

**MODEL PEMBELAJARAN *ARTIKEL* BAHASA
JERMAN MELALUI PENGGUNAAN PERMAINAN
*BINGO***

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Departemen Pendidikan Bahasa Jerman



Oleh:

Dwi Andini Wulandari

NIM 1600908

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN BAHASA JERMAN
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2020**

**MODEL PEMBELAJARAN *ARTIKEL* BAHASA JERMAN MELALUI
PENGUNAAN PERMAINAN *BINGO***

Oleh
Dwi Andini Wulandari

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra

© Dwi Andini Wulandari
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2020

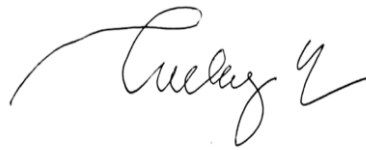
Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, di foto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

Dwi Andini Wulandari, 2020
MODEL PEMBELAJARAN ARTIKEL BAHASA JERMAN MELALUI PENGUNAAN PERMAINAN BINGO
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DWI ANDINI WULANDARI
MODEL PEMBELAJARAN ARTIKEL BAHASA JERMAN MELALUI
PENGGUNAAN PERMAINAN BINGO

disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing,



Dr. Lucky Herliawan YA., M.Pd.
NIP. 19640104 198903 1 001

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Bahasa Jerman



Putrasulung Baginda, S.Pd., M.Hum.
NIP. 19790102 200312 1 002

ABSTRAKSI

Wulandari, Dwi Andini. 2020. Model Pembelajaran *Artikel* Bahasa Jerman melalui Penggunaan Permainan *Bingo*. Skripsi Departemen Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra. Universitas Pendidikan Indonesia.

Artikel merupakan bagian penting dalam bahasa Jerman. Bahasa Jerman memiliki ciri khas tersendiri, yaitu setiap nomina dalam bahasa Jerman memiliki *Artikel*. Dalam pembelajaran bahasa Jerman, banyak peserta didik mengalami kesulitan untuk mengingat *Artikel* setiap nomina. Untuk mengatasi persoalan ini, maka dilakukan sebuah penelitian tentang model pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman melalui penggunaan permainan *Bingo*. Penulis mencoba menggambarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang di dalamnya terdapat penerapan permainan *Bingo* dan dapat melibatkan seluruh peserta didik menjadi aktif di dalam kelas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: 1) menyusun model pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman dengan menggunakan permainan *Bingo*, 2) mendeskripsikan langkah-langkah pembelajaran *Artikel* dengan permainan *Bingo*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini yaitu model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dengan menggunakan permainan *Bingo*. Langkah-langkah pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman dengan menggunakan permainan *Bingo* dapat dilihat sebagai berikut: 1) pengajar menyiapkan permainan *Bingo*, 2) pengajar menjelaskan kepada peserta didik tentang aturan permainan *Bingo*, 3) peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok beranggotakan lima pemain, 4) setiap pemain memulai permainan dari area strat papan permainan, 5) pemain akan berhenti di petak “*der*”, “*die*”, atau “*das*” dan menempatkan kartu yang bertuliskan *Artikel* pada gambar nomina, 6) pemenangnya adalah orang yang pertama menempatkan secara horizontal, vertikal, atau diagonal dan berteriak “*Bingo*”, 7) para pemain mengisi LKS, 8) pengajar dan peserta didik membahas hasil kerja peserta didik. Dari penelitian tersebut penulis menyarankan agar dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan permainan *Bingo* dalam pembelajaran struktur bahasa Jerman lainnya.

KURZFASSUNG

Wulandari, Dwi Andini. 2020. *Das Lernmodell des deutschen Artikels durch die Verwendung von dem Spiel Bingo. Eine Abschlussarbeit an der Deutschabteilung, Pädagogische Fakultät für Sprachen und Literatur. Pädagogische Universität Indonesiens.*

