

**MEDIA TEKA – TEKI SILANG BERGAMBAR DALAM
PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN**



Disusun oleh:

NURFITRIANA

07203244028

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA JERMAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2013

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Bukan Skripsi yang berjudul *Media teka-teki silang bergambar dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman* ini telah disetujui oleh dosen pembimbing dan telah diujikan.



Yogyakarta, 10 Juli 2013

Pembimbing,

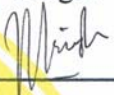


Dra. Retno Endah SM, M.Pd.

NIP. 19620414 198703 2 002

PENGESAHAN

Tugas Akhir Bukan Skripsi yang berjudul **“Media Teka-Teki Silang Bergambar dalam Pembelajaran kosakata Bahasa Jerman”** ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 10 Juli 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1. Dra. Wening Sahayu, M.Pd	Ketua Penguji		16-7-2013
2. Dr. Sufriati Tanjung, M.Pd	Penguji I		16-7-2013
3. Dra. Retno Endah SM, M.Pd	Sekretaris Penguji		16-7-2013

Yogyakarta, 10 Juli 2013

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta



Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.

NIP. 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Nurfitriana

NIM : 07203244028

Jurusan : Pendidikan Bahasa Jerman

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan ketika penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, Juli 2013

Penulis,



Nurfitriana

NIM. 07203244028

MOTTO

Boleh saja terobsesi menjadi orang sukses, meskipun sebenarnya jauh lebih berarti ketika kesuksesan itu membawa manfaat bagi orang lain.

(Albert Einstein, 1875- 1955)

Masalah yang sebenarnya hanya ada pada persepsi. Tiada realita kecuali realita yang kita persepsikan. Apa yang nyata adalah apa yang kita persepsikan.

(Tom Peters & Nancy Austin)

Selalu optimis dalam menyikapi semua masalah yang kita hadapi

(Mein Vater)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim,

Alhamdulillah,

Kepada ibu Suwarti yang senantiasa mendoakanku disetiap langkah, tak jemu selalu memberikan nasehat-nasehat, sehingga ananda bisa menyelesaikan tanggung jawab ini semoga membuat ibu bahagia. Aku sayang ibu.

Kepada bapak Tamby Sugara yang selalu memberiku nasehat-nasehat, selalu memotivasiku dan selalu memfasilitasi semua kebutuhanku. Tak ada orang tua sehebat bapak.

Untuk keluargaku semua yang selalu memberikanku semangat dalam mengerjakan tugas ini, sehingga aku bisa menyelesaikannya dengan baik, terima kasih untuk semuanya.

Mein Schatz Agung yang selalu ada buatku di kala sedih, selalu mengantarku berangkat kuliah, memberikanku semangat untuk mengerjakan tugas ini ich liebe dich.

Mbak Ida yang selalu menjawab semua pertanyaan- pertanyaanku di jurusan tanpa merasa bosan.

Semua sahabat seperjuanganku Enci, Chan, Ningsih, Ambar, Ratih, terimakasih kalian selalu mensupport aku dan setia menemani di jurusan.

Untuk Titis, Utin, Juli, Adi, Seto terima kasih telah membantuku dalam menyelesaikan penulisan ini.

Semua sahabat-sahabatku yang tak bisa ku sebutkan satu persatu, terima kasih kalian sudah banyak membantuku dan bersabar ada ketika aku membutuhkan bantuan kalian. Semoga Tuhan senantiasa memberikan berkah untuk kalian semua.

Teman-teman PB. Jerman angkatan 2007 dan teman-teman PB. Jerman lainnya terima kasih selalu membuatku semangat dalam menjalani kuliah.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, Tuhan Semesta Alam. Syukur atas segala nikmat dan karuniaNya, karena dengan rahmatNya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Bukan Skripsi ini untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata 1.

Tugas Akhir Bukan Skripsi ini dapat terselesaikan tentunya juga karena adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karenanya penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat,

1. Bapak Prof. Dr. Zamzani, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNY.
2. Ibu Dr. Widyastuti Purbani, M.A, selaku Pembantu Dekan I Fakultas Bahasa dan Seni UNY.
3. Ibu Dra. Lia Malia, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman, FBS, UNY.
4. Ibu Dra. Retno Endah Sri Mulyati, M.Pd, selaku Pembimbing yang telah dengan penuh kesabaran dan keikhlasan membimbing, memberi masukan yang sangat membangun serta memberi pengarahan dalam menyelesaikan Tugas Akhir Bukan Skripsi ini guna mendapatkan hasil yang terbaik.
5. Ibu Yati Sugiarti, M.Hum. selaku Pembimbing Akademik yang telah memberi dukungan dan tanpa merasa bosan dan mengingatkan hal-hal positif yang berkaitan dengan akademik. Terimakasih banyak atas semua dukungan yang telah diberikan kepada penulis.
6. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman, FBS UNY atas berbagai bimbingan dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu proses penyelesaian Tugas Akhir Bukan Skripsi ini hingga akhir.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Tugas Akhir Bukan Skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik

dan saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan Tugas Akhir Bukan Skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap penulisan Tugas Akhir Bukan Skripsi ini dapat memberi manfaat kepada semua pihak.

Yogyakarta, Juli 2013

Penulis

Nurfitriana

NIM. 07203244028

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
ABSTRAK.....	xii
<i>KURZFASSUNG</i>	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan.....	4
BAB II DESKRIPSI TEORI.....	5
A. Hakikat Pembelajaran Bahasa Jerman sebagai Bahasa Asing.....	5
a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Asing.....	5
b. Pembelajaran Bahasa Jerman sebagai Bahasa Asing.....	8
B. Media Pembelajaran.....	10
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	10
b. Tujuan Media Pembelajaran.....	11
c. Fungsi Media Pembelajaran.....	12
d. Pemilihan Media Pembelajaran.....	16
e. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	17
C. Media Permainan Bahasa.....	21
a. Pengertian Media Permainan Bahasa.....	21
b. Tujuan Permainan Bahasa.....	25

c. Kelebihan dan Kelemahan Permainan Bahasa.....	26
D. Teka-Teki Silang Bergambar.....	27
E. Pengertian Kosakata.....	34
BAB III PEMBAHASAN.....	38
A. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Jerman dengan Media Teka Teki Silang Bergambar.....	38
B. Pelaksanaan Pembelajaran Penguasaan Kosakata dengan Media Teka-Teki Silang Bergambar.....	39
C. Kelebihan dan Kelemahan Media Teka-Teki Silang Bergambar dan bagaimana cara mengatasinya	41
BAB IV PENUTUP.....	43
A. Kesimpulan	43
B. Saran	45
DAFTAR PUSTAKA.....	46
LAMPIRAN	
A. Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	48
B. Lampiran 2 Teks Surat Bahasa Jerman.....	52
C. Lampiran 3 Soal Teka-Teki Silang Bergambar.....	54
D. Lampiran 4 Kunci Jawaban.....	55

MEDIA TEKA – TEKI SILANG BERGAMBAR DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN

Oleh: NURFITRIANA

NIM: 07203244028

ABSTRAK

Penulisan tugas akhir ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) penggunaan media Teka- Teki Silang Bergambar dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman, (2) kelebihan dan kelemahan media Teka- Teki Silang Bergambar dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman dan bagaimana cara mengatasinya.

Langkah-langkah dalam penggunaan media Teka- Teki Silang Bergambar ini adalah sebagai berikut. (1) Pertama adalah pendidik memberikan apersepsi, yaitu dengan cara memberikan pertanyaan. (2) Pendidik memberikan teks surat bahasa Jerman kepada peserta didik, kemudian pendidik menjelaskan kepada peserta didik. (3) Pendidik meminta peserta didik membagi kelas dalam 8 kelompok. (4) Pendidik membagikan soal kepada peserta didik. (5) Pendidik meminta peserta didik untuk mengerjakan soal bersama-sama. (6) Pendidik dan peserta didik bersama membahas hasil pekerjaan dan yang paling baik hasil pekerjaannya adalah pemenangnya. (7) Pendidik dan peserta didik menyimpulkan materi yang telah dibahas bersama. (8) Pendidik menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

Media teka- teki silang bergambar memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan. Kelebihan media ini adalah sebagai berikut. (1). Peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. (2) Peserta didik lebih fokus dan berkonsentrasi dalam pembelajaran. (3) Peserta didik dilatih menjadi sabar. (4) Tidak membutuhkan biaya yang cukup besar (5) Mudah digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan LCD. (6) Media Teka-Teki Silang Bergambar dapat membina rasa sosial peserta didik, jika media tersebut digunakan dalam sebuah kelompok. Kelemahan media ini antara lain yaitu: (1), Saat permainan berlangsung menimbulkan suara ramai dan gelak tawa, sehingga dapat mengganggu kelas lain. (2) Tidak semua materi menggunakan pembelajaran kosakata.

DAS KREUZWORTRÄTSEL ALS DAS MEDIUM IN DEUTSCHEN WORTSCHATZUNTERRICHT

Von Nurfitriana
Studentennummer 07203244028

KURZFASSUNG

Das Ziel dieser schriftlichen Arbeit ist, (1) die Verwendung des Kreuzworträtsels beim Deutschen Wortschatzunterricht, (2) die Vor- und Nachteile des Kreuzworträtsels zu beschreiben.

Die Vorgehensweise mit dem Kreuzworträtsel beim Deutschen Wortschatzunterricht. (1) Erstens ist die Aktivierung des Vorwissens von den Lernenden wichtig, indem der Lehrer den Lernenden einige Fragen stellt. (2) Der Lehrer gibt den Lernenden einen deutschen Brieftext. (3) Der Lehrer fordert die Lernenden auf, sich in acht Gruppen aufzuteilen. (4) Der Lehrer gibt den Lernenden eine Aufgabe. (5) Der Lehrer bittet die Lernenden, die Aufgabe in der Gruppe zu machen. (6) Der Lehrer und die Lernenden besprechen die Aufgabe zusammen und die Gruppe, die das beste Ergebnis hat, hat gewonnen. (7) Der Lehrer und die Lernenden fassen die Inhalte, die zusammengefasst wurden. (8) Der Lehrer schließt den Unterricht mit einem Gruß.

Das Medium Kreuzworträtsel hat einige Vor- und Nachteile. Die Vorteile dieses Mediums sind: (1) Die Lernenden beteiligen sich aktiv beim Deutschen Wortschatzunterricht. (2) Die Lernenden beim Unterricht sind konzentriert. (3) Die Lernenden sind geduldig. (4) Das Kreuzworträtsel ist als kostengünstiges Medium. (5) Man kann das Kreuzworträtsel im Unterricht auf einfache Weise benutzen mit einem LCD. (6) Dieses Medium kann das soziale Verhalten von den Lernenden aufbauen, wenn dieses Medium in Gruppen verwendet wird. Die Nachteile dieses Mediums sind: (1) Das Kreuzworträtsel ist schwierig, wenn es in einer großen Klasse gebraucht wird. (2) Während des Spieles sprechen und lachen die Lernenden laut. (3) Nicht alle Materie können beim Wortschatzunterricht vermittelt werden.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Jerman bukan merupakan bahasa asing pertama yang diterima peserta didik di Indonesia karena pada umumnya peserta didik mendapat pelajaran Bahasa Inggris sebagai bahasa asing pertama yang mereka terima di sekolah. Bahasa Jerman sendiri baru dipelajari ketika peserta didik menempuh Sekolah Menengah Atas. Oleh karena itu, peserta didik sering beranggapan bahwa bahasa Jerman sulit untuk dikuasai. Tidak dapat dipungkiri bahwasanya dalam mengajarkan bahasa asing khususnya bahasa Jerman, pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam mengajar, agar peserta didik mampu memahami dan menguasai bahasa tersebut. Peserta didik dituntut untuk mampu menguasai bahasa Jerman dalam empat keterampilan, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Setiap keterampilan tersebut tentu saja tidak dapat terlepas dari kemampuan penguasaan kosakata karena kosakata sendiri merupakan salah satu unsur bahasa sebagai alat untuk mengungkapkan makna di samping tata bahasa.

Penguasaan kosakata dalam bahasa Jerman bagi sebagian peserta didik bukan merupakan hal yang mudah karena mereka menghadapi bahasa asing kedua setelah bahasa Inggris dan mereka masih jarang menemukan kosakata tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu peran pendidik adalah membantu peserta didik agar lebih mudah menguasai kosakata dalam bahasa Jerman. Banyak

peserta didik mengalami kesulitan dalam mempelajari kosakata bahasa Jerman. Berdasarkan hasil observasi pada saat PPL di SMA Negeri 1 Sewon peserta didik mengalami permasalahan dalam pembelajaran bahasa Jerman, di antaranya adalah sulit menguasai kosakata dalam bahasa Jerman, motivasi yang dimiliki peserta didik dalam mempelajari bahasa Jerman rendah. Selain itu juga metode yang digunakan kurang efisien dan proses pembelajaran terlalu monoton, sehingga membuat peserta didik merasa bosan. Hal yang paling mempengaruhi pembelajaran bahasa Jerman adalah media pembelajaran yang kurang menarik. Media teka-teki silang bergambar adalah media yang sangat menarik, karena dilengkapi dengan gambar, sehingga membuat peserta didik antusias dan senang mengikuti proses belajar mengajar.

Media teka-teki silang bergambar adalah media yang efektif digunakan untuk pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Peserta didik dapat mudah memahami kosakata bahasa Jerman dengan media teka-teki silang bergambar. Media yang sangat menarik sangat mempengaruhi pembelajaran peserta didik. Dengan media pembelajaran yang menarik akan menambah motivasi para peserta didik dan membantu mereka dalam memahami kosakata bahasa Jerman. Media teka-teki silang bergambar masih jarang digunakan di sekolah-sekolah. Selama ini para pendidik hanya mengandalkan media dari sekolah yang membuat peserta didik merasa bosan dan jenuh. Dengan media teka-teki silang bergambar dalam pembelajaran bahasa Jerman peserta didik akan lebih tertarik tanpa dibebani rasa takut, dan menjadi lebih aktif dalam pembelajaran bahasa Jerman, terutama dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman. Oleh karena itu dalam makalah ini penulis

bermaksud mendeskripsikan bagaimana implementasi teka-teki silang bergambar dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman dan diharapkan makalah ini dapat meningkatkan kreatifitas pendidik dalam menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan tentunya membuat peserta didik lebih semangat mengikuti proses pembelajaran bahasa Jerman.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan beberapa permasalahan sebagai berikut:

- 1) Metode yang digunakan saat proses belajar mengajar kurang menyenangkan.
- 2) Peserta didik sulit menguasai kosakata bahasa Jerman.
- 3) Motivasi peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Jerman rendah.
- 4) Proses belajar mengajar yang monoton.
- 5) Media pembelajaran yang kurang menarik.
- 6) Teka-teki silang bergambar masih jarang digunakan di sekolah-sekolah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka tulisan ini di fokuskan pada media pembelajaran teka-teki silang bergambar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana implementasi teka-teki silang bergambar dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman ?

2. Kendala-kendala apa saja yang dihadapi dalam penerapan teka-teki silang bergambar dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman dan bagaimana cara mengatasinya?

E. Tujuan Penulisan Makalah

Untuk mendeskripsikan implementasi media teka-teki silang bergambar dalam pembelajaran bahasa Jerman dan kendala yang muncul dalam penerapannya.

F. Manfaat Penulisan Makalah

Penulis berharap bahwa makalah ini dapat bermanfaat antara lain

1. Bagi peserta didik, belajar bahasa Jerman dengan teka-teki silang bergambar dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang kosakata bahasa Jerman.
2. Bagi pendidik, makalah ini akan dapat memberikan penjelasan mendalam kepada pendidik bahwa penggunaan teka-teki silang bergambar juga dapat mempermudah pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

BAB II

DESKRIPSI TEORI

A Hakikat Pembelajaran Bahasa Jerman sebagai Bahasa Asing

a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Asing

Bahasa merupakan sarana untuk berkomunikasi antar manusia. Oleh karena itu, wajar apabila sejak kecil manusia senantiasa berusaha untuk menguasai bahasa. Bahasa adalah seperangkat sistem simbolik linguistik yang digunakan di dalam suatu kebiasaan yang sama oleh sejumlah orang yang memungkinkan orang berkomunikasi dan dapat dimengerti antara satu dengan yang lainnya. Pengertian bahasa menurut Finnochiaro (1964: 8) dalam Rombepajung (1988: 23) "*Language is a system of arbitrary vocal symbols which permits all people in a given culture or other people who have learned the systems of that culture to communicate or to interact*"

Makna dari pendapat di atas adalah bahasa merupakan suatu sistem simbol vokal yang arbitrer yang memungkinkan orang dalam masyarakat tertentu, atau orang lain yang telah mempelajari sistem tersebut untuk berkomunikasi atau berinteraksi.

Bahasa menurut Hardjono (1988: 22-23) juga memiliki fungsi antara lain sebagai berikut. (1) Bahasa dapat menyatakan semua yang ada dan apa yang dinyatakan oleh bahasa menjadi terang eksistensinya, (2) dengan bahasa kita dapat berkomunikasi dengan orang lain atau mengungkapkan buah pikiran, (3) bahasa

merupakan wadah atau tempat penyimpanan ilmu pengetahuan yang diperoleh seseorang.

Menurut Pringgawidagda (2002: 4) bahwa bahasa merupakan alat utama untuk berkomunikasi dalam kehidupan manusia, baik secara individual maupun kolektif sosial. Selanjutnya masih menurut Pringgawidagda (2002: 20) pembelajaran merupakan usaha disadari untuk menguasai kaidah-kaidah kebahasaan (*about the language* atau *language usage*).

Thomes Kuhn dalam Rombepajung (1988: 22) menyebutkan proses pembelajaran dan pengajaran bahasa tersebut sebagai suatu proses yang penuh dengan teka teki dimana para guru turut terlibat di dalamnya untuk menemukan setiap jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan tersebut di atas serta dapat merangkai jawaban-jawaban tersebut satu dengan yang lainnya. Menurut Rombepajung (1988: 25) pembelajaran adalah pemerolehan suatu mata pelajaran atau pemerolehan suatu keterampilan melalui pelajaran, pengalaman, atau pengajaran. Sadiman (2008: 11) menuliskan proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/ media tertentu ke penerima pesan. Sudjana dalam bukunya (2010: 1) proses pengajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan, agar dapat mempengaruhi para peserta didik mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Brown (2007: 8) menyebutkan bahwa pembelajaran adalah penguasaan atau pemerolehan pengetahuan tentang suatu subjek atau sebuah keterampilan

dengan belajar, pengalaman, atau instruksi. Menurut Rombepajung (1988: 26) pembelajaran adalah sebagai berikut:

(1) Pembelajaran ialah suatu pemerolehan. (2) Pembelajaran ialah suatu retensi. (3) Retensi mengacu pada adanya sistem penyimpanan, ingatan atau organisasi kognitif. (4) Pembelajaran mencakup kegiatan secara sadar yang terjadi di dalam dan di luar organisme. (5) Pembelajaran secara relatif bersifat permanen, tetapi dapat pula bersifat sesuatu yang dapat dilupakan. (6) Pembelajaran mencakup latihan, pengulangan dan pemantapan. (7) Pembelajaran adalah perubahan tingkah laku.

Rombepajung (1988: 3) menjelaskan unsur-unsur dalam proses pembelajaran bahasa, yaitu:

1) Kebijakan dan tujuan umum, 2) administrasi dan organisasi, 3) jenis-jenis profesi yang relevan, 4) tipe pembelajaran dan pengajaran, 5) pendidikan tenaga kependidikan, 6) pendekatan, 7) pedagogik, metodologi, dan pengajaran, 8) desain silabus, 9) penyusunan materi, 10) hambatan-hambatan dalam pengajaran bahasa, 11) pembelajar, 12) evaluasi.

Gallahue 1989 dalam Kurikulum Naskah Akademik Bahasa Asing, (2004: 2). Keunikan yang terdapat dalam pembelajaran bahasa asing merupakan satu-satunya proses pembelajaran yang dapat melengkapi proses pendidikan keseluruhan anak didik.

Menurut Kridalaksana (2001: 21) bahasa asing didefinisikan sebagai bahasa yang dikuasai oleh bahasawan, biasanya melalui pendidikan formal, dan yang secara sosiokultural tidak dianggap bahasa sendiri. Menurut Parera (1993: 16) bahasa asing adalah bahasa yang dipelajari oleh seorang siswa di samping bahasa siswa sendiri.

Dari beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa asing adalah proses mempelajari bahasa yang dikuasai oleh bahasawan,

biasanya melalui pendidikan formal, dan yang secara sosiokultural tidak dianggap bahasa sendiri.

b. Pembelajaran Bahasa Jerman sebagai Bahasa Asing

Di beberapa sekolah baik SMA, MA maupun SMK bahasa Jerman. Dalam Kurikulum Satuan Tingkat Pendidikan (KTSP) disebutkan bahwa dalam mempelajari bahasa Jerman ada empat keterampilan yang harus diajarkan, yakni keterampilan mendengarkan (*Hörverstehen*), keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*), keterampilan membaca (*Leseverstehen*), dan keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*).

Di dalam kurikulum SMA dan MA (2004: 6) disebutkan bahwa bahasa Jerman merupakan mata pelajaran yang mengembangkan keterampilan berkomunikasi lisan dan tulisan untuk memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan serta mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya.

Di dalam kurikulum bahasa Jerman SMA dan MA (2003: 2) disebutkan bahwa:

penguasaan bahasa asing kedua setelah bahasa Inggris, merupakan hal yang sangat mendesak, dalam hal ini bahasa Jerman. Area pelajaran utama dari pembelajaran bahasa Jerman meliputi empat aspek rumpun pelajaran yang sama untuk semua level, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Pelajaran dari keempat aspek rumpun pelajaran tersebut saling berhubungan. Misalnya, keterampilan mendengarkan memberikan kontribusi terhadap perkembangan kemampuan berbicara dan sebaliknya yang pada gilirannya kedua kemampuan tersebut akan diperkuat oleh kemampuan membaca siswa atau sebaliknya. Keterampilan menulis memberikan kontribusi pada keterampilan berbicara dalam bentuk teks yang dibaca atau dokumentasi.

Masih di dalam kurikulum SMA dan MA (2004: 8) disebutkan bahwa aspek mata pelajaran bahasa Jerman meliputi hal-hal berikut: (1) Keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. (2) Unsur-

unsur kebahasaan yang meliputi tata bahasa, kosa kata, pelafalan, dan ejaan. (3)

Aspek budaya yang terkandung dalam teks lisan dan tulisan. Hardjono (1988: 30)

menyebutkan bahwa

Pembelajaran bahasa asing yang dipelajari harus sesuai dengan tingkat dan taraf yang ditentukan oleh kurikulum yang berlaku. Hardjono (1988: 78) menyatakan bahwa tujuan pengajaran bahasa asing dewasa ini diarahkan ke pengembangan keterampilan menggunakan bahasa asing yang dipelajari sesuai dengan tingkat dan taraf yang ditentukan oleh kurikulum yang berlaku.

Maksud dari pernyataan tersebut adalah dalam suatu pembelajaran terdapat kurikulum yang dapat merumuskan suatu tujuan pengajaran dan pengembangan keterampilan bahasa asing sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.

Menurut kurikulum SMA dan MA (2004: 6) mata pelajaran bahasa Jerman merupakan mata pelajaran pilihan di sekolah Menengah Umum yang berfungsi sebagai alat pengembangan diri siswa dalam bidang komunikasi, ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni budaya. Dengan demikian mereka dapat tumbuh dan berkembang menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan berkepribadian Indonesia serta siap mengambil bagian dalam pembangunan nasional.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Jerman sebagai bahasa asing merupakan alat yang berperan dalam kelancaran sebuah komunikasi. Penguasaan bahasa asing khususnya bahasa Jerman sangat penting karena seiring berkembangnya teknologi komunikasi yang sangat cepat hingga jarak bukan suatu hambatan untuk mendapatkan informasi dari berbagai penjuru dunia.

B. Media

a. Pengertian Media Pembelajaran

Keberhasilan proses pembelajaran juga dipengaruhi oleh media yang menarik dan efektif oleh karena itu pendidik dalam memilih media harus selektif.

Marshall McLuhan dalam Hamalik (2005: 201) berpendapat bahwa media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia. Menurut Arsyad (2011: 3) kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah merupakan perantara atau pengantar.

Menurut Sadiman (2008: 6) media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Selanjutnya masih menurut Arsyad (2011: 3) Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Gagne (1970) dalam Sadiman (2008: 6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Briggs dalam Sadiman (2008: 6) menyebutkan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Sementara menurut Soeparno (1988: 1) media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran (*channel*) untuk menyampaikan suatu pesan (*message*) atau informasi dari suatu sumber (*resource*) kepada penerimanya (*receiver*). Danim (2008: 7) menuliskan bahwa media pendidikan merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik. Menurut Robert Hanick dalam Musfiqon (2012: 27) “*A medium (plural media) is a channel of communication, example include film, television, diagram, printed materials, computers, and*

instructors” yang berarti media adalah saluran komunikasi termasuk film, televisi, diagram, materi tercetak, komputer, dan instruktur.

Miarso dalam Musfiqon (2012: 27) menuliskan bahwa media sebagai wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar.

Menurut Kustandi (2011:9) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu dalam proses pembelajaran, sehingga dengan media tersebut para peserta didik dapat mudah memahami materi yang diajarkan oleh pendidik secara optimal. Media yang menarik dapat menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Dalam hal ini pendidik harus selektif dalam memilih media pembelajaran.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Penggunaan media pengajaran sangat diperlukan dalam kaitannya dengan peningkatan mutu pendidikan. Menurut Soeparno (1988: 5) tujuan utama penggunaan media ialah agar pesan atau informasi yang dikomunikasikan tersebut dapat diserap semaksimal mungkin oleh para siswa sebagai penerima informasi. Sudjana, dkk. (2002: 2) menyatakan tentang tujuan pemanfaatan media adalah:

(1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi, (2) bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya

sehingga dapat lebih dipahami, (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, dan (4) siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Dikutip dari <http://endonesa.wordpress.com/ajaran-pembelajaran/media-pembelajaran/> tanggal 14 januari 2013 pukul 18:55

Menurut Achsin (1986: 17-18) tujuan penggunaan media pengajaran adalah (1) agar proses belajar mengajar yang sedang berlangsung dapat berjalan dengan tepat guna dan berdaya guna, (2) untuk mempermudah bagi guru/pendidik dalam menyampaikan informasi materi kepada anak didik, (3) untuk mempermudah bagi anak didik dalam menyerap atau menerima serta memahami materi yang telah disampaikan oleh guru/pendidik, (4) untuk dapat mendorong keinginan anak didik untuk mengetahui lebih banyak dan mendalam tentang materi atau pesan yang disampaikan oleh guru/pendidik, (5) untuk menghindarkan salah pengertian atau salah paham antara anak didik yang satu dengan yang lain terhadap materi atau pesan yang disampaikan oleh guru/pendidik.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan media adalah (1) untuk mempermudah bagi pendidik dalam menyampaikan informasi materi kepada peserta didik, (2) meningkatkan motivasi belajar siswa, (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, dan (4) bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam proses pembelajaran harus lebih menarik dan bisa diterima peserta didik dengan baik. Menurut Hamalik dalam Arsyad (2011: 15) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Arsyad (2011: 16) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual sebagai berikut:

1. Fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. 2. Fungsi afektif yaitu media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa. 3. Fungsi kognitif yaitu lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. 4. Fungsi kompensatoris yaitu media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Menurut Arsyad (2011: 15) dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Erdmenger (1997: 3) berpendapat bahwa

Medium sei definiert als Träger oder Vermittler von Information im Zusammenhang mit Unterricht und Lernen. Damit ist vorab gesagt, daß es Medien gibt, die der Lehrperson beim Unterrichten helfen und solche, die die Lernenden bei ihrer Arbeit in der Schule oder zu Hause unterstützen.

Maksud uraian di atas adalah “ media didefinisikan sebagai pembawa atau perantara informasi dalam kaitannya dengan pengajaran dan pembelajaran. Dengan demikian, seperti yang telah dikatakan sebelumnya, bahwa dengan adanya media, dimana media tersebut membantu peserta didik dalam pembelajaran dan dengan demikian, media juga membantu siswa dalam menyelesaikan tugas di sekolah ataupun di rumah.

Lebih lanjut Erdmenger (1997: 8) menyatakan bahwa

Medien können verschiedene didaktische Funktionen erfüllen. Solche didaktischen Funktionen sind für den Fremdspracheunterricht z.B. (1) Motivation d.h Motivierung zur Teilnehmen und Mitarbeit im Unterricht und zum Lernen. (2) Wissensvermittlung d.h Vermittlung von Information, also Sachwissen oder Verfahrenkenntnissen. (3) Anleitung zur Arbeit beispielweise beim Üben und Lösen von Aufgaben. (4) Anreiz zum Sprechen, d.h zum besprechen von Sachverhalten, Meinungen, und Gefühlen. (5) Kontrolle, also Feststellung von Ergebnissen des Unterrichts.

Maksud pernyataan di atas adalah media dapat memenuhi fungsi didaktis yang berbeda. Beberapa fungsi didaktis untuk pengajaran bahasa asing antara lain (1) Motivasi, yaitu memberikan motivasi untuk keikutsertaan dan kerjasama pada pelajaran dan untuk belajar. (2) Perantara pengetahuan, sebagai perantara informasi dan juga untuk pengetahuan atau prosedural pengetahuan. (3) Petunjuk kerja, misalnya pada latihan dan pemecahan tugas. (4) Rangsangan untuk berbicara, dimana untuk membicarakan fakta, pikiran dan perasaan. (5) Pengawasan dan juga identifikasi hasil pengajaran.

Sudjana dan Rivai (1992: 2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran. 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Daryanto (2011: 7-8) menjelaskan fungsi media pembelajaran sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (peserta didik).

Angkowo dan Kosasih dalam Musfiqon (2012: 32) berpendapat bahwa salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembelajaran, yang ikut mempengaruhi situasi, kondisi dan lingkungan belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah diciptakan dan didesain oleh guru. Masih menurut Musfiqon (2012: 35) media pembelajaran berfungsi untuk:

1. Meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran
2. Meningkatkan gairah belajar siswa
3. Meningkatkan minat dan motivasi belajar
4. Menjadikan siswa berinteraksi langsung dengan kenyataan
5. Mengatasi modalitas belajar siswa yang beragam
6. Mengefektifkan proses komunikasi dalam pembelajaran
7. Meningkatkan kualitas pembelajaran.

Menurut Daryanto (2010: 5) media mempunyai kegunaan, antara lain:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama
6. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

Dari beberapa uraian di atas dapat disimpulkan fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan motivasi, sebagai alat bantu mengajar, pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik, karena peserta didik tidak hanya mendengarkan uraian pendidik tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, dll.

d. Pemilihan media pembelajaran

Di dalam proses belajar mengajar menurut Mukti (1992/1993: 12) agar pemanfaatan media pengajaran dapat banyak membantu guru maka pilihannya harus memperhatikan

- (1) kesesuaian media pengajaran dengan tujuan yang ingin dicapai, (2)

kesesuaian karakteristik media dengan karakteristik pelajaran, (3) kecanggihan media pengajaran dibandingkan dengan tingkat perkembangan siswa, (4) kesesuaian media pengajaran dengan minat, kemampuan dan wawasan siswa, (5) kesesuaian karakteristik media dengan latar belakang sosial budaya, (6) kemudahan memperoleh dan menggunakan media pengajaran di sekolah, dan (7) kualitas teknis media pengajaran yang membuat pelajaran yang disajikan menjadi lebih mudah dicerna siswa.

Pemanfaatan media akan sangat berkurang keefektivannya jika kondisi fisik siswa tidak mendukung. Siswa yang mengalami hambatan fisik akan mengalami kesulitan bila harus belajar dengan media pengajaran. Sadiman (2008: 85) mengatakan

bahwa pemilihan media seyogyanya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Karena itu, meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor-faktor lain seperti karakteristik siswa, strategi belajar-mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, serta prosedur penilaiannya juga perlu dipertimbangkan.

Sadiman (1986: 86) menuliskan empat faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, yaitu: 1) ketersediaan sumber setempat 2) apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga dan fasilitasnya. 3) faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama 4) efektivitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang.

Menurut Kustandi (2011: 88-91) pemilihan media dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor sebagai berikut: a. Menyesuaikan jenis media dengan materi kurikulum. b. Keterjangkauan dalam pembiayaan. c. Ketersediaan media pembelajaran di pasaran. d. Kemudahan memanfaatkan media pembelajaran.

Dalam bukunya Daryanto (2010: 157) menuliskan pertimbangan pemilihan media adalah sebagai berikut:

1. Tujuan yang ingin dicapai. 2. Karakteristik siswa/ sasaran. 3. Jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio, visual, gerak). 4. Keadaan lingkungan setempat. 5. Luasnya jangkauan yang ingin dilayani.

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam memilih media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik pembelajaran, perkembangan peserta didik, keterjangkauan dalam pembiayaan, dan kemudahan memanfaatkan media pembelajaran.

e. Klasifikasi media pembelajaran

Klasifikasi media ada tiga macam kriteria menurut Soeparno (1988: 11-12), yaitu: (1) berdasarkan karakteristiknya, (2) berdasarkan dimensi presentasinya, (3) berdasarkan pemakaiannya.

1. Berdasarkan karakteristiknya

Beberapa media memiliki karakteristik tunggal dan ganda:

Media yang memiliki karakteristik tunggal: 1) Radio: memiliki karakteristik suara saja. 2) Rekaman: memiliki karakteristik suara saja. 3) PH: memiliki karakteristik suara saja. 4) Slide: memiliki karakteristik gambar saja. 5) Reading box: memiliki karakteristik tulisan saja. 6) Reading machine: memiliki karakteristik tulisan saja.

Media yang memiliki karakteristik ganda: 1) Film bisu: memiliki karakteristik gambar, gerak. 2) Film suara: memiliki karakteristik gambar, gerak,

dan suara. 3) TV dan VTR: memiliki karakteristik suara, gambar, gerak, (garis dan tulisan). 4) OHP: memiliki karakteristik gambar, garis, dan tulisan. 5) Slide suara: memiliki karakteristik gambar dan suara. 6) Bermain peran, sosiodrama, dan psikodrama: memiliki karakteristik suara dan gerak.

2. Berdasarkan Dimensi Presentasi

Lama presentasi dibagi menjadi dua yaitu presentasi sekilas dan presentasi tidak sekilas. Presentasi sekilas dapat diartikan informasi yang dikomunikasikan hanya sekilas berlalu saja. Sedangkan presentasi tidak sekilas dapat diartikan informasi yang dikomunikasikan berlangsung relatif lama.

3. Berdasarkan pemakaiannya

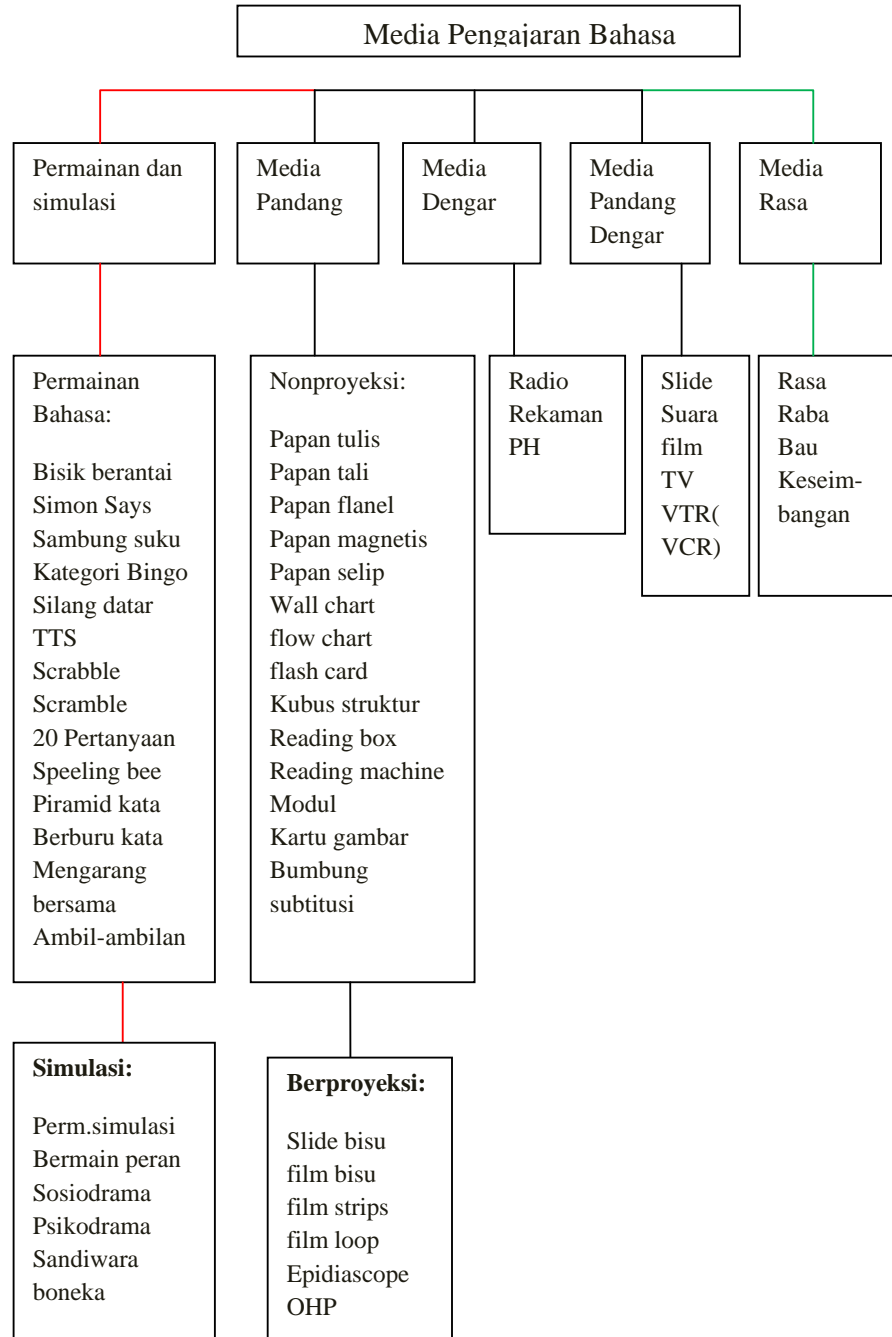
1. Media untuk kelas besar, 2. media untuk kelas kecil, 3. media untuk belajar secara individual.

Dalam Daryanto (2010: 17-18) media pembelajaran diklasifikasi berdasarkan tujuan pemakaian dan karakteristik jenis media. Terdapat lima model klasifikasi yaitu menurut (1) Wilbur Schramm, (2) Gagne, (3) Allen, (4) Gerlach dan Ely, dan (5) Ibrahim.

Menurut Schramm, media digolongkan menjadi media rumit, mahal, dan media sederhana. Menurut Gagne, media diklasifikasi menjadi tujuh kelompok, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Menurut Allen, terdapat Sembilan kelompok media, yaitu visual, diam, film, televisi, obyek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian lisan. Menurut Gerlach dan Ely, media dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri fisiknya atas delapan kelompok, yaitu benda sebenarnya, presentasi verbal, presentasi grafis, gambar diam, gambar bergerak, rekaman suara, pengajaran terprogram, dan simulasi. Menurut Ibrahim, media dikelompokkan berdasarkan ukuran serta kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi; media tanpa proyeksi tiga

dimensi; media audio; media proyeksi; televisi, video, komputer.

Klasifikasi media menurut Kemp dalam Soeparno (1988: 13)



Garis _____ menyatakan bahwa media tersebut dapat dipakai untuk kelas besar, kelas kecil, dan untuk belajar secara individual.

Garis _____ menyatakan bahwa media tersebut hanya sesuai untuk kelas kecil.

Garis _____ menyatakan bahwa media tersebut tidak banyak gayutannya untuk pengajaran bahasa.

C. Media Permainan bahasa

a. Pengertian Media Permainan Bahasa

Di dalam proses belajar mengajar media sangat berpengaruh untuk keberhasilan peserta didik. karena dengan media khususnya media permainan bahasa peserta didik akan cenderung lebih tertarik dan antusias mengikuti pembelajaran. Seperti yang dikemukakan Bohn (1994: 17) *Sprachlernspiele stärken die Lernmotivation im allgemeinen und die aktuelle Motivation in besonderer Weise*, yang artinya pada umumnya permainan bahasa memperkuat motivasi aktual dengan cara yang khusus.

Menurut Erdmenger (1997: 151) *Spiele haben den Vorteil, daß die Aufmerksamkeit der Spielenden auf der Durchführung des Spiels und den Erfolg in ihm ruht; daneben wird die Fremdsprache benutzt, geübt, geläufig gemacht.*

Permainan memiliki kelebihan, bahwa perhatian pemain berpusat pada pelaksanaan permainan dan ikut bertanggung jawab atas hasil permainan di mana ia terlibat, di samping itu bahasa asing digunakan dan dipraktikan. Dauvillier

(2004: 9) mengatakan bahwa *für den Einsatz von Spielen jedoch gibt es keine Alters grenze vorausgesetzt, sie selbst haben spaß am Spielen, definieren für sich und Ihre Lehnenden die Zielsetzung der Spielen und verdeutlichen, was beim Spielen gelernt werden soll*. Makna pernyataan diatas adalah tidak ada batas umur yang disyaratkan untuk peserta permainan, mereka merasa senang ketika bermain, batasilah tujuan bermain bersama peserta didik anda dan jelaskan apa yang akan dipelajari dalam permainan.

Dalam situs <http://kafeilmu.com/2012/09/alat-media-permainan-dalam - pendidikan.html#ixzz2HNFSnGIA> diunduh tanggal 7 januari 2013 16: 16, permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak rasa tanggungjawab dan tidak mempunyai tujuan tertentu melainkan permainan itu sendiri. Permainan adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar. Permainan bukan bekerja, permainan adalah pura-pura, permainan bukan sesuatu yang sungguh-sungguh dan bukan suatu kegiatan yang produktif. Batasan tentang permainan yaitu apabila seorang anak menggunakan mainan dengan cara yang bebas tanpa tujuan yang jelas dalam pikirannya, kegiatannya berpura-pura dan menyenangkan bagi dirinya sendiri.

Soeparno (1988: 60) mengatakan bahwa:

Pada hakikatnya, permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara yang menggembarakan. Masalah permainan itu sendiri hampir tidak pernah terpisahkan dari kehidupan manusia. Baik bayi, anak-anak, remaja, maupun orang dewasa semuanya membutuhkan permainan. Apabila keterampilan yang diperoleh dalam permainan itu berupa keterampilan bahasa tertentu, maka permainan tersebut dinamakan permainan bahasa.

Sebenarnya, permainan bahasa sudah sering kita lakukan dalam berbagai kegiatan, tetapi pada umumnya baru merupakan kegiatan iseng sebagai pengisi waktu saja. Masih sangat jarang guru yang tertarik untuk menerapkannya sebagai media pengajaran bahasa.

Masih menurut Soeparno (1988: 60) media permainan bahasa adalah merupakan suatu keterampilan atau aktivitas dengan cara yang menggembirakan. Apabila keterampilan yang diperoleh dalam permainan itu berupa keterampilan bahasa tertentu, maka permainan tersebut dinamakan permainan bahasa. Menurut Sadiman (1986: 77) permainan (*games*) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.

Menurut Latuheru (1988: 107) dalam suatu permainan yang mengandung unsur kompetisi, maka terjadi persaingan antara individu lawan individu, kelompok atau regu melawan regu, ataupun individu melawan sesuatu yang telah menjadi standar/patokan atau ukuran.

Menurut Hughes (1999) dalam Andang Ismail (2006: 14) bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja. Suatu kegiatan yang disebut bermain harus ada lima unsur di dalamnya, yaitu 1. mempunyai tujuan, 2. memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri, 3. menyenangkan dan dapat menikmati, 4. mengkhayal untuk mengembangkan daya imajinatif dan kreativitas, 5. melakukan secara aktif.

Andang Ismail (2006: 15) mengatakan bahwa:

Bermain mempunyai dua arti, yang pertama adalah dapat bermakna sebagai sebuah aktivitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari “menang-kalah” (*play*) dan yang kedua sebagai aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan adanya pencarian “menang-kalah”

(games)

Sadiman (1986: 77-78) setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama yaitu, a) adanya pemain (pemain-pemain), b) adanya lingkungan di mana para pemain berinteraksi, c) adanya aturan-aturan main, dan d) adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai. Sudjana (2001: 138) mengatakan bahwa permainan atau games digunakan untuk menyampaikan informasi kepada para peserta didik dengan menggunakan simbol-simbol atau alat-alat komunikasi lainnya. *Dauvillier dkk* (2004: 5) mengatakan bahwa *Spielle sollten vor allem Spaß machen und den Unterricht in einer Atmosphäre ablaufen lassen, die frei ist von Angst, Zeit und Notendruck*. Dapat diartikan permainan seharusnya memberikan kesenangan pada utamanya dan memberikan pengajaran sebuah atmosfer yang bebas dari rasa takut dan tuntutan nilai.

