

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

I. IDENTITAS MATA PELAJARAN

1. Nama Sekolah : SMA N 16 Bandung
2. Kelas : X
3. Semester : 2/ Genap
4. Mata Pelajaran : Bahasa Jerman
5. Alokasi Waktu : 2 X 45 menit (1 pertemuan)
6. Nilai-nilai : Kerjasama, Mandiri, Percaya diri, Disiplin

II. STANDAR KOMPETENSI : Berbicara

6. Mengungkapkan informasi secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang *die Welt der Schule*

III. KOMPETENSI DASAR

- 6.1 Melakukan dialog sederhana dengan lancar yang mencerminkan kecakapan berkomunikasi dengan santun dan tepat

IV. INDIKATOR

- 6.1.1 Menentukan nomina dengan gambar yang sesuai.
- 6.1.2 Melakukan dialog mengenai benda yang ada dalam sebuah gambar.

V. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah pembelajaran ini selesai, diharapkan :

- Siswa dapat menentukan nomina dengan gambar yang sesuai.
- Siswa dapat melakukan dialog mengenai benda yang ada dalam sebuah gambar.

VI. MATERI AJAR

Tema : *Die Welt der Schule*

Sub Tema : *Schulsachen in der Klasse*

Materi : Nomina yang ada di dalam ruang kelas lengkap beserta artikel

Feminin (*die*), Neutral (*das*), Maskulin (*der*). Zum Beispiel: *die Tafel, die Tasche, die Uhr, die Tür, das Fenster, der Tisch, der Stuhl, usw.*

Latihan Soal:

6.1.2 Mach Sie einen Mini-Dialog mit eurem Partner, die folgenden Bilder helfen euch!

Z.b:

A : Wie heißt das auf Deutsch?



B : Das ist die Tafel

VII. METODE PEMBELAJARAN

Metode pembelajaran : Tanya jawab, diskusi dan permainan

Model pembelajaran : Inkuiiri

Pendekatan : PAIKEM

VIII. ALOKASI WAKTU

2 X 45 Menit

IX. KEGIATAN PEMBELAJARAN

No	Kegiatan pembelajaran	Waktu	Nilai-nilai
1.	<p>Pendahuluan</p> <p>1. Orientasi</p> <p>Memberi salam dan menanyakan kabar siswa dengan pertanyaan <i>Wie geht es euch?</i></p> <p>2. Apersepsi</p> <p>Melakukan tanya jawab singkat bersama siswa mengenai nama-nama benda yang ada dalam kelas dalam bahasa Jerman. Dengan pertanyaan <i>Was findet man im Klassenzimmer?</i></p>	10‘	Mandiri, percaya diri

2.	<p>Kegiatan Inti</p> <p>Kegiatan Tatap Muka</p> <p>Eksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mulai memperlihatkan gambar suatu ruang kelas dan menanyakan nomina apa saja yang terdapat dalam gambar. 2. Siswa melakukan identifikasi dan membandingkan benda-benda yang ada dalam suatu ruang kelas di Jerman dan kelasnya sendiri. 3. Siswa diperdengarkan dan diberikan latihan soal untuk di kerjakan. 4. Siswa dan guru membahas bersama-sama mengenai apa yang telah siswa kerjakan. 5. Siswa melakukan dialog mengenai benda yang ada dalam gambar. 6. Untuk memastikan siswa dapat melakukan dialog dan mengetahui benda-benda yang ada dalam gambar, beberapa siswa diminta untuk melakukan dialog di depan kelas. 7. Siswa dan guru mengkoreksi siswa yang sedang melakukan dialog di depan kelas apabila terdapat kesalahan baik pengucapan atau lainnya. <p>Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk memantapkan penguasaan siswa tentang kosakata nomina, guru memberikan latihan melalui permainan <i>im Dreierpack</i> dengan media 	30'	Mandiri, Percaya diri, Disiplin
		45'	Kerjasama, percya diri, disiplin, mandiri