Der Artikel spielt große Rolle in der deutschen Sprache. Die deutsche Sprache hat ihre eigenen Einzigartig. Jedes Nomen im Deutschen hat seinen eigenen Artikel. Beim Deutschlernen haben viele Schüler Schwierigkeiten, den Artikel im Kopf zu behalten. Um dieses Problem zu lösen, hat die Verfasserin eine Untersuchung über das Lernmodell des deutschen Artikels durch die Verwendung von dem Spiel Bingo durchgeführt. Die Verfasserin versucht die Lehrskizze zu beschreiben, in der das Spiel Bingo eingesetzt ist, so dass alle Schüler an dem Unterricht aktiv teilnehmen können. Die Ziele dieser Untersuchung sind folgendes herauszufinden: 1) Die Lehrskizze für das Lernmodell mit dem Spiel Bingo zu beschreiben, 2) Die Unterrichtsschritte beim Artikelsunterricht mit dem Spiel Bingo zu beschreiben. In dieser Untersuchung wurde die deskriptiv-qualitative Methode verwendet. Das Ergebniss dieser Untersuchung ist, dass man das GBL-Modell Mithilfe von dem Spiel Bingo als Lernmodell verwenden kann. Die Schritte des Lernprozesses zum deutschen Artikel mit dem Spiel Bingo sind wie folgendes: 1) Der Lehrer bereitet sich das Spiel Bingo vor, 2) Die Schüler werden sich in Gruppen eingeteilt, jede Gruppe besteht aus fünf Spielern, 3) Der Lehrer erklärt den Schüler die Spielregeln, 4) Jeder Spieler startet das Spiel vom Start des Brettspiels. 5) Der Spieler wird im Feld den Artikel "der", "die", oder "das" anhalten, und legt eine Karte mit der Aufschrift des Artikels in das Substantivbild. 6) Der Sieger ist derjenige, der zuerst waagerecht, senkrecht, oder diagonal in einer Reihe ablegen kann und "Bingo" rufen. 7) Die Schüler lösen die Aufgaben im Übungsblatt. 8) Der Lehrer und die Schüler besprechen die Ergebnisse von den Aufgaben. Aus den Untersuchungsergebnissen schlägt die Verfasserin vor, eine weitere Untersuchung über die Anwendung des Spiels Bingo in anderen deutschen Sprachstrukturen.

ABSTRACT

Wulandari, Dwi Andini. 2020. *Learning Models of German language article using Bingo games. A thesis at the German Department, Educational Faculty of Languages and Literature. Indonesia University of Education.*

The article is an important part in German. The German language has its uniqueness, every noun in German has its article. In learning German, many students have difficulty remembering the articles of each noun. To solve this problem, the author conducted research on the German article teaching model using Bingo game. The author tried to describe the lesson plan in which the Bingo game is used so that all students participate actively. This study aims to find out the following: 1) Describe the lesson plan for the teaching model with the Bingo games, 2) Describe the stages of learning the article using the Bingo game. The descriptive-qualitative method was used in this study. The result of this research, GBL model can be a learning model with a Bingo games. The steps of the learning process for the German article with the Bingo game are as follows: 1) The teacher prepares the Bingo game, 2) The students work as a group, each group consists of five players, 3) The teacher explains the rules of the game, 4) each player starts the game from the start of the board game. 5) The player will stop in the field “der”, “die”, or “das” and place a card with the article’s label in the noun image. 6) The winner is the one who could reach the first place horizontally, vertically or diagonally in a row and calls “Bingo”. 7) The students solve the exercises 8) The teacher and the students discuss the results of the tasks. From the research results, the author suggests a further investigation of the use of the Bingo game in other German language structures.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN ISI SKRIPSI	i
ABSTRAKSI	ii
KURZFASSUNG	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Model Pembelajaran	6
2.2 Artikel	16
2.3 Permainan dalam Pembelajaran	27
2.4 Permainan <i>Bingo</i> dalam Pembelajaran <i>Artikel</i>	30
2.5 Kerangka Berpikir	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	38
3.1 Desain Penelitian	38
3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian	38
3.3 Pengumpulan Data	39
3.4 Analisis Data	39
3.5 Prosedur Penelitian	39
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	41

4.1	Deskripsi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) <i>Artikel Bahasa Jerman dengan Permainan Bingo</i>	41
4.2	Deskripsi Langkah-langkah Pembelajaran <i>Artikel Bahasa Jerman melalui Penggunaan Permainan Bingo</i>	56
4.3	Pembahasan.....	60
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI		62
5.1	Simpulan	62
5.2	Implikasi	63
5.3	Rekomendasi	63
DAFTAR PUSTAKA		65
LAMPIRAN		68
RIWAYAT HIDUP		75

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, dkk. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unissula Press.
- Amri, S. (2013). *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustakakarya
- Aqib, Z. dan Mutadlo, A. (2016). *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Balcik, I dan Röhe, K. (2006). *Deutsche Grammatik und Rechtschreibung*. Stuttgart: Ernst Klett Sprachen GmbH.
- Bensch, M. (2020). *Nullartikel, Was man über den Gebrauch des Nullartikels wissen sollte.*). [Online]. Diakses dari <https://mein-deutschbuch.de/nullartikel.html>
- Biermann, A. (2018). *Lernmethoden.* [Online]. Diakses dari: <https://www.profiling-institut.de/lernmethoden-wie-finde-ich-die-richtigen-fuer-mich/>
- Darmawan dan Wahyudin, D. (2018). *Model Pembelajaran di Sekolah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Dauviller, C. dan Hillerich, D. L. (2004). *Spiele im Deutschunterricht*. München: Goethe-Institut
- Dreyer, H dan Richard S. (2009). *Lehr- und Übungsbuch der deutschen Grammatik*. Deutschland: Heuber Verlag.
- Duden. (2015). *Grundwissen Grammatik Fir für den Bachelor*. Berlin: Bibliographisches Institut GmbH.
- Fleer, S. (2011). *Langenscheidt Kurzgrammatik Deutsch*. Berlin und München: Langenscheidt KG.
- Gauter, S. (t.t.). *Game-Based Learning.* [Online]. Diakses dari: <https://www.mit.de/de/gamebased-learning/>
- Ginnis, P. (2008). *Trik dan Taktik Mengajar Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajar di Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Hatimah, I. (2012). *Pengertian Pendekatan Strategi Metode Teknik dan Taktik Pembelajaran*. Bandung: FIP UPI. [Online]. Diakses dari http://file.upi.edu/browse.php?dir=Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_SEKOLAH/195404021980112001-IHAT_HATIMAH/