Macam-macam permainan bahasa menurut Soeparno (1988: 65) yaitu:

1) Bisik berantai. 2) *Simon Says*. 3) Sambung suku. 4) Kategori *Bingo*. 4) Silang Datar. 5) Teka-Teki Silang. 6) *Scrabble*. 7) *Scramble*. 8) 20 pertanyaan. 9) *Spelling bee*. 10) Piramid kata. 11) Berburu kata. 12) Mengarang bersama. 13) Ambil-ambilan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan permainan bahasa adalah suatu permainan yang mengandung unsur kebahasaan dan di dalamnya terjadi proses pembelajaran, sehingga tidak hanya semata-mata permainan saja tetapi bermanfaat dalam proses belajar mengajar. Dalam permainan tersebut ada aturan-aturan untuk mencapai tujuan tertentu dan dalam suatu permainan tersebut terjadi kompetisi individu lawan individu kelompok lawan kelompok.

b. Tujuan Permainan Bahasa

Menurut Soeparno (1988: 61) permainan bahasa mempunyai tujuan ganda,

yakni untuk memperoleh kegembiraan, dan untuk melatih keterampilan berbahasa tertentu. Apabila ada suatu permainan yang dapat menimbulkan kegembiraan tetapi tidak mengandung latihan keterampilan berbahasa, maka permainan itu tidak dapat disebut permainan bahasa. Sebaliknya, apabila ada suatu kegiatan yang dapat melatih keterampilan berbahasa tertentu tetapi tidak menimbulkan kegembiraan, maka kegiatan itu juga tidak dapat disebut permainan bahasa. Jadi untuk disebut sebagai permainan bahasa harus memenuhi kedua syarat diatas. Setiap permainan bahasa yang dilaksanakan harus secara langsung dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional. Selain itu permainan bahasa tersebut secara tidak langsung juga dapat memupuk berbagai sikap yang positif, misalnya: solidaritas, sportivitas, kreativitas, dan rasa percaya diri.

Dalam situs <http://4loveandlife.blogspot.com/2009/06/pengertian-permainan.html> disebutkan bahwa tujuan utama permainan bahasa bukan semata-mata untuk memperoleh kesenangan, tetapi untuk belajar keterampilan berbahasa tertentu misalnya menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Aktivitas permainan digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan.

Permainan dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dituliskan oleh Sadiman (1986: 81) permainan dapat dipakai untuk mempraktikkan keterampilan membaca dan berhitung sederhana, mengajarkan sistem sosial dan sistem ekonomi, membantu siswa atau warga belajar meningkatkan kemampuan komunikatifnya, membantu siswa atau warga belajar yang sulit belajar dengan metode tradisional. Latuheru (1988: 107) mengemukakan bahwa untuk mencapai tujuan, dalam suatu permainan boleh bersifat kompetisi, tetapi boleh juga tidak.

Dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa bahasa adalah untuk melatih keterampilan berbahasa tertentu dan untuk memberikan kesenangan

kepada peserta didik.

c. Kelebihan dan Kelemahan permainan bahasa

Soeparno (1988: 64-65) juga menuliskan kelebihan-kelebihan beserta kelemahan-kelemahan permainan bahasa. Kelebihan-kelebihannya adalah sebagai berikut:

- 1) Permainan bahasa merupakan media pengajaran bahasa yang dapat dipakai untuk meningkatkan kadar CBSA dalam proses belajar mengajar. Aktivitas yang dilakukan oleh para siswa dalam permainan bahasa ini bukan saja aktivitas fisik, tetapi juga aktivitas mental.
- 2) Permainan bahasa dapat dipakai untuk membangkitkan kembali kegairahan belajar siswa yang sudah mulai melesu.
- 3) Sifat kompetitif yang ada dalam permainan bahasa dapat menolong siswa berlomba-lomba maju.
- 5) Selain untuk menimbulkan kegembiraan dan melatih keterampilan tertentu, permainan bahasa juga dapat memupuk rasa solidaritas (terutama untuk permainan beregu).
- 6) Materi yang dikomunikasikan lewat permainan bahasa biasanya mengesan sehingga sukar dilupakan.

Beberapa kelemahan permainan yang ditulis Soeparno meliputi hal berikut:

- 1) Pada umumnya, jumlah siswa dalam dalam satu kelas terlalu besar. Hal tersebut akan menimbulkan kesulitan untuk melibatkan seluruh siswa dalam permainan. Siswa yang tidak terlibat itu kadang-kadang justru mengganggu jalannya permainan yang sedang berlangsung.
- 2) Tidak semua materi pelajaran dapat dikomunikasikan melalui media permainan.
- 3) Permainan bahasa biasanya menimbulkan suara gaduh. Hal tersebut jelas akan mengganggu kelas yang berdekatan.
- 4) Banyak yang memperlakukan permainan bahasa sebagai kegiatan untuk mengisi waktu kosong saja.
- 5) Permainan bahasa banyak mengandung unsur spekulasi. Siswa yang menang dalam suatu permainan belum dapat dijadikan ukuran bahwa siswa tersebut lebih pandai daripada siswa yang lain.

Menurut Sadiman (1986: 80) sebagai media pendidikan, permainan mempunyai beberapa kelebihan yaitu 1) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur. 2) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dan siswa untuk belajar. 3) permainan dapat memberikan umpan balik langsung. 4) permainan memungkinkan

penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat. Dalam bukunya Sudjana (2001: 140) menuliskan kelebihan-kelebihan dan kelemahan-kelemahan permainan. Kelebihan-kelebihannya meliputi hal berikut:

- a. Permainan menumbuhkan kegembiraan dan tidak melelahkan dalam belajar.
- b. kompetisi dan ingin menang dirasakan oleh peserta.
- c. Dapat menggunakan alat-alat yang mudah didapat di daerah setempat, murah dan gampang digunakan.
- d. Ganjaran bagi pemenang dapat dirasakan secara langsung.
- e. Penilaian bersama oleh pengamat dan pemain.

Berikut ini adalah kelemahan-kelemahan dari permainan:

- a. Permainan belum diterima sepenuhnya oleh masyarakat, karena cara dan peraturan dianggap sama dengan judi.
- b. Kemungkinan timbul perasaan untuk mengalahkan yang lain dan bukan untuk bekerjasama.
- c. Membutuhkan keterampilan dalam mencari dan mengembangkan alat-alat yang sesuai dengan kondisi daerah.
- d. Dorongan dirasakan hanya untuk dapat ganjaran dan bukan untuk belajar.
- e. Kadang-kadang melebihi waktu yang telah ditentukan.

D. Teka-Teki silang bergambar

Menurut Endah (2011: 1) *Rätsel* atau teka-teki sudah lama dikenal oleh masyarakat di Indonesia mulai dari mereka yang berusia muda sampai mereka yang tua. Materi yang diajarkan melalui *Rätsel* adalah *Wortschatz* atau kosakata.

Dalam memilih media permainan bahasa pendidik harus kreatif dan sesuai dengan jumlah peserta didik. Dengan menggunakan media teka-teki silang bergambar tersebut proses pembelajaran akan lebih menarik. Para peserta didik akan lebih tertarik dengan media teka-teki silang bergambar yang melibatkan visual. Karena dengan gambar akan membantu peserta didik dalam pembelajaran kosakata dan akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Arsyad (2011: 17) mengatakan bahwa gambar atau lambang visual dapat

menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras. Gambar juga dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

Menurut Sudjana (2010: 12) bahwa kelebihan gambar adalah

Perangkat pengajaran yang dapat menarik minat belajar siswa secara efektif, gambar membantu membantu para siswa membaca buku pelajaran terutama dalam dalam menafsirkan dan mengingat-ingat isi materi teks yang menyertainya dan gambar juga mengaitkan dengan kehidupan nyata, agar minat para siswa menjadi efektif.

Media teka-teki silang bergambar merupakan media teka-teki silang dengan disertai gambar. Menurut Kustandi (2011:5) gambar adalah media pembelajaran yang sering digunakan. Gambar berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan.

Dikutip dari situs <http://sejarah.kompasiana.com>, dijelaskan

Bahwa Teka-Teki Silang diterbitkan oleh seorang jurnalis asal Liverpool, Arthur Wynne yang kemudian muncul melalui salah satu korespondensinya pada sebuah koran Hari Minggu-an *The New York World* edisi 21 Desember 1913. TTS Wynne saat itu berbeda dengan TTS yang banyak dijumpai saat ini. TTS Wynne tidak memiliki kotak-kotak hitam dan diatur dalam bentuk berlian simetris. Satu-satunya petunjuk dalam TTS Wynne tersebut adalah kata “*FUN*” yang menjadi pangkal dipecahkannya kata-kata lain sebagaimana petunjuknya diurutkan dalam beberapa kalimat bernomor di bawahnya. Oleh karena itu TTS pertama kali di dunia milik Wynne ini lebih dikenal sebagai *Fun’s Word-Cross Puzzle*. Arthur Wynne dinobatkan sebagai Penemu Teka-teki Silang sedangkan istilah *Word-cross* kemudian diganti menjadi *crossword*. Sejak saat itu pun *World* rutin menerbitkan TTS setiap minggu kemudian diikuti koran-koran lainnya seperti *Boston Globe* pada awal 1917.

Menurut Soeparno (1988: 72) Teka-Teki Silang merupakan salah satu bentuk permainan bahasa. Permainan ini dapat digunakan sebagai teknik untuk melatih penguasaan kosa kata. Menurut Soeparno (1988: 73) Permainan ini

tidak jauh berbeda dengan silang datar. Letak perbedaannya adalah pada silang datar kita dapat mengisi kotak-kotak itu dengan sesuka hati, sedangkan pada TTS isian tersebut harus merupakan jawaban atas pertanyaan atau soal yang disertakan pada pada TTS tersebut.

Menurut Nagaraj (1996: 168-171) permainan kosakata dan teka teki silang, bermanfaat untuk perluasan kosakata. Pelajar akan mencoba untuk berpikir semua kata-kata yang mereka ketahui dan mencoba untuk melengkapi tugas tersebut.

Dikutip dari <http://andasites.blogspot.com/2012/07/metode-bermain.html> diunduh tanggal 07 januari 2013 16:40 dituliskan Teka-teki silang adalah menebak padanan kata sesuai dengan jumlah kotak yang disediakan. Permainan ini berguna untuk olah pikir mahasiswa dalam memahami sebuah istilah, dengan melacak kata demi kata yang sesuai dengan ungkapan dalam perintah teka-teki silang.

Menurut Soeparno (1988: 72) Permainan ini bertujuan membina dan mengembangkan penguasaan kosakata. Media yang diperlukan dalam permainan ini adalah gambar. Kemudian terdapat kotak-kotak berwarna putih. Pada sebagian kotak diberi nomor yang mengindikasikan nomor jawaban. Kotak-kotak tersebut harus di isi dengan huruf-huruf. Susunan huruf-huruf tersebut baik secara horisontal maupun vertikal dan akan membentuk kata yang merupakan jawaban dari pertanyaan. Pertanyaan mendatar ditulis mendatar dan pertanyaan menurun ditulis menurun.

Lebih lanjut Soeparno (1988: 72) mengemukakan bahwa langkah-langkah menyusun TTS adalah sebagai berikut:

a) Pertama-tama kita buat kotak-kotak. b) Kotak-kotak tersebut kita isi dengan jawaban. c) Setiap kotak yang berisikan huruf pertama dari setiap kata kita beri nomor. d) Selanjutnya kita mulai menyusun soal atau pertanyaan. e) Setelah semua pertanyaan tersusun, kotak-kotak yang tidak terisi tulisan kita tutup dengan warna hitam atau dihilangkan. f) Langkah selanjutnya ialah menghapus semua huruf yang ada dalam setiap kotak. g) Langkah terakhir ialah memindahkan ke kertas lain yang lebih bersih untuk selanjutnya kita perbanyak dengan memfotokopi sesuai dengan keperluan.

Dari beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian media teka-teki silang bergambar adalah suatu media permainan bahasa yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar agar peserta didik tidak merasa bosan, karena media teka-teki slang bergambar dilengkapi dengan gambar-gambar.

Contoh Teka-Teki Silang Bergambar 1

Hueber

Waagerecht

3 Die Leute gehen im ____ spazieren.



4 Im Garten gibt es viele schöne ____.



8 Ich fahre mit dem ____ zur Arbeit.



10 Überall hört man ____.



11 Die ____ scheint.



Senkrecht

1 Bald gibt es ____.



2 Am Morgen singen die ____.



5 Ich arbeite im ____.



6 Am Apfel ____ sieht man kleine grüne Blätter.



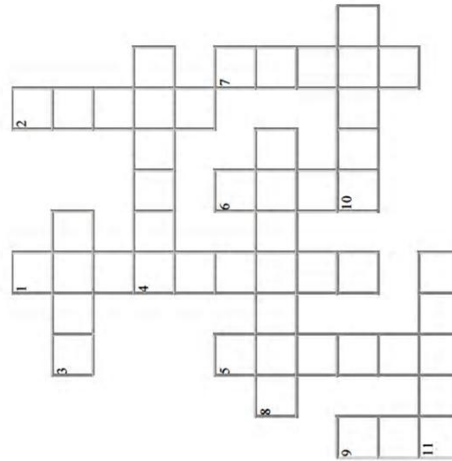
7 Martina kauft ein neues ____.



9 Wir essen oft ____.

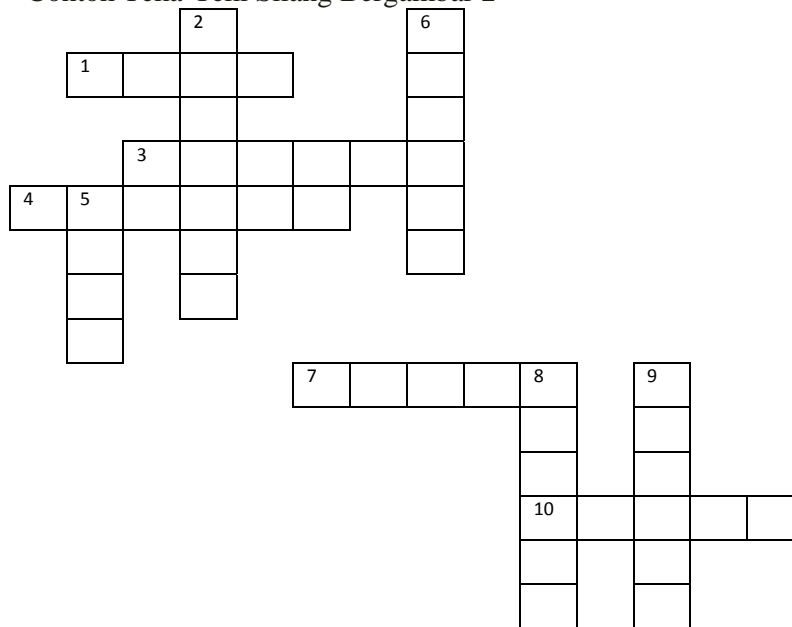


Frühling!



Lösung:
 Waagerecht: 3 PARK | 4 BLUMEN | 8 FAHRRAD | 10 MUSIK | 11 SONNE
 Senkrecht: 1 ERDBEEREN | 2 VÖGEL | 5 GARTEN | 6 BAUM | 7 KLEID | 9 EIS

Contoh Teka-Teki Silang Bergambar 2



Waagerecht :

1 Wir essen das
Freundin.



mit dem

4. Wir spielen im



3. Ich Kaufe der



10. Wir essen den



7. mit der



Senkrecht:

2. Wir essen die



suppe.

8. Ich habe eine



5. Ich fahre mit dem



zur
Arbeit.

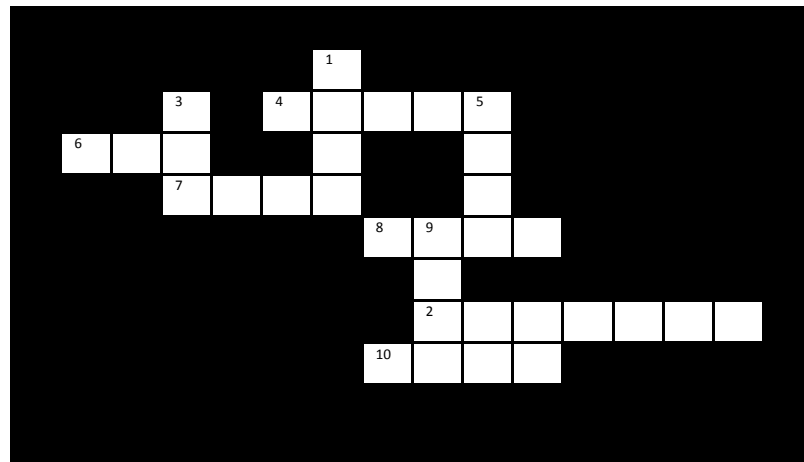
6. Ich fahre mit dem Motorrad ans.



9. Wir schneiden fisch mit dem



Contoh Teka-Teki Silang Bergambar 3



Telah dipaparkan oleh Soeparno (1988: 74) apabila permainan itu dilaksanakan di dalam kelas, maka pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

- a) Guru menjelaskan peraturan permainan.
- b) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari empat atau lima orang.
- c) Setiap kelompok mendapat sebuah kerangka TTS lengkap dengan soal atau pertanyaannya. TTS untuk setiap kelompok dapat sama dan dapat juga berlainan

asalkan bobotnya berimbang. d) Para siswa mengerjakan TTS tersebut bekerja sama dengan kelompok masing-masing. e) Kelompok yang paling cepat selesai mengerjakan TTS tersebut tanpa ada kesalahan dinyatakan sebagai pemenangnya.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan media permainan bahasa teka-teki silang bergambar dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, karena teka-teki silang bergambar juga melibatkan indera visual.

E. Pengertian Kosakata

Menurut KBBI Kosa kata adalah perbendaharaan kata, atau kata saja, leksikon adalah kekayaan kata yang dimiliki oleh (terdapat dalam) suatu bahasa. Penguasaan kosakata dapat dibedakan ke dalam penguasaan yang bersifat reseptif dan produktif, kemampuan untuk memahami dan mempergunakan kosakata.

Dijelaskan oleh Nurgiyantoro (2001: 216) ada dua macam kosakata yaitu Kosa kata pasif adalah kosakata untuk penguasaan reseptif, kosakata yang hanya untuk dipahami dan tidak untuk dipergunakan. Kosakata aktif adalah kosakata untuk penguasaan produktif, kosakata yang dipergunakan untuk menghasilkan bahasa dalam kegiatan berkomunikasi.

Dilihat dari penggunaannya, kosakata dapat dibedakan menjadi dua, yakni kosakata aktif dan kosakata pasif. Menurut Kridalaksana (2001: 127) *active vocabulary* (kosakata aktif) adalah kosakata yang bisa dipakai seseorang, sedangkan *passive vocabulary* (kosakata pasif) merupakan kekayaan kata yang dipahami seseorang tetapi tidak pernah atau jarang dipakainya.

Menurut Keraf (1996: 80) kosakata adalah keseluruhan kata yang berada dalam ingatan seseorang yang segera akan menimbulkan reaksi bila didengar atau dibaca. Nurgiyantoro, (1985: 210) mengatakan kemampuan memahami kosa kata

terlihat dalam kegiatan membaca dan menyimak, sedang kemampuan mempergunakan kosakata tampak dalam kegiatan menulis dan berbicara. Maka untuk mengetahui penguasaan kosakata dilakukan tes kosakata. Tes tersebut dimaksudkan untuk mengukur kemampuan siswa terhadap kosakata dalam bahasa tertentu baik yang bersifat reseptif maupun produktif.

Kosakata adalah sejumlah kata-kata yang digunakan dalam kelompok bahasa, dalam suatu bidang pengetahuan (Meriam-Webster, 2004:1400). Menurut Nurgiyantoro (2001: 213) pembicaraan tentang tes kosakata akan berkisar pada masalah: a) Pemilihan kosakata yang akan diteskan, dan b) Pemilihan bentuk dan cara pengetesan khususnya yang menyangkut penyusunan tes yang sesuai dengan tingkatan-tingkatan aspek kognitif tertentu.

Dalam www.post.ch/directpoint dituliskan *Je mehr Worte ein Mensch kennt, um so besser kann er sich sprachlich ausdrücken*. Kutipan di atas dapat diartikan bahwa “semakin banyak kata yang diketahui seseorang, semakin banyak ia mampu mengungkapkannya sesuai dengan tata bahasa”. Menurut *Grundlagenseminare für Sprachkursleitende an Volkshochschulen in Rheinland-Pfalz Stunden vorbereiten und durchführen* (19) “*Der Wortschatz einer Sprache verändert sich ständig*” yang berarti kosakata sebuah bahasa selalu berubah. Menurut Lado (1964: 184) dalam Nurgiyantoro (2001: 216) Jumlah kosakata pasif jauh lebih banyak dibanding kosa kata aktif

Masih di www.post.ch/directpoint *Der Mitteilungswortschatz wird in drei Sprachstufen unterteilt: 1. Grundstufe mit ca. 2.000 Wörtern führt zum B1*

Niveau. 2. Mittelstufe mit ca. 3.000 – 4.000 Wörtern. 3. Oberstufe mit ca. 6.000 Wörtern. Kosakata komunikatif dibagi menjadi tiga tingkatan bahasa: 1. Tingkatan dasar dengan sekitar 2.000 kata yang mengarah pada tingkat/ taraf B1. 2. Tingkat menengah dengan sekitar 3000-4000 kata. 3. Tingkat lanjut dengan sekitar 6.000 kata.

Menurut Bohn (1999: 23)

Wortschatz, der mehrmals nach derselben Methode wiederholt wird, ist beschränkt einsetzbar, weil er nur auf dem einen ausgetrampelten Suchpfad zu erreichen ist. Wir müssen nicht nur verschiedene Suchpfade gehen, sondern auch neue anlegen. Dadurch wird der Wortschatz immer engmaschiger vernetzt, und die Abrufmechanismen werden ‚frisch geölt‘.“

Pernyataan diatas dapat diartikan kosakata yang diulang berkali-kali dengan metode yang sama akan membuat batasan-batasan karena kosakata tersebut hanya melalui jalan yang sama. Kita seharusnya tidak hanya mencari kosakata dengan jalan yang lain melainkan membuat sebuah cara yang baru untuk menguasai kosakata. Dengan cara tersebut kosakata yang didapat akan sering digunakan secara berkelanjutan ibarat mesin yang selalu diminyaki.

Menurut Lado (1971: 180)

“Alle Schätzungen lassen erkennen, dass der aktive Wortschatz, -dh. Also der Wortschatz, für die Sprachproduktion besonders beim Sprechen –in einer Fremdsprache sich sehr von dem unterscheidet, der für das verstehende Erkennen, besonders beim Lesen, notwendig ist.

Kutipan di atas dapat diartikan “ kosakata dibagi menjadi dua yaitu kosakata aktif dan kosakata pasif. Kosakata aktif digunakan memproduksi bahasa terutama pada kemampuan berbicara. Kosakata pasif digunakan untuk pemahaman khususnya dalam kemampuan membaca.

Menurut situs www.post.ch/directpoint 8 *Tipps für einen grossen aktiven Wortschatz* (8 Tips untuk mendapatkan kosa kata aktif) 1. *Lesen Sie laut*, (bacalah dengan suara keras !), 2. *Fassen Sie zusammen*, (Ringkaslah !), 3. *Legen Sie eine Super-Sätze-Datei an*, (letakkan file dalam satu berkas !), 4. *Schmücken Sie Wörter aus*, (Hiasi dengan kata-kata!), 5. *Tauschen Sie Verben aus*, (Gantilah kata kerja!), 6. *Suchen Sie sinnverwandte Wörter*, (Carilah kata-kata yang terkait!), 7. *Übersetzen Sie*, (Terjemahkanlah !), 8. *Füttern Sie Ihr Gehirn*, (berikanlah masukan terhadap pikiran/otak anda !).

Ridell (2001: 62) menambahkan beberapa cara untuk mengajarkan kosakata, yaitu (1) Menggunakan gambar, misalnya untuk menerangkan *das Auto* digunakan gambar mobil, (2) Menunjukkan benda nyata, misalnya untuk menerangkan *die kreditkarte* ditunjukkan langsung sebuah kartu kredit. (3) Mengekspresikan mimik wajah, misalnya diekspresikan wajah lelah untuk menjelaskan *müde* dan (4) Berikan hal yang kontras, cara-cara tersebut dapat membantu peserta didik untuk lebih mengingat makna kata-kata yang sudah diterangkan.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kosakata adalah kata-kata yang mempunyai arti atau maksud tertentu. Dengan menguasai banyak kosakata maka semakin mudah untuk dapat mengungkapkan pikiran dan gagasan. Kosakata sangat berperan penting dalam pembentukan kalimat. Kosakata dibagi menjadi dua yaitu kosakata aktif dan pasif. Kosakata aktif digunakan untuk

memproduksi bahasa terutama kemampuan berbicara dan kosakata pasif digunakan untuk pemahaman khususnya dalam kemampuan membaca.

BAB III

PEMBAHASAN

A. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Jerman dengan Media Permainan Teka-Teki Silang Bergambar.

Untuk menerapkan media Teka-Teki Silang Bergambar yang harus dilakukan pertama kali oleh pendidik adalah membuat rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan kurikulum KTSP Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sewon yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, alokasi waktu, sumber belajar, media serta metode yang digunakan. Dengan mengenali standar kompetensi dan kompetensi dasar, maka dapat dibuat peta materi dan menetapkan alokasi waktu yang dibutuhkan untuk ketercapaian kompetensi dasar. Materi yang akan dibahas adalah tentang kosakata bahasa Jerman. Pendidik harus menggunakan media permainan bahasa Teka-Teki Silang Bergambar yang sesuai dengan materi. Pendidik akan mempersiapkan materi yang diambil dari buku *Kontakte Deutsch 1* halaman 19 tentang PAD (*PÄDAGOGISCHER AUSTAUSCHDIENST*) yaitu yang berarti tentang pertukaran pelajar. Materi yang diajarkan pada *Kontakte Deutsch* sangat sederhana karena materi tersebut berbentuk surat. Kemudian di dalam soal akan disertai gambar supaya memudahkan peserta didik untuk menjawab pertanyaan tentang soal tersebut. Pendidik akan menggunakan media Teka-Teki Silang

Bergambar untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat kosakata dalam surat tersebut. (rencana pelaksanaan pembelajaran dapat dilihat dalam lampiran).

B. Pelaksanaan Pembelajaran penguasaan kosakata dengan media Teka-Teki Silang bergambar.

Pada pelaksanaannya pendidik memberikan materi tentang kosakata, yang diambil dari buku Kontakte Deutsch 1 halaman 19. Materi tersebut bertema tentang *PAD (PÄDAGOGISCHER AUSTAUSCHDIENST)* yang berarti tentang pertukaran pelajar yang berbentuk surat. Peserta didik selanjutnya membaca surat tersebut dan mengetahui kosakata yang ada dalam isi surat tersebut. Pendidik mempersiapkan soal yang berhubungan dengan isi surat tersebut. Soal disertai gambar agar mempermudah peserta didik dalam mengerjakan soal dan merasa gembira tanpa merasa bosan. Pendidik menggunakan media Teka-Teki Silang Bergambar sehingga membuat peserta didik merasa gembira. Proses belajar mengajar akan dilakukan satu kali pertemuan dengan alokasi 2 x 45 menit. Adapun langkah-langkah dalam penerapan media Teka-Teki Silang Bergambar adalah sebagai berikut:

1. Pendidik memulai pelajaran dengan melaksanakan apersepsi terlebih dahulu, yaitu pendidik memulai pelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar “*Guten Morgen*” “*Wie geht es euch?*” kemudian pendidik menanyakan apakah ada yang tidak masuk, “siapa yang tidak masuk hari ini?, ada ijinnya tidak?” Pendidik akan memberikan apersepsi terlebih dahulu sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar. Pendidik menyampaikan materi tentang pertukaran peserta didik atau pelajar. Pendidik mengajukan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan materi “apa itu pertukaran

pelajar”, “apa syarat ketentuan peserta didik”. Pendidik menjelaskan pengertian pertukaran pelajar.

2. Pendidik membagikan selebar kertas yang berisi surat. Pendidik meminta peserta didik untuk membaca sekilas tentang isi surat tersebut dan mencari kosakata yang belum di mengerti artinya di dalam isi surat, kalau tidak tahu arti kosakata boleh ditanyakan kepada pendidik.
3. Pendidik memberikan contoh misalnya kosakata *die Tage* adalah Senin, Selasa, Rabu, Kamis dan selanjutnya. Kemudian peserta didik dengan mudah akan menjawab arti kosakata tersebut.
4. Pendidik meminta peserta didik membagi kelas menjadi 8 kelompok.
5. Pendidik memberikan soal yang berkaitan dengan materi tersebut tentang isi surat kepada masing-masing kelompok. Soal berbentuk *Teka-Teki Silang* kemudian disertai gambar untuk memudahkan peserta didik untuk mengingat kosakata tersebut.
6. Pendidik meminta peserta didik untuk mengerjakan soal tersebut secara bersama-sama dengan kelompoknya.
7. Pendidik menyertakan gambar di samping soal teka-teki silang, gambar tersebut untuk memudahkan peserta didik untuk mengerjakan soal.
8. Pendidik dan peserta didik bersama-sama membahas hasil pekerjaan peserta didik dan yang paling cepat mengerjakan dan hasil pekerjaannya baik maka dinyatakan sebagai pemenangnya.

9. Pendidik dan peserta didik menyimpulkan materi yang telah dibahas bersama, antara lain mengenai isi makna surat tersebut dan berapa kosakata yang tertulis dalam surat tersebut.
10. Pendidik bertanya kepada peserta didik tentang hasil pembahasan yang belum dimengerti. Pada tahap terakhir pendidik menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

Media Teka-Teki Silang Bergambar sangat efektif digunakan untuk proses belajar mengajar, karena peserta didik dapat menguasai banyak kosakata tanpa merasa bosan karena di dalam media Teka-Teki Silang disertai gambar. Dengan mencermati langkah-langkah yang ada dalam media ini dapat dilihat bahwa media ini tidak hanya dapat meningkatkan motivasi belajar karena menggunakan media yang lebih menyenangkan, melainkan juga dapat meningkatkan partisipasi tiap anggota untuk bekerjasama secara komunikatif dalam menyelesaikan soal dari pendidik.

C. Kelebihan dan Kelemahan Media Teka-Teki Silang Bergambar dan Kendala yang muncul dalam Penerapannya.

Media Teka-Teki Silang Bergambar mempunyai kelebihan dan kekurangan. Salah satu kelebihannya adalah diantaranya dengan teka-teki silang bergambar pendidik dapat mengajarkan budaya Jerman melalui gambar-gambar pada soal teka-teki silang, karena peserta didik tidak hanya membayangkan tetapi dapat melihat langsung bagian-bagian dari budaya negara Jerman melalui gambar yang disisipkan, peserta didik lebih aktif dan merasa senang karena dengan media

tersebut peserta didik merasa bukan belajar tetapi bermain, dengan media Teka-Teki Silang maka peserta didik berlatih untuk fokus dan berkonsentrasi, melatih kesabaran peserta didik, media tersebut mudah didapat dan tidak membutuhkan biaya yang cukup besar karena relatif murah, dan mudah digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, karena hanya menggunakan LCD. peserta didik akan aktif sebagai pelaku permainan, permainan yang berregu dapat membina hubungan kelompok dan memupuk rasa sosial.

Suatu media pembelajaran tentu tidak ada yang sempurna begitu juga dengan Teka-Teki Silang Bergambar. Menurut Soeparno Kelemahan media tersebut adalah materi pembelajaran terbatas hanya untuk kosakata, saat permainan berlangsung menimbulkan suara ramai dan gelak tawa, dan tidak semua materi dapat dikomunikasikan dengan pembelajaran kosakata.

Untuk mengatasi kelemahan diatas penulis memberi saran sebagai berikut: (1) Pendidik selalu mengontrol keadaan peserta didik agar tidak ramai. (2) Pendidik harus memilih materi yang tepat sesuai dengan media. (3) Pendidik harus memilih materi yang tidak hanya membahas kosakata saja.

Dari beberapa uraian diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media Teka-Teki Silang bergambar mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan. Pendidik dapat mengambil mafaat dari proses belajar mengajar dengan menggunakan media tersebut bukan hanya menggunakan media konvensional sehingga peserta didik tidak merasa bosan melainkan merasa senang. Peserta didik juga dapat mengoptimalkan partisipasi mereka dalam sebuah kegiatan kerjasama untuk menyelesaikan tugas mereka, karena media ini dikerjakan secara kelompok.

BAB 4

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pembahasan maka dapat diketahui media teka-teki silang bergambar adalah media permainan bahasa yang berbentuk teka-teki silang yang disertai dengan gambar yang dipergunakan dalam proses belajar mengajar. Dengan media tersebut memudahkan peserta didik dalam mengerjakan soal latihan khususnya kosakata. Berikut adalah beberapa hal yang dapat disimpulkan dari pembahasan:

1. Langkah-langkah dalam penggunaan media teka-teki silang bergambar adalah sebagai berikut: a) Pendidik melakukan apersepsi terlebih dahulu. b) Pendidik membagikan selembar kertas yang berisi surat, kemudian pendidik meminta peserta didik untuk membaca sekilas tentang isi surat dan mencari kosakata yang belum dimengerti, kalau tidak tahu artinya peserta didik boleh menanyakan kepada pendidik. c) Pendidik meminta peserta didik membagi kelas menjadi 8 kelompok. d) Pendidik memberikan soal yang berkaitan dengan materi tersebut tentang isi surat. Soal berbentuk teka-teki silang bergambar untuk memudahkan peserta didik untuk mengingat kosakata tersebut. e) Pendidik meminta peserta didik untuk mengerjakan soal tersebut secara bersama-sama dengan kelompok. Di dalam soal teka-teki disertakan gambar di samping soal tersebut sehingga memudahkan peserta didik untuk mengerjakan soal dan membuat peserta didik merasa senang. f) Pendidik dan peserta didik bersama-sama membahas hasil pekerjaan peserta didik dan yang

paling cepat mengerjakan dan hasil pekerjaannya baik maka dinyatakan sebagai pemenangnya. g) Pendidik dan peserta didik menyimpulkan materi yang telah dibahas bersama, antara lain mengenai isi surat dan arti kosakata yang tertulis dalam surat. h) Pendidik menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

2. Media teka-teki silang bergambar mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya adalah sebagai berikut: 1) Salah satu kelebihannya adalah diantaranya dengan teka-teki silang bergambar pendidik dapat mengajarkan budaya Jerman melalui gambar-gambar pada soal teka-teki silang, karena peserta didik tidak hanya membayangkan tetapi dapat melihat langsung bagian-bagian dari budaya negara Jerman melalui gambar yang disisipkan, 2) peserta didik lebih aktif dan merasa senang karena dengan media tersebut peserta didik merasa bukan belajar tetapi bermain, 3) Peserta didik berlatih untuk fokus dan konsentrasi, 4) Melatih kesabaran peserta didik, 5) Media tersebut mudah didapat dan tidak membutuhkan biaya yang cukup besar karena relatif murah dan mudah digunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar, karena hanya menggunakan LCD 6) Permainan yang berregu dapat membina hubungan kelompok dan memupuk rasa sosial. Disamping kelebihan di atas media teka-teki silang bergambar juga mempunyai kelemahan yaitu: 1) Materi pembelajaran terbatas hanya untuk kosakata, 2) Saat permainan berlangsung menimbulkan suara ramai dan gelak tawa, 3) Tidak semua materi dapat dikomunikasikan dengan pembelajaran kosakata.

B Saran

Penulisan tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan hasil yang bermanfaat bagi pendidik dan peserta didik. Berikut adalah saran-saran yang ingin disampaikan kepada pendidik dan peserta didik:

1. Pendidik diharapkan dapat mengembangkan media teka-teki silang bergambar dan media-media yang lain yang membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat memotivasi peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar.
2. Peserta didik hendaknya selalu berusaha untuk lebih aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar dan senantiasa melaksanakan tugas kelompok secara positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bohn, Schreiter. *Sprachspielereien für Deutschlernende*. Germany: Langenscheidt.
- Brown, Douglas. (2007). *Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa*. Jakarta:
- Danim, Sudarwan. (2008). *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dauvillier, Christa & Lévy-Hillerich, Dorothea. 2004. *Spiele im Deutschunterricht*. München: Goethe-Institut.
- Endah, Retno SM.(Februari 2012). *Spiel Macht Spaß*.
- Hardjono, Sartinah. 1988. *Psikologi Belajar Mengajar Bahasa Asing*. Jakarta: Depdikbud Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Kustandi, Cecep; Sutjipto, Bambang. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Ismail, A. (2006). *Education Games*.Yogyakarta: Pilar Media.
- Keraf, Gorys. (1996). *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kridalaksana, H. (2001). *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Latuheru. M.P. (1988). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Gramdia Pustaka Utama.
- Musfiqon, HM. (2012). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Nurdiyantoro, Burhan. Edisi Ketiga. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta; BPFE Fakultas Ekonomi UGM.

- Parera, J.D. (1993). *Leksikon Istilah Pembelajaran Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Pringgawidagda, Suwarna. (2002). *Strategi Penguasaan Berbahasa*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Ridell, David. 2003. *Teaching English as A Foreign/ Second Language*. Chicago: Teach Yourself.
- Rombepajung J.P. (1988). *Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Asing*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Sadiman, Arief; dkk. (2007). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Sadiman, Arief; (1986). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Soeparno. 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Edisi Pertama. Yogyakarta: PT Intan Pariwara.
- Sudjana, Nana; Rivai, Ahmad. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana; Rivai, Ahmad. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sutami, Hermina. (2008). *Kosakata Bahasa Indonesia Mutakhir*. Jakarta: Gramedia.
- Wibawa, Basuki; Mukti, Farida. (1993). *Media Pengajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Sewon
Mata Pelajaran : Bahasa Jerman
Kelas/Semester : X/ Gasal
Tema : PAD (PÄDAGOGISCHER AUSTAUSCHDIENST)
Alokasi Waktu : 2 x 45 menit (1x tatap muka).

I. Standar Kompetensi :

Membaca

Memahami wacana tulis berbentuk surat tentang kehidupan sehari-hari.

II. Kompetensi Dasar :

1. Mengidentifikasi bentuk dan tema wacana tulis.
2. Memperoleh informasi tentang isi surat dan dapat memperoleh kosakata baru dari teks tersebut.

III. Indikator Keberhasilan :

1. Menentukan bentuk dan tema wacana tulis.
2. Menemukan informasi tentang isi surat dan dapat memperoleh kosakata baru dari teks tersebut.

IV. Tujuan Pembelajaran :

1. Peserta didik dapat menentukan bentuk dan tema wacana tulis.
2. Peserta didik dapat menemukan informasi tentang isi surat dan dapat memperoleh kosakata baru dari teks tersebut.

V. Materi Pembelajaran: *Kontakte Deutsch I*, halaman 19.

VI. Kegiatan Pembelajaran:

Langkah-langkah pembelajaran:

No	Pendidik	Peserta didik	waktu
	Einführung		10
	a. Mengucapkan salam, “Guten	a. Menjawab	menit

	<p><i>Morgen?”</i></p> <p>b. Menanyakan kabar peserta didik, “Wie geht’s es euch?”</p> <p>c. Memberikan apersepsi dengan menyampaikan materi tentang pertukaran peserta didik.</p> <p>d. Pendidik mengajukan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan materi. Selanjutnya pendidik menjelaskan apa itu pertukaran pelajar.</p> <p>Inhalt</p> <p>a. Pendidik membagikan kertas yang berisi surat. Kemudian peserta didik diminta untuk membaca surat dan diminta untuk mencari kosakata yang belum dimengerti artinya dalam surat. Kemudian jika ada kosakata yang tidak dimengerti, peserta didik boleh menanyakan kepada pendidik.</p> <p>b. Pendidik memberikan contoh</p>	<p><i>“Guten Morgen”</i></p> <p>b. Menjawab “gut, danke, und Ihnen?”</p> <p>c. Mendengarkan</p> <p>d. Menjawab</p> <p>a. Membaca dan menanyakan arti kosakata yang belum dimengerti.</p> <p>b. Menjawab arti kosakata</p>	<p>70 menit</p>
--	--	---	---------------------

	<p>misalnya kosakata <i>die Tage</i> adalah ada senin, selasa, rabu, kamis dan selanjutnya.</p> <p>c. Pendidik meminta peserta didik membagi kelas menjadi 8 kelompok.</p> <p>d. Pendidik membagikan soal kepada masing-masing kelompok. Soal tersebut berbentuk teka-teki silang yang disertai gambar, sehingga membuat peserta didik merasa senang untuk mengerjakan soal tersebut.</p> <p>e. Peserta didik diminta untuk mengerjakan soal teka-teki silang bergambar bekerja sama dengan kelompoknya masing, jika sudah selesai mengerjakan kemudian secara bersama pendidik dan peserta didik membahas hasil pekerjaan peserta didik dan yang paling cepat mengerjakan dan hasil pekerjaannya baik maka dinyatakan sebagai pemenangnya.</p>	<p>tersebut.</p> <p>c. Melaksanakan membagi kelas menjadi 8 kelompok.</p> <p>d. Peserta didik menerima soal tersebut dan membacanya.</p> <p>e. Peserta didik mengerjakan soal teka-teki silang bergambar tersebut dan secara bersama-sama membahas hasil pekerjaan.</p>	
--	---	---	--

	Schluß		
	a. Pendidik dan peserta didik menyimpulkan materi yang telah dibahas bersama	a. Menyimpulkan secara bersama.	10 menit
	b. Pendidik bertanya kepada peserta didik tentang materi yang telah dibahas.	b. Bertanya.	
	c. Mengucapkan salam penutup.	c. Menjawab	

VII. Metode Pembelajaran: ceramah, tanya jawab, latihan, penugasan.

VIII. Media Pembelajaran: Media permainan bahasa *teka-teki silang bergambar* Papan tulis, spidol, foto copy buku *Kontakte Deutsch I* halaman 19.

IX. Bentuk/ jenis penilaian: tugas kelompok.

PAD

Nassestr. 8

PÄDAGOGISCHER AUSTAUSCHDIENST D-53113 Bonn

Bonn, den 25. März

Liebe Freunde,

Ihr fliegt am 5. Juni (Dienstag) nach Frankfurt. Ich bin am Flughafen. Wir fahren zusammen nach Bonn. Ihr seid dort 5 Tage. Wir besichtigen die Stadt und machen Fahrten, z. B. Nach Köln.

Wir fahren am Montag, am 11. Juni, weiter nach Kassel. Wir bleiben dort 16 Tage. Ihr besucht Schulen, lernt dort Deutsch, und wir machen zusammen Exkursionen. Wir besichtigen z. B. die Wartburg bei Eisenach.

Wir besuchen vom 27. Juni (Mittwoch) bis 2. Juli (Montag) Berlin. Wir besichtigen dort das Schloß, das BrandenburgerTor, und wir besuchen Museen.

Wir sind zum Schluß noch 4 Tage in München und machen eine Bergtour in die Alpen. Ihr wohnt in Deutschland bei Familien und in jugendhotels. Ihr fliegt am 6. Juli nach Jakarta zurück.

Gute Fahrt – und viel Spaß!

Horst Straib

Horst Straib

fliegen	bepergian naik pesawat terbang
fahren	bepergian naik kendaraan
bleiben	tinggal
besichtigen	meninjau
lernen	belajar
besuchen	mengunjungi
zusammen	bersama
Freunde	teman-teman
5 Tage	5 hari
die Stadt	kota
Museen	museum-museum
Familien	keluarga-keluarga
Jugendhotels	hotel-hotel untuk remaja

SENKRECHT:

1. Wann schreibt Horst Straib den Brief?
Horst Straib schreibt den Brief am 25.

März 2013						
Ki	Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa
9				1	2	3
10	4	5	6	7	8	9
11	11	12	13	14	15	16
12	18	19	20	21	22	23
13	25	26	27	28	29	31

2. Wann fliegen sie nach Deutschland?
Sie fliegen nach Deutschland am 5.



4. Wann fliegen sie nach Kassel ? Sie fliegen nach Kassel am



5. Wie viele Tage bleiben sie in Kassel?
Sie bleiben dort 16.

JULI						
So	Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

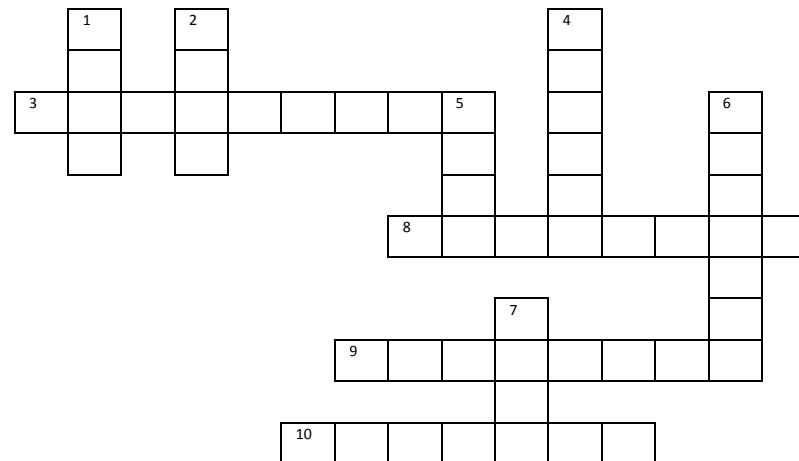
6. Was besuchen sie in Kassel ? sie besuchen



7. Wie viele Tage bleiben sie in München?
Sie bleiben noch Tage.

4

PAD (PÄDAGOGISCHER AUSTAUSCHDIENST)

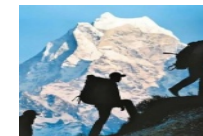


WAAGERECHT :

3. Wohin fahren sie? Sie fahren nach



8. Was machen sie in München? Sie machen eine



9. Mit wem bleiben sie in Deutschland? Sie bleiben in Deutschland bei



10. Wohin fliegen sie am 6. Juli? Sie fliegen am 6. Juli nach



Kunci Jawaban:

Senkrecht:

1. März
2. Juni
4. Montag
5. Tage
6. Schulen
7. Vier

Waagerecht:

3. Frankfurt
8. Bergtour
9. Familien
10. Jakarta

