

ISSN 1412-0712

Vol. 12, No. 2, Oktober 2012

bahasa & sastra

Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya

Deutsch Zum Spass: Model Pembelajaran Inovatif Bahasa Jerman
Sulis Triyono

Relasi Antarteks dalam Pengkajian Sastra
Sumiyadi

Analisis Topik dalam Wacana Dialog Bahasa Jepang
Hanum Wulandari

Culture Content in Creative Writing Product in English Learning
Sarif Syamsu Rizal

Analisis Kontrasif Kotowari Hyougen antara Pembelajar Bahasa Jepang dan Penutur Asli
Novia Hayati

Tradisi Lisan Male-Male: Nyanyian Kematian dalam Masyarakat Ciacia: Kajian Sosiologis dan Upaya Pewarisan
Asrif

Visi-Visi Postmodern dalam Kesusastraan Jerman Awal Abad ke-20
Dudy Syafruddin

Kohesi Gramatikal Pengacuan dalam Cerpen Pembelaan Bah Bela Karya Moh. Wan Anwar (181-189)
Asep Muhyidin

Adverbia Statif dalam Bahasa Sunda: Kajian Struktur dan Semantik
Yayat Sudaryat

Transformasi Folklor Lisan Nini Antéh ke Novel Dongeng Nini Antéh Karya A.S. Kesuma
Yostiani Noor Asmi Harini

The Secondary School English Language Reading Curriculum: A Teacher's Perceptions
Hazlina Abdullah, Nik Suryani Nik Abdul Rahman, Aini Haimi Mohd Adnan

bahasa & sastra

Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya

Terbit setahun dua kali pada setiap bulan April dan Oktober, berisikan artikel hasil penelitian, kajian (teori maupun aplikasi) seputar bahasa, sastra, dan pembelajarannya

Ketua Penyunting

Dadang Sudana

Wakil Ketua Penyunting

Dadang S. Anshori

Sekretaris Penyunting

Yadi Mulyadi

Anggota Penyunting

Yayan Nurbayan

Pupung Purnawarman

Tedi Permadi

Budi Hermawan

Hernawan

Sekretariat

Eko

Dadang

Kosim

Alamat:

Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni

Universitas Pendidikan Indonesia

Jl. Dr. Setiabudi No. 229 Bandung 40154 Tlp./Fax. (022) 2015411

Website: <http://www.jurnal.upi.edu>

e-mail: jbahasasastra@yahoo.com

Redaksi menerima naskah tulisan, berupa artikel penelitian maupun artikel hasil pengkajian, sesuai dengan visi dan misi yang diemban oleh jurnal ini. Sistematika penulisan artikel dapat dibaca pada bagian akhir jurnal ini.

Deutsch Zum Spass: Model Pembelajaran Inovatif Bahasa Jerman (113-120)
Sulis Triyono

Relasi Antarteks dalam Pengkajian Sastra (121-133)
Sumiyadi

Analisis Topik dalam Wacana Dialog Bahasa Jepang (134-144)
Hanum Wulandari

Culture Content in Creative Writing Product in English Learning (145-154)
Sarif Syamsu Rizal

Analisis Kontrasif Kotowari Hyougen antara Pembelajar Bahasa Jepang dan Penutur Asli (155-164)
Novia Hayati

Tradisi Lisan Male-Male: Nyanyian Kematian dalam Masyarakat Ciacia: Kajian Sosiologis dan Upaya Pewarisan (165-173)
Asrif

Visi-Visi Postmodern dalam Kesusastraan Jerman Awal Abad Ke-20 (174-180)
Dudy Syafruddin

Kohesi Gramatikal Pengacuan dalam Cerpen Pembelaan Bah Bela Karya Moh. Wan Anwar (181-189)
Asep Muhyidin

Adverbia Statif dalam Bahasa Sunda: Kajian Struktur dan Semantik (190-202)
Yayat Sudaryat

Transformasi Folklor Lisan Nini Antéh ke Novel Dongeng Nini Antéh Karya A.S. Kesuma (203-217)
Yostiani Noor Asmi Harini

The Secondary School English Language Reading Curriculum: A Teacher's Perceptions (218-228)
Hazlina Abdullah, Nik Suryani Nik Abdul Rahman, Airil Haimi Mohd Adnan



DEUTSCH ZUM SPASS: MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF BAHASA JERMAN

Sulis Triyono

FBS, Universitas Negeri Yogyakarta

Korespondensi: Jl. Colombo No. 1 Yogyakarta Telp.(0274)586162

E-mail: sulis@uny.ac.id

Abstrak

Deutsch Zum Spass: Model Pembelajaran Inovatif Bahasa Jerman. Model pembelajaran Deutsch zum Spass merupakan alternatif model pembelajaran inovatif bahasa Jerman yang menyenangkan. Model pembelajaran ini meliputi pembelajaran aktif, kreatif, efektif, kolaboratif, partisipatif, dan menyenangkan. Dalam pembelajarannya, model ini mengintegrasikan semua kompetensi kebahasaan yang meliputi *Hoverstehen*, *Sprechfertigkeit*, *Leseverstehen*, dan *Schreibfertigkeit* kedalam satu kesatuan pembelajaran bahasa Jerman yang utuh. Model ini juga disebut *contextual teaching and learning*. Tujuan pembelajaran untuk mengetahui tindakan yang telah dilakukan seseorang pengajar dalam satu *team teaching* sehingga pengajar lainnya dapat melanjutkan materi pembelajaran secara urut dan berkesinambungan. Kolaborasi antarpengajar dapat dipantau melalui buku protokol. Hal ini digunakan untuk refleksi terhadap tindakan yang dilakukan seorang pengajar agar pengajar lainnya dapat menjaga terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan. Refleksi juga digunakan untuk menentukan langkah pembelajaran berikutnya yang dilakukan oleh pengajar, agar bermanfaat dan dapat mengoptimalkan tercapainya keberhasilan pembelajaran. Materi ajar diunggah ke dalam media belajar yang telah disediakan oleh UNY dengan alamat <http://besmart.uny.ac.id/> yang merupakan media e-learning. Deutsch zum Spass mampu menumbuhkan suasana aktif, kreatif, dan partisipatif pada diri pembelajar, sehingga keefektifan proses belajar mengajar dapat optimal. Dengan demikian, tujuan pembelajaran bahasa Jerman dapat tercapai dengan maksimal. Untuk mengukur penguasaan kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik pada keempat keterampilan bahasa Jerman tersebut, dapat dilakukan melalui tes kebahasaan secara online.

Kata kunci: model pembelajaran *Deutsch zum Spass*, pembelajaran inovatif, *e-learning*

Abstract

Deutsch Zum Spass: Innovative Teaching Model for Teaching German. It is an alternative teaching model for teaching German which is fun. This teaching model is also an active, creative, effective, collaborative model. It integrates all the language skills, *Hoverstehen*, *Sprechfertigkeit*, *Leseverstehen*, and *Schreibfertigkeit*, into one *contextual teaching and learning* process. The model aims to find out the actions done by a teacher in one teaching team to facilitate another member of the team to continue the material in a continuous and well-structured order. Between-teacher collaboration is recorded through a protocol book, which records the fun class activities of one member to be continued and maintained by other members. The book also records the teachers' reflective ideas and notes that can be used as points to consider. The teaching materials are provided and uploaded into <http://besmart.uny.ac.id/> by UNY. Deutsch zum Spass as a teaching model is able to create active, creative, and participation encouraging atmosphere that allow students to achieve their learning goals. Students' language mastery is tested through online language test.

Keywords: deutsch zum spass model teaching, e-learning, innovative teaching model.

DEUTSCH ZUM SPASS: MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF BAHASA JERMAN

Sulis Triyono

FBS, Universitas Negeri Yogyakarta

Korespondensi: Jl. Colombo No.1 Yogyakarta Telp. (0274) 586168

e-mail: sulis@uny.ac.id

Abstrak

Deutsch Zum Spass: Model Pembelajaran Inovatif Bahasa Jerman. Model pembelajaran *Deutsch zum Spass* merupakan alternatif model pembelajaran inovatif bahasa Jerman yang menyenangkan. Model pembelajaran ini meliputi pembelajaran aktif, kreatif, efektif, kolaboratif, partisipatif, dan menyenangkan. Dalam pembelajarannya, model ini mengintegrasikan semua kompetensi kebahasaan yang meliputi *Hörverstehen, Sprechfertigkeit, Leseverstehen*, dan *Schreibfertigkeit* ke dalam satu kesatuan pembelajaran bahasa Jerman yang unik. Model ini juga disebut *contextual teaching and learning*. Tujuan pembelajaran untuk mengetahui tindakan yang telah dilakukan