- Helbig, G. dan Buscha, J. 2001. *Deutsche Grammatik*. Berlin/München: Langenscheidt.
- Hirschfeld, U. dan Reinke, K. (2009). *33 Aussprachespiele Deutsch als Fremdsprache*. Stuttgart: Ernst Klett Sprachen GmbH.
- Julius Raab Stiftung, (2018). *Game-Based Learning im Unterricht*. Wien: Handelsgesellschaft mbH.
- Kaiser, R dan Kaiser A. (2018). *Die Neue Didaktik – Metakognition als Schlüsselkonzept für Lernen und Lernen*. Frankfurt am Main: Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation.
- Leisen, J. (2018). *Was Lehrkräfte brauchen – Ein praktikables Lern-Lern-Modell*. [Online]. Diakses dari <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://www.josefleisen.de/downloads/lehrenlernen/00%2520Was%2520Lehrkr%25C3%25A4fte%2520brauchen%2520-%2520Ein%2520praktikables%2520Lehr-Lern-Modell%25202018.pdf&ved=2ahUKEwiSqve757zqAhUffX0KHRICAMcQFjACegQIBRAB&usg=AOvVaw2pcakWd2Fq2FffP2DbYQWk>
- Leisen, J. (2020). *Ein Lern-Lern-Modell zum Lernen und Lernen*. . [Online]. Diakses dari: <http://www.lehr-lern-modell.de/lehr-lern-modell>
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Neublod, J. 2008. *PONS Grammatik kurz und bündig DEUTSCH*. Stuttgart: Ernst Klett GmbH.
- Nurdyansyah dan Fahyuni, E. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Pintaric, M. (2017). *Bingokarten Selbst Erstellen*. [Online]. Diakses dari: <https://www.schule.at/tools/werkzeuge-fuer-denunterricht/detail/bingokarten-selbst-erstellen.html>
- Rösler, D. (2012). *Deutsch als Fremdsprache Eine Einführung*. Stuttgart: J.B Metzlersche Verschlagsbuchhandlung und Carl Ernst Poeschel Verlag.
- Rusman. (2018). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Sadiman, dkk. (2009). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Schönwetter, K. (2016). *Lerntechniken Informatives zum Thema Lernen*. Berlin: Best Kommunikation.

- Silberman, M. (2018). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Penerbit Nuansa Cendana.
- Suprijono, A. (2017). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Suyatno. (2005). *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta: Gramedia.
- Suyono dan Hariyanto. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Weber, L. (2017). *Lernstrategien Informationen für Lerhpersonen der Primarstufe*. [Online]. Diakses dari https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.schuleurdorf.ch/index.php%3Faction%3Ddownload%26download_type%3D3%26doc_id%3Darahuhsvvtbml3t182flc5et4qr21yg6y08q&ved=2ahUK EwizmO-cqsXqAhXNZSsKHeI1D-sQFjAAegQIAhAC&usg=AOvVaw0_jzywGbiJqRiLnn6cRIgS
- Yudha, A. (2019). *Merancang Model Pembelajaran Berbasis Permainan*. [Online]. Diakses dari: <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://educafamilia.com/2019/01/15/merancang-model-pembelajaran-berbasis-permainan/&ved=2ahUKEwj8qAhUnnxzgGHcNTDvMQFjAEegQIAxAB&usg=AOvVaw2jyw0hsHSsfgE1XU0ik6UX>
- _____. (2013). *Artikel (Geschlechtswörter Begleiter)*. [Online]. Diakses dari <https://www.cafe-lingua.de/deutsche-grammatik/die-bestimmten-artikel.php>
- _____. (t.t.). *Bestimmter/unbestimmter Artikel im Deutschen*. . [Online]. Diakses dari <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://deutsch.lingolia.com/de/grammatik/nomen/artikel&ved=2ahUKEwiV7vWHvcbqAhUy83MBHetUBocQFjAgegQIDBAB&usg=AOvVaw01VCIR1AkUokVrlny37dj2>
- _____. (2007). *All About Bingo*. [Online]. Diakses dari: <https://www.arrowinternational.com/image/docs/allaboutbingo.pdf>
- _____. (t.t.). *Game-based Learning Spielend lernen*. [Online]. Diakses dari: <https://pfeffermind.de/gamification-game-based-learning/>