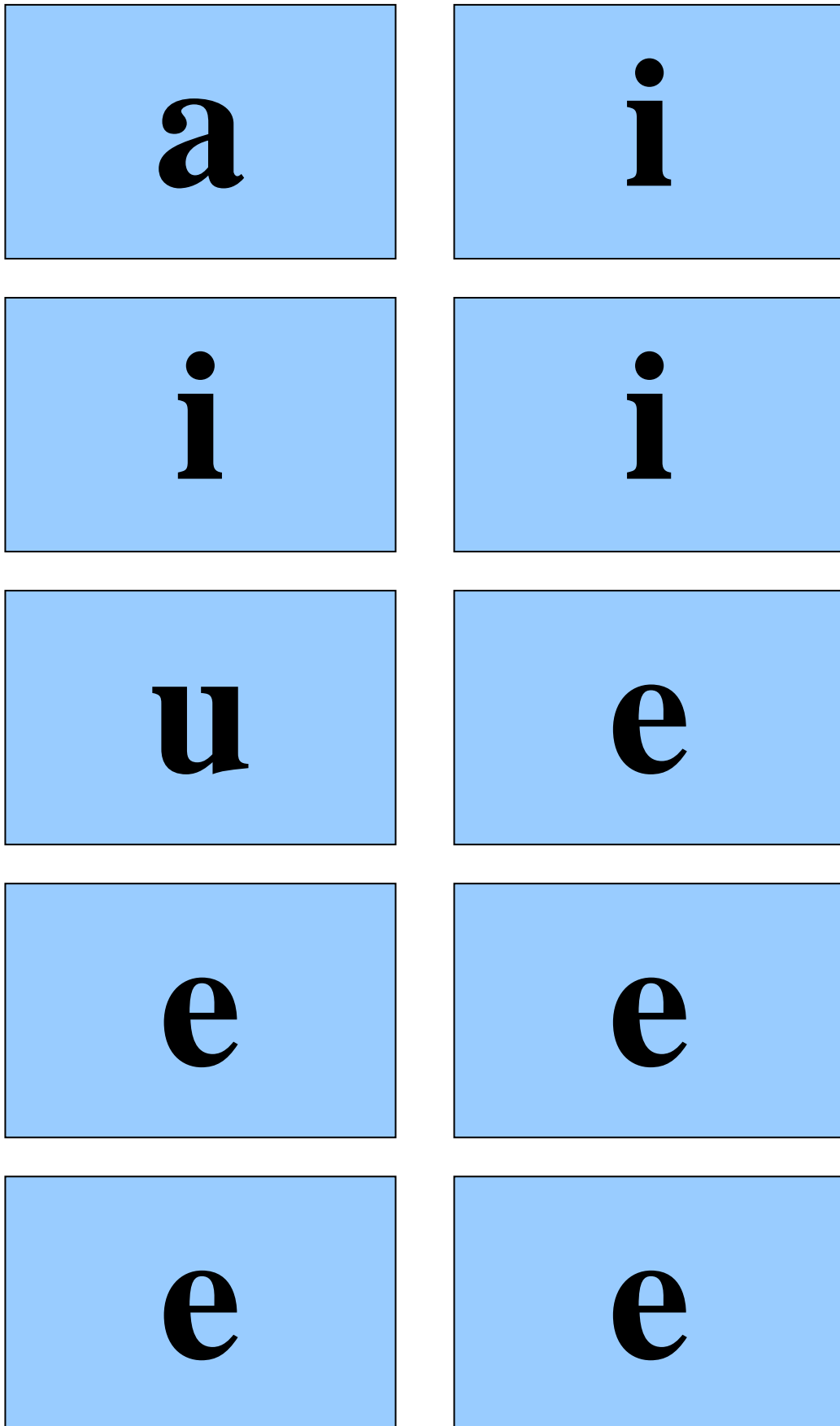
**t**

**t**

**t**

**y**

Lampiran 25. Kartu permainan *Wörter legen* yang digunakan dalam RPP III



**e**

**e**

**e**

**e**

**e**

**e**

**e**

**e**

**o**

**b**



**b**

**c**

**d**

**h**

**h**

**h**

**k**

**k**

**l**

**l**

**n**

**n**

**n**

**n**

**n**

**n**

**n**

**n**

**r**

**r**

**r**

**r**

**r**

**r**

**s**

**s**

**s**

**s**

**t**

**t**

**t**

**ä**

**ö**

**w**