	<p>kartu. Kartu berisikan nomina, artikel dan gambar yang sesuai dengan nominanya.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-6 anggota. 3. Guru menjelaskan cara permainan tersebut beserta aturannya, dimana inti permainan tersebut adalah siswa harus mencocokan 3 buah kartu yang terdiri dari artikel, nomina serta gambarnya dengan tepat, hingga siswa paham cara bermain permainan tersebut. 4. Setelah dikelompokkan dan dijelaskan cara bermain, setiap kelompok diminta untuk membuat satu baris memanjang kebelakang. Dan setiap kelompok mendapat satu meja yang di atasnya telah diletakan kartu-kartu yang tersusun acak 5. Siswa memulai permainan dengan pemain pertama mencari 3 buah pasang kartu yang sesuai. 6. Siswa yang telah merangkaikan kartu, baik secara benar atau salah dapat bertukar posisi dengan anggota lain yang sudah bersiap dibelakangnya hingga seluruh peserta mendapat giliran untuk memasangkan kartu. 7. Guru mengawasi alur permainan agar tidak terjadi kecurangan dan mengetahui apa yg telah dikerjakan siswa benar. 8. Setelah semua terselesaikan dan siswa diminta 		
--	--	--	--

	<p>untuk menempelkan hasil kerja memasangkan kartu yang sesuai di papan tulis atau membacakan nomina yang telah dipasangkan, siswa dan guru bersama-sama mendiskusikannya.</p> <p>9. Saat permainan berakhir dan hasil kerja telah dibahas bersama, siswa diminta untuk mengumpulkan kembali kartu-kartu ke meja guru, serta guru mencoba untuk mengkondisikan siswa agar kembali kondusif.</p> <p>Konfirmasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. 2. Guru menegaskan kembali bahwa setiap nomina pasti memiliki artikel. 		
3.	<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diminta untuk mempelajari ulang materi mengenai benda apa saja yang biasanya ada dalam sebuah kelas. 2. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam dan <i>Auf Wiedersehen</i>. 	5'	

X. SUMBER BELAJAR DAN MEDIA

- a. Sumber Belajar :
 - Kuhn, C., Funk, H., Demme, S. dan Bayerlein, O. (2008). *Studio D A1 Deutsch als Fremdsprache Kurs-und Übungsbuch*. Jakarta: Katalis.
 - www.google.com/bild/indeKlasse
- b. Media : Kartu-kartu, lembar kerja siswa (Arbeitsblätter)
- c. Bahan : Kertas hvs *fotocopy*, karton

XI. PENILAIAN

- a. Jenis Tes : Tes tertulis, tes lisan, tes perbuatan dan sikap melalui penyelesaian tugas
- b. Bentuk Tes : Essay dan unjuk kerja

FORMAT PENILAIAN KOGNITIF

Indikator	Rumusan Soal	No mor Soal	Kunci Jawaban	Skor
Menentukan nomina dengan gambar yang sesuai.		1		
Melakukan dialog mengenai benda yang ada dalam sebuah gambar.		2		

PEDOMAN PENILAIAN KOGNITIF:

$$\text{NA} : \frac{\text{skor diperoleh}}{\text{skor total}} \times 100 = \dots$$

FORMAT PENILAIAN AFEKTIF

No.	Nama siswa	Skala sikap				Jumlah nilai	Rata-rata skor	Nilai
		Kerjasama	Mandiri	Disiplin	Percaya diri			

PEDOMAN PENILAIAN AFEKTIF: Kerja sama, Mandiri, Disiplin, dan Percaya diri.

Pedoman Penilaian Afektif :

91 - 100 = A

81 - 90 = B

71 - 80 = C

61 - 70 = D

< 60 = E

Bandung, 7 Mei 2014

Mengetahui,

Guru bahasa Jerman

Peneliti

Dra. Latifah Hikmawati

Silfi Eka Juliani

Nip.196712181994032004

Nim.0907386

Silfi Eka Juliani, 2014

EFEKTIFITAS PERMAINAN "IM DRIERPACK" UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JERMAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu