

PROGRAM PENGABDIAN PADA MASYARAKAT

Sprachlernspiel beim Leseverstehen
(Permainan Bahasa dalam Pengajaran Membaca
Bahasa Jerman di SMA)



Oleh:

Lia Malia, M.Pd.

Pratomo Widodo, M.Pd.

Sudarmaji, M.Pd.

Sri Megawati, M.A.

JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA JERMAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2006

Program Pengabdian Pada Masyarakat ini dibiayai dengan Dana DIPA PNBP 6670
Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Bahasa dan Seni
No. 844/3.35.12/PP/VI/2006

**LEMBAR PENGESAHAN
HASIL EVALUASI AKHIR
PENGABDIAN PADA MASYARAKAT TAHUN 2006**

A. Judul : *Sprachlernspiel beim Leseverstehen (Permainan Bahasa dalam Pengajaran Membaca Bahasa Jerman di SMA)*

B. Susunan Tim Pelaksana:

1. Ketua Tim : Lia Malia, M.Pd.
2. Anggota Tim : - Pratomo Widodo, M.Pd.
- Sudarmaji, M.Pd.
- Sri Megawati, M.A.

C. Waktu Pelaksanaan : 09 Desember 2006

D. Hasil Evaluasi:

1. Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat telah/~~belum~~^{*)} sesuai dengan rancangan yang tercantum dalam proposal Pengabdian Pada 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.

E. Kesimpulan

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

Yogyakarta, 23 Desember 2006

Mengetahui/Menyetujui
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta



Suminto A. Sayuti
Prof. Dr. Suminto A. Sayuti
NIP. 130814609

Ketua BP PPM
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta

Martono

Martono, M.Pd.
NIP. 131662616

*) Coret yang tidak perlu

ABSTRAK

Kegiatan PPM dengan tema *Sprachlernspiel beim Leseverstehen* (**Permainan Bahasa dalam Pengajaran Membaca Bahasa Jerman di SMA**) bertujuan untuk (1) mengenalkan kepada guru-guru bahasa Jerman berbagai macam permainan bahasa yang dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan membaca teks berbahasa Jerman, dan (2) melatih guru-guru bahasa Jerman cara mengaplikasikan permainan tersebut.

Metode yang digunakan untuk mengenalkan permainan bahasa tersebut di atas adalah pelatihan (*Workshop*) dengan penekanan pada praktek dengan simulasi. Pelatihan ini dibagi dalam empat sesi, yakni dua sesi pertama diisi dengan materi teori mencakup bagaimana memotivasi siswa dalam membaca teks berbahasa Jerman dan strateginya. Dua sesi terakhir diisi dengan aplikasi permainan dalam pengajaran bahasa Jerman, khususnya membaca teks berbahasa Jerman.

Hasil dari kegiatan pelatihan ini adalah (a) para peserta mengenal teori membaca dan bentuk permainan bahasa yang dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan membaca teks berbahasa Jerman, dan (b) para peserta dapat menerapkan permainan bahasa tersebut.

Kata Kunci: permainan bahasa, keterampilan membaca