

PROGRAM PENGABDIAN PADA MASYARAKAT

"Spielen beim Schreiben"
(Permainan Bahasa dalam Pengajaran Keterampilan Menulis
Bahasa Jerman di SMA)



Oleh:
Subur, M.Pd.
Lia Malia, M.Pd.
Pratomo Widodo, M.Pd.
Sri Megawati, M.A.
Iman Santoso, M.Pd.

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JERMAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2005

Program Pengabdian Masyarakat ini dibiayai dengan Dana PNB
Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Bahasa dan Seni
No. 75 Tahun 2005

**LEMBAR PENGESAHAN
HASIL EVALUASI AKHIR
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT TAHUN 2005**

A. Judul : *Spielen beim Schreiben* (Permainan Bahasa dalam Pengajaran Keterampilan Menulis Bahasa Jerman di SMA)

B. Susunan Tim Pelaksana :

1. **Ketua Tim:** : Subur, M.Pd
2. **Anggota Tim:** : - Lia Malia, M.Pd
- Pratomo Widodo, M.Pd
- Sri Megawati, M.A
- Iman Santoso, M.Pd

C. Waktu Pelaksanaan : 23 April 2005

D. Hasil Evaluasi :

1. Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada masyarakat telah/~~belum~~^{*)} sesuai dengan rancangan yang tercantum dalam proposal Pengabdian kepada Masyarakat.
2. Sistematika laporan sudah/~~belum~~^{*)} sesuai dengan ketentuan yang tercantum dalam buku pedoman PPM Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Hal-hal lain sudah/~~belum~~^{*)} memenuhi persyaratan. Belum memenuhi persyaratan dalam hal....

E. Kesimpulan

Laporan dapat/~~belum dapat~~^{*)} diterima

Yogyakarta, 21 Mei 2005

Mengetahui/Menyetujui
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta



Prof. Dr. Suminto A. Sayuti
NIP. 130814609

Ketua BP PPM
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta

Martono, M.Pd
NIP. 131662616

^{*)} Coret yang tidak perlu

ABSTRAK

Kegiatan PPM yang bertajuk "*Spielen beim Schreiben*" mempunyai tujuan untuk: (1) mengenalkan pada guru-guru bahasa Jerman berbagai bentuk permainan bahasa yang dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan menulis bahasa Jerman, (2) melatih guru-guru bahasa Jerman cara mengaplikasikan permainan bahasa tersebut.

Metode yang ditempuh untuk mengenalkan permainan bahasa pada guru bahasa Jerman adalah dengan pelatihan (*workshop*) yang lebih ditekankan pada sisi praktek melalui simulasi. Pelatihan ini dibagi dalam empat sesi, yaitu (1) sesi pengenalan permainan bahasa yang digunakan untuk mengembangkan kosakata, (2) sesi penerapan permainan bahasa untuk menyusun kalimat bahasa Jerman, (3) sesi penerapan permainan bahasa untuk menghasilkan sebuah teks tulis dan (4) beberapa alternatif permainan bahasa lain yang dapat digunakan sebagai variasi.

Hasil dari kegiatan pelatihan ini, adalah: (1) para peserta mengenal bentuk permainan bahasa yang aktual yang dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan menulis bahasa Jerman, (2) para peserta dapat menerapkan permainan bahasa tersebut melalui simulasi.

Kata Kunci: permainan bahasa, keterampilan menulis