

ABSTRAK

FITRIA SUKMAYATI. 2012. *Model Pembelajaran Melatih Kosakata Bahasa Jerman Bertema Schule dengan Menggunakan Permainan Wörter Legen*. Skripsi, Jurusan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk menyusun model pembelajaran melatih kosakata bahasa Jerman, serta menyusun tahap-tahap pembelajarannya dengan menggunakan permainan *Wörter legen*. Metode yang digunakan pada penelitian ini ialah kualitatif dengan teknik studi pustaka.

Tahap-tahap pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah pembukaan, pembentukan kompetensi, yang di dalamnya juga terdapat tahapan permainan (*Vorbereitung, Spiel, Auswertung*) dan penutup. Permainan *Wörter legen* adalah permainan yang digunakan untuk melatih kosakata siswa bertema *Schule*. Permainan ini dimainkan secara berkelompok. Siswa diminta untuk menyusun kosakata tema *Schule* dari kartu yang berisikan satu atau dua huruf. Huruf yang telah digunakan untuk menyusun suatu kosakata tidak dapat lagi digunakan untuk menyusun kosakata lain. Permainan *Wörter legen* dalam penelitian ini terkandung ranah kognitif, psikomotorik dan afektif, tetapi permainan ini lebih menekankan pada hasil belajar ranah kognitif. Penggunaan permainan ini ditujukan untuk membantu siswa dalam melatih kosakata.

Model pembelajaran ini disajikan dalam tiga kali pertemuan, dan pada masing-masing pertemuan terdapat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan sub tema yang berbeda yaitu pada RPP pertama dengan sub tema *Schul-sachen*, RPP kedua dengan sub tema *Unterrichtsfächer* dan RPP ketiga dengan sub tema *Aktivitäten in der Schule*. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan, bahwa permainan *Wörter legen* dapat dijadikan alternatif untuk melatih kosa-kata siswa tema *Schule*.

Kata kunci: Model pembelajaran, tema *Schule*, permainan *Wörter legen*

ZUSAMMENFASSUNG

FITRIA SUKMAYATI. 2012. *Das Unterrichtsmodell der Wortschatzübung zum Thema Schule mit der Verwendung des Spiels "Wörter Legen"*. Eine wissenschaftliche Abschlussarbeit zur Erlangung des Titels *Sarjana Pendidikan*. Jakarta: Deutschabteilung der Sprach- und Kunstfakultät, Universitas Negeri Jakarta.

I. Einführung

A. Hintergrund der Forschung

Heutzutage wird in *Sekolah Menengah Atas (SMA)* Deutsch gelernt.

Deutsch ist eine der anderen Fremdsprachen außer Englisch, die bei der Kommunikation in der Arbeitswelt sowohl mündlich als auch schriftlich verwendet wird.

Um Deutsch besser zu beherrschen, sollen die Schüler Sprachelemente lernen.

Eins der einigen Sprachelemente, das die Schüler lernen sollen, ist der Wortschatz. Aber die Wortschatzübung ist auch ein Lernproblem der Schüler und ein Lehrproblem der Lehrer. Aus diesem Grund sollten die Lehrer ein Spiel als Hilfsmittel der Wortschatzübung verwenden, damit der Lernerfolg der Schüler erhöht wird.

In dieser Forschung wird es vorgeschlagen, ein Unterrichtsmodell mit dem Spiel "Wörter legen" in der Wortschatzübung zu verwenden. Das Spiel "Wörter legen" ist ein Wettbewerbsspiel und das Medium des Spiels ist Kärtchen, in dem es Buchstaben gibt. Um dieses Spiel zu spielen, müssen die Schüler so viel wie möglich Wortschatz zum Thema Schule ordnen.

In dieser Forschung wird drei Unterrichtspläne mit der Verwendung des Spiels "Wörter legen" bei der Wortschatzübung zum Thema Schule entwirft. Durch dieses Unterrichtsmodell wird der Wortschatz der Schüler im Kopf länger behaltet und das Lernprozess wird mehr Spaß machen. Also das Lernziel kann erreicht werden.

B. Identifizierung der Frage

Die Identifizierung der Frage dieser Forschung sind:

1. Welche Schwierigkeiten haben die Schüler bei der Übung des Wortschatzes?
2. Wie überwinden die Lehrer das Problem bei der Wortschatzübung der Schüler?
3. Welches Spiel kann benutzt werden, um die Nomen und Verben zu üben?
4. Wie sind die Phasen des Spiels "Wörter legen", damit die Schüler den Wortschatz optimal üben können?
5. Wie ist das Unterrichtsmodell der Wortschatzübung zum Thema Schule mit der Verwendung des Spiels "Wörter legen"?

C. Begrenzung der Frage

Die Begrenzung der Frage ist es, wie das Unterrichtsmodell der Wortschatzübung zum Thema Schule mit der Verwendung des Spiels "Wörter legen" ist.

D. Fokus der Forschung

Fokus der Forschung ist das Unterrichtsmodell der Wortschatzübung zum Thema Schule mit der Verwendung des Spiels "Wörter legen".

E. Ziel der Forschung

Das Ziel der Forschung ist es, das Unterrichtsmodell der Wortschatzübung zum Thema Schule mit der Verwendung des Spiels "Wörter legen" zu entwickeln.

F. Ort und Zeit der Forschung

Diese Forschung wurde von April 2010 bis Januar 2012 in der Bibliothek der Deutschabteilung, der pädagogischen Fakultät und Goethe Institut Jakarta durchgeführt.

G. Interesse der Forschung

Die Vorteile der Forschung sind:

1. Dieses Unterrichtsmodell kann als Alternative der Wortschatzübung für die Lehrer benutzt werden.

2. Das Wissen der Verfasserin und der Leser über Wortschatzübung zum Thema Schule mit dem Spiel “Wörter legen” kann erweitert werden.

II. Abfassung der Theorien

A. Theorien

1. Begriff des Unterrichtsmodells

Das Unterrichtsmodell ist ein Plan, mit dem der Unterricht in einer Klasse gut dargestellt wird.

1.1. Unterrichtsphasen des Unterrichtsmodell

In dieser Forschung werden drei Unterrichtsphasen verwendet. Die Unterrichtsphasen sind Einführungsphase, Erarbeitungsphase und Schlussphase.

2. Begriff des Wortschatzes

Wortschatz ist ein wichtiger Bestandteil des Sprachelements. Wortschatz ist im Kopf strukturiert und wird nicht nur kognitiv sondern auch mit verschiedener Sinne geübt, zum Beispiel durch das Spiel.

3. Begriff des Spiels

Das Spiel ist eine Aktivität, die Spaß machen soll. Außerdem gibt es beim Spielen Konkurrenz unter den Schülern. Diese Aktivität motiviert die Schüler beim Deutschlernen, deshalb kann das Lernziel erreicht werden.

3.1. Begriff der Spielphasen

Um eine interessante deutsche Wortschatzübung darzustellen, wird in dieser Forschung ein Spiel verwendet. Also gibt es Spielphasen in diesem Modell. Die Spielphase von Heyd steht in Erarbeitungsphase. Das Modell in dieser Forschung ist die Kombination von der Unterrichtsphase nach Mulyasa und der Spielphase nach Heyd.

3.2. Begriff des Spiels “Wörter Legen”

“Wörter legen” ist ein Spiel für Wortschatzübung. Das Medium ist Kärtchen, in dem es Buchstaben gibt. Die Schüler sollen so viel Wortschatz wie möglich zum Thema Schule, den sie gelernt haben, von Buchstaben in dem Kärtchen ordnen.

4. Das relevante Forschungsergebnis

Das relevante Ergebnis dieser Forschung sind die Abschlussarbeit von Nitamalili mit dem Titel *Model Pengajaran Melatih Kosakata Bahasa Jerman Tema Schule dengan Menggunakan Permainan Kim Spiele* und die Abschlussarbeit von Chosanah aus mit dem Titel *Model Pengajaran dengan Permainan Silbenrätsel untuk Melatih Kosakata Bahasa Jerman Tema Schule*.

B. Die Analysierung

In dieser Forschung werden die Unterrichtsphasen des Unterrichtsmodells der Wortschatzübung mit der Verwendung des Spiels “Wörter legen” entwickelt. Dieses Unterrichtsmodell besteht aus drei Phasen, nämlich: (1) Einführungsphase, (2) Erarbeitungsphase, in dem es Spielphasen gibt, nämlich: Vorbereitung, Spiel und Auswertung, (3) Schlussphase. Drei Unterrichtspläne werden in dieser Forschung dargestellt.

3. Das Forschungsergebnis

A. Modell (Design)

Die analysierten Daten sind Wortschatz aus dem Kontakte Deutsch 1 und die Zusatzmaterialien sind aus dem Deutsch Konkret: Fundgrube1, Ideen: Arbeitsbuch 1 und Genial: Arbeitsbuch A1. Das Thema ist Schule. Dieses Thema teilt sich in drei Unterthemen, nämlich Schulsachen, Unterrichtsfächer und Aktivitäten in der Schule. Das Unterrichtsmodell dieser Forschung besteht aus drei Phasen, nämlich: Einführungsphase, Erarbeitungsphase, in der es Spielphasen (Vorbereitung, Spiel, Auswertung) gibt und Schlussphase.

In der Einführungsphase versuchen die Lehrer die Aufmerksamkeit der Schüler zu erhalten. Also werden die Schüler die Aufmerksamkeit beim

Deutschlern haben. In der Erarbeitungsphase üben die Schüler den Wortschatz mit dem Spiel “Wörter legen”. In der Schlussphase geben die Lehrer den Schülern Aufgabe über den gelernten Wortschatz.

Durch diese Forschung kann es vermuten, dass das Spiel “Wörter legen” als Alternative der Wortschatzübung verwendet werden kann.

B. Interpretation

In dieser Forschung werden relevante Theorien gesammelt und der Wortschatz wird von dem Thema Schule gewählt. Danach werden die Unterrichtsphasen der Wortschatzübung mit der Verwendung des Spiels “Wörter legen” entworfen. Dann werden die Unterrichtspläne dargestellt.

C. Implikation

Das Spiel “Wörter legen” kann als Alternative beim Unterricht der Wortschatzübung verwendet werden. Es ist interessant für die Schüler, wenn sie den Wortschatz mit einem Spiel üben. Bild und Text werden in den Unterrichtsplänen verwendet, um die Aufmerksamkeit der Schüler beim Lernen zu konzentrieren. Danach spielen die Schüler das Spiel “Wörter legen”. Nachdem das Spiel gespielt wurde, geben die Lehrer den Schülern die Aufgabe über den gelernten Wortschatz. Mit dem Spiel “Wörter legen” können die Schüler den Wortschatz, der in der Einführungsphase gelernt werden, von Buchstaben ordnen.

D. Besprechung des Modells

In dieser Forschung wird das Spiel “Wörter legen” als Hilfsmittel beim Wortschatzübung zum Thema Schule verwendet. Mit diesem Spiel können die Schüler den Wortschatz im Kopf länger behalten. In dieser Forschung werden drei Unterrichtspläne dargestellt. In jedem Unterrichtsplan gibt es Unterrichtsphasen, damit der Unterricht in der Klasse gut veranstaltet werden kann.

IV. Abschluss

A. Schlussfolgerung

Das Spiel "Wörter legen" hilft den Lehrern beim Unterricht der Wortschatzübung. Also wird das Lernziel erreicht. Das Spiel "Wörter legen" kann als Alternative der Wortschatzübung gelten.

B. Vorschläge

Es hilft sehr, wenn bei der Wortschatzübung die Lehrer Medien, wie Projektor oder Kärtchen, verwenden. Andere Hilfsmittel sind Spielen zur Wortschatzübung, damit die Schüler mehr Spaß beim Deutschlernen haben.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan basmalah penulis menyampaikan segala puji dan syukur hanya kepada Allah SWT atas segala nikmat dan karunia yang diberikan, serta shalawat kepada Rasulullah SAW, sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan.

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Dra. Santia, M.Pd. dan Dra. Rina Agustin, M.Pd. sebagai dosen pembimbing, Dra. Indira Kusumadewi, M.Pd. sebagai pembimbing akademik dan ketua jurusan bahasa Jerman, serta kepada bapak dan ibu dosen yang telah membimbing dan mendidik penulis selama menuntut ilmu di jurusan bahasa Jerman.

Terima kasih sebesar-besarnya kepada mama dan papa atas dukungan, perhatian, serta doa yang diberikan untuk penulis. Terima kasih juga disampaikan kepada teman-teman di jurusan bahasa Jerman, khususnya angkatan 2006, dan seluruh pihak-pihak lain yang telah memberikan bantuan, dorongan, semangat, serta doa kepada penulis dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Tentunya penulisan tugas akhir ini belum sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik dari semua pihak. Semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi siapapun yang membacanya.

Jakarta, 2 Mei 2012

F.S.

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	(1)
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
<i>ZUSAMMENFASSUNG</i>	v
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Waktu dan Tempat Penelitian	7
G. Manfaat Penelitian	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Acuan Teori	8
1. Acuan Teori Model Pembelajaran	8
1.1. Acuan Teori Tahap-Tahap Model Pembelajaran	9
2. Acuan Teori Kosakata	11

3. Acuan Teori Permainan	12
3.1. Acuan Teori Tahap-Tahap Permainan	13
3.2. Acuan Teori Permainan <i>Wörter Legen</i>	15
4. Penelitian yang Relevan	18
B. Analisis	19
 III. HASIL PENELITIAN	
A. Model (<i>Design</i>)	23
B. Interpretasi	24
C. Implikasi	27
D. Pembahasan	28
 IV. PENUTUP	
A. Kesimpulan	31
B. Saran	31
 DAFTAR PUSTAKA	 33

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1. Tahap-Tahap Model Pembelajaran	23

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) I	35
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) II	49
Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) III	64
Lampiran 4. Daftar Kosakata pada Sub Tema <i>Schulsachen</i> dalam RPP I	77
Lampiran 5. Daftar Kosakata pada Sub Tema <i>Unterrichtsfächer</i> dalam RPP II	78
Lampiran 6. Daftar Kosakata pada Sub Tema <i>Schulsachen</i> Dilatihkan dengan Permainan <i>Wörter Legen</i> dalam RPP I	79
Lampiran 7. Daftar Kosakata pada Sub Tema <i>Unterrichtsfächer</i> Dilatihkan dengan Permainan <i>Wörter Legen</i> dalam RPP II	80
Lampiran 8. Daftar Kosakata pada Sub Tema <i>Aktivitäten in der Schule</i> Dibahas dan Dilatihkan dengan Permainan <i>Wörter Legen</i> dalam RPP III	81
Lampiran 9. Kartu Permainan <i>Wörter Legen</i> dalam RPP I	82
Lampiran 10. Kartu Permainan <i>Wörter Legen</i> dalam RPP II	93
Lampiran 11. Kartu Permainan <i>Wörter Legen</i> dalam RPP III	100