

## ABSTRAK

Mochamad Fadli Fauzie. Model Pembelajaran Tata Bahasa *Wechselpräpositionen* Subtema *Freizeitbeschäftigungen* dengan Menggunakan Permainan Interaktif *Sentence Game*. Skripsi. Jakarta: Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Jakarta. Februari. 2016.

Terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa dalam pembelajaran bahasa Jerman, yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Dalam pengembangan empat keterampilan berbahasa tersebut diperlukan unsur-unsur penunjang keterampilan berbahasa dan salah satunya adalah tata bahasa. Agar dapat memudahkan siswa untuk berlatih tata bahasa, siswa dilatih dengan menggunakan permainan interaktif *sentence game*.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menyusun model pembelajaran tata bahasa *Wechselpräpositionen* subtema *Freizeitbeschäftigungen* dengan menggunakan permainan interaktif *Sentence Game*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan teknik studi pustaka.

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan, bahwa tahap-tahap model pembelajaran tata bahasa *Wechselpräpositionen* subtema *Freizeitbeschäftigungen* disusun dalam 3 tahap pembelajaran: (1) Kegiatan Pendahuluan, (2) Kegiatan Inti, dan (3) Kegiatan Penutup. Kegiatan inti terdiri dari 5 kegiatan: (1) Mengamati (*Präsentation*), (2) Menanya, (3) Mengumpulkan Informasi (*Semantisierung, Üben*), (4) Mengasosiasi, dan (5) Mengkomunikasikan. Penggunaan *sentence game* ini diterapkan pada tahap inti kegiatan *Üben* agar siswa dapat berlatih tata bahasa *Wechselpräpositionen* dengan mudah. Pembelajaran tata bahasa dengan model ini disusun dalam satu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan alokasi waktu 4 x 45 menit.

Kata kunci: *Wechselpräpositionen, Sentence Game*

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Mochamad Fadli Fauzie  
No.Reg : 2615101246  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Judul Skripsi : Model Pembelajaran Tata Bahasa *Wechselpräpositionen*  
Subtema *Freizeitbeschäftigungen* dengan Menggunakan  
Permainan Interaktif *Sentence Game*

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji, dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

## DEWAN PENGUJI

### Pembimbing I

Dra. Erna Triswantini, M.Pd  
NIP. 19620126 199003 2 001

### Penguji I

Dra. Azizah H Siregar, M.Pd  
NIP.19641218 198903 2 001

### Pembimbing II

Dra. Santiah, M.Pd  
NIP. 19640708 199303 2 001

### Penguji II

Dra. Ellychristina DH, M.Pd  
NIP.19611223 198603 2 002

### Ketua Penguji

Dra. Azizah H Siregar, M.Pd  
NIP.19641218 198903 2 001

Jakarta, .....

Dekan

Dr. Aceng Rachmat, M.Pd  
NIP. 19571214 199003 1 001

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Mochamad Fadli Fauzie  
No.Reg : 2615101246  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Judul Skripsi : Model Pembelajaran Tata Bahasa *Wechselpräpositionen*  
Subtema *Freizeitbeschäftigungen* dengan Menggunakan  
Permainan Interaktif *Sentence Game*

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, apabila terbukti saya melakukan tindakan plagiat.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, .....

Mochamad Fadli Fauzie  
No.Reg 2615101246

## **LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

---

Sebagai sivitas akademik Universitas Negeri Jakarta saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mochamad Fadli Fauzie  
No.reg : 2615101246  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Jenis Karya : Skripsi  
Judul : Model Pembelajaran Tata Bahasa *Wechselpräpositionen*  
Subtema *Freizeitbeschäftigungen* dengan Menggunakan  
Permainan Interaktif *Sentence Game*

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Ekklusif (Non-Exclusive Royalty free Right) atas karya ilmiah saya. Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekklusif ini, Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lainnya **untuk kepentingan akademis** tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai hak pemilik Hak Cipta. Segala Bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Jakarta  
Pada tanggal, .....

Yang menyatakan,

Mochamad Fadli Fauzie  
No.Reg 2615101246

## **ZUSAMMENFASSUNG**

Mochamad Fadli Fauzie. Das Unterrichtsmodell der Grammatik Wechselpräpositionen zum Subthema Freizeitbeschäftigungen mit interaktivem *Sentence Game*-Spiel . Eine wissenschaftliche Abschlussarbeit zur Erlangung des Titels Sarjana Pendidikan. Jakarta : Deutschabteilung der Sprach- und Kunstfakultät der staatlichen Universität Jakarta. Februar. 2016.

Heutzutage ist Deutsch eine von vielen Fremdsprachen, die in der Oberschule beigebracht wird. Es gibt vier Fertigkeiten im Deutschunterricht, die von den Schülern beherrscht werden sollen, nämlich Hören, Sprechen, Lesen, und Schreiben. Aber die Grammatik lässt sich nicht von diesen vier Fertigkeiten trennen, denn die Grammatik ist die unterstützenden Sprachelementen, die in den vier Fertigkeiten integriert sind. Wenn die Schüler diese Sprachelemente nicht beherrschen, dann befinden sie sich auf Schwierigkeiten. Aber in der Tatsache haben die Schüler noch die Schwierigkeiten bei der Beherrschung der Grammatik.

Jede Sprache hat ihre eigene grammatische Regeln. Eine von deutscher Grammatik, die die Schüler in der SMA gelernt haben, ist Präposition. Präpositionen bestehen aus vier Gruppen, nämlich (1) Präpositionen mit Akkusativ, (2) Präpositionen mit Dativ, (3) Präpositionen mit Akkusativ und Dativ (Wechselpräpositionen), dan (4) Präpositionen mit Genitiv.

Nach der Erfahrung des Forschers bei *Program Kegiatan Mengajar (PKM)* haben die Schüler noch Schwierigkeiten, Wechselpräpositionen zu üben. Die Schwierigkeiten liegen daran, dass die Schüler keine passende Präposition und kein passendes Kasus (Akkusativ oder Dativ) nach dem Kontext und der

Situation bestimmen können. Außerdem ist es wichtig, dass es keine Visuellisierung eines Satzes gibt.

Aus diesem Grund sollte der Lehrer ein alternatives Medium als Hilfsmittel finden, damit die Schüler die Wechselpräpositionen besser verstehen können. Das unterstützende Medium, das auf Technologie basiert, ist heutzutage eine Notwendigkeit und kann von den Lehrern im Unterricht benutzt werden, z.B. Computer. Der Unterricht mit dem Computer wird *Computer Assisted Instruction (CAI)* genannt. In *CAI* werden einige Formate entwickelt, z.B. das Spiel. In dieser Forschung wird das interaktive *Sentence Game*-Spiel ausgewählt, um Wechselpräpositionen zu üben, denn mit *Sentence Game* können die Schüler die deutsche Grammatik leichter verstehen, Spaß bei dem Deutschunterricht haben, und Interesse an Deutschlernen steigern.

Aufgrund der oben genannten Gründe wird bei dieser Forschung ein Unterrichtsmodell der Grammatik Wechselpräpositionen zum Subthema Freizeitbeschäftigungen mit *Sentence Game* vorgeschlagen.

Die Fragen dieser Forschung sind : Welche Schwierigkeiten haben die Schüler bei den Wechselpräpositionenübungen? Kann *Sentence Game* den Schülern bei den Wechselpräpositionenübungen zum Subthema Freizeitbeschäftigungen helfen ? Wie sieht das Unterrichtsmodell der Grammatik Wechselpräpositionen zum Subthema Freizeitbeschäftigungen mit interaktivem *Sentence Game*-Spiel aus? Wie sind die Unterrichtsphasen der Grammatik

Wechselpräpositionen zum Subthema Freizeitbeschäftigungen mit interaktivem *Sentence Game*-Spiel?

Diese Forschung wird durchgeführt, um das Unterrichtsmodell der Grammatik Wechselpräpositionen zum Subthema Freizeitbeschäftigungen mit *Sentence Game* zu erstellen und wurde in der Bibliothek der Deutschabteilung, der Universitas Negeri Jakarta und des Goethe Instituts Jakarta vom 2013 bis 2015 durchgeführt. Diese Forschung kann als ein alternatives Unterrichtsmodell der Grammatik Wechselpräpositionen für die Schüler Klasse XII gelten.

Wechselpräpositionen sind die Präpositionen, die mit dem Akkusativ und dem Dativ auftreten können. Die Präpositionen sind an, auf, hinter, in, neben, über, unter, vor und zwischen. Wenn man eine Richtung (Wohin?) angibt, benutzt man die Präposition und den Akkusativ. Wenn man einen Standort (Wo?) angibt, benutzt man die Präposition und den Dativ. Die Wechselpräpositionenübungen haben enge Beziehung mit bestimmten Verben, entweder sie transitiv oder intransitiv sind. In dieser Forschung werden transitive Verben, z.B. legen, stellen, setzen, und intransitive Verben, z.B. liegen, stehen, sitzen benutzt. Diese Übung wird in *Sentence Game*-Spiel formuliert.

*Sentence Game* ist ein interaktives, Satz-konstruktives Spiel mit einem fehlenden Wort oder mehreren fehlenden Wörtern. Das Spiel beginnt mit dem Ersetzen eines Wortes oder mehr mit wenigen möglichen Antworten. Der Satz in diesem Fall ist der Satz mit den Wechselpräpositionen, und die fehlenden Wörter

im Satz sind eine Präposition und Artikel mit dem Kasuswechsel. Die Schüler müssen die passenden Präposition ergänzen, um einen ganzen Satz zu erstellen.

Die Unterrichtsphasen von Bimmel, Kast, Neuer und *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013* werden in dieser Forschung kombiniert. In der ersten Phase sollen die Schüler motiviert und sich an das vorherigen Materials erinnert werden. In der zweiten Phase erklärt der Lehrer den Schülern die Materialien Wechselpräpositionen. In dieser Phase werden die Schüler Wechsel-präpostionenübungen mit *Sentence Game* zum Subthema Freizeitbeschäftigungen üben. Sie machen auch Wechselpräpostionenübungen vom Buch. Die letzte Phase ist die Schlussfolgerung. In dieser Forschung wird ein Unterrichtsplan mit *Sentence Game* zum Subthema Freizeitbeschäftigungen entworfen. Die Lehrmaterialien in diesem Unterricht werden aus dem folgenden Buch entnommen, nämlich Kontakte Deutsch 2.

Das Unterrichtsmodell der Grammatik Wechselpräpositionen zum Subthema Freizeitbeschäftigungen mit *Sentence Game* besteht aus drei Phasen und diese drei Phasen sind:

(1) *Kegiatan Pendahuluan* (Einführung)

In dieser Phase wird Aufmerksamkeit der Schüler im Unterricht geweckt. Der Lehrer kann die Schüler motivieren. Auch wiederholt der Lehrer die letzten Unterrichtsmaterialien über das Thema Beruf mit einigen Fragen. Diese Aktivität gilt als der Stimulus der Schüler im Hinblick auf dem letzten Material.



(2) *Kegiatan inti* :

(a) *Mengamati* (Präsentation)

In dieser Phase präsentiert der Lehrer einen Text mit Bildern zum Subthema Freizeitbeschäftigungen, in dem es die Materialien Wechselprepositionen gibt. Der Lehrer bittet die Schüler darum, auf den Text zu achten und den Text zu lesen. Danach fragt der Lehrer nach dem Inhalt des Textes und auch die Schüler kommentieren über den Text.

(b) *Menanya*

In dieser Phase können die Schüler nach den Unklarheiten fragen. Durch diese Aktivität können die Interesse der Schüler entwickeln.

(c) *Mengumpulkan Informasi* (Semantisierung, Üben)

In dieser Phase sammeln die Schüler die Informationen. Nach der Einführung in das Material ergänzen die Schüler die Tabelle aus dem Text mit Bildern als Hilfsmittel. Dann wird die Tabelle zusammen besprochen. Die Schüler können selbst von den gegebenen Beispielsätzen die Regel der Grammatik Wechselprepositionen herausfinden. Danach gibt der Lehrer den Schülern *Sentence Game*-Spiel. Der Lehrer erklärt zuerst die Regel des *Sentence Game*-Spiels, damit die Schüler dieses Spiel richtig spielen können. Außerdem können sie die Regel der Grammatik Wechselprepositionen aus dem Spiel formulieren.

(d) *Mengasosiasi*

In dieser Phase verarbeiten die Schüler die Informationen, die vorher eingeführt wurden, selbst zu gebrauchen. Dann gibt der Lehrer den Schülern die Übungen.

(e) *Mengkomunikasikan*

In dieser Phase beschreiben und erzählen die Schüler Informationen noch einmal. Sie werden die Chance vom Lehrer gegeben, um die Übungen vor der Klasse zu antworten.

(3) *Kegiatan Penutup*

In dieser Phase gibt der Lehrer den Schülern Auswertungsübungen. Der Zweck ist es, das Verstehen der Schüler zu messen. Danach ziehen sie eine Schlussfolgerung vom heutigen Material.

Das Ergebnis dieser Forschung kann als Alternative des Unterrichtsmodells der Grammatik Wechselpräpositionen zum Subthema Freizeitbeschäftigungen verwendet werden. In dieser Forschung wird das interaktive Spiel benutzt. Theoretisch kann das Unterrichtsmodell der Grammatik Wechselpräpositionen mit *Sentence Game* zum Subthema Freizeitbeschäftigungen benutzt werden.

Die Schlussfolgerung dieser Forschung ist, dass das Unterrichtsmodell aus drei Phasen besteht, nämlich *Kegiatan Pendahuluan* (Einführung), *Kegiatan inti* : *Mengamati* (Präsentation), *Menanya*, *Mengumpulkan Informasi* (Semantisierung, Üben), *Mengasosiasi*, *Mengkomunikasikan*, und *Kegiatan Penutup*.

Es wird vorgeschlagen, dass (1) der Lehrer dafür sorgen sollte, dass die Schüler Laptops bringen, (2) der Lehrer erst die Regel des *Sentence Game*-Spiels erklären sollte, damit die Situation der Klasse in Ordnung geht, (3) der Lehrer *Sentence Game* nach der passenden Unterrichtsphase verwenden sollte, so dass die Schüler die Materialien besser verstehen können.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmatNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Peneliti menyadari, bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, maka sulit bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada Dra. Erna Triswantini, M.Pd. selaku dosen pembimbing sekaligus Penasihat Akademik dan Dra. Santiaah, M.Pd. selaku dosen pembimbing, Dra. Kurniasih R. H, M. A. selaku Ketua Program Studi dan juga Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman yang telah mendidik dan membimbing peneliti. Ucapan terima kasih juga peneliti ucapkan kepada kedua orang tua yang tak henti-hentinya mendoakan peneliti, kakak-kakak dan adik tercinta yang selalu mendukung peneliti dan sahabat sekaligus teman-teman di Jurusan Bahasa Jerman, khususnya angkatan 2010, serta semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari, bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu peneliti mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk perbaikan skripsi ini.

Jakarta, Februari 2016

MFF

## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iv
ZUSAMMENFASSUNG.....	v
KATA PENGANTAR .....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Perumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7

### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Teori.....	9
1. Model Pembelajaran.....	9
2. <i>Wechselpräpositionen</i> .....	19
3. Media Pembelajaran .....	22
4. <i>Sentence Game</i> .....	25
4.1 <i>Fehlendes Einfügen</i> .....	26
4.2 <i>Lücken würfeln</i> .....	27
5. Hasil Penelitian yang Relevan.....	35
B. Analisis .....	36

### BAB III HASIL PENELITIAN

A. Model (Desain) Pembelajaran Tata Bahasa <i>Wechselpräpositionen</i> Subtema <i>Freizeitbeschäftigungen</i> dengan Menggunakan <i>Sentence Game</i> .....	43
B. Interpretasi .....	44

C. Implikasi .....	52
D. Pembahasan .....	54

#### **BAB IV PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	57
B. Saran .....	58

#### **DAFTAR PUSTAKA..... 59**

#### **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	61
Lampiran 2 Gambar Berjudul <i>Wer will, kann alles werden</i> .....	88
Lampiran 3 Teks Stefanie – <i>eine Frau auf den Bau</i> .....	89
Lampiran 4 Mencocokkan Teks dan Gambar .....	90
Lampiran 5 Tabel Skema Preposisi .....	91
Lampiran 6 Melengkapi Tabel dari Informasi Teks .....	92
Lampiran 7 <i>Was machen die Leute auf dem Bau ?</i> .....	93
Lampiran 8 <i>Wo ist/steht/sitzt/arbeitet Stefanie auf der Zeichnung ?</i> .....	94
Lampiran 9 <i>Ein Schmetterling hat sich verirrt</i> .....	95
Lampiran 10 <i>Wie sieht Elkes Zimmer jetzt aus ?</i> .....	97
Lampiran 11 Tampilan <i>Sentence Game</i> .....	98
Lampiran 12 Kunci Jawaban .....	120
Lampiran 13 Tabel Penilaian <i>Sentence Game</i> materi <i>Wechselpräpositionen</i> ....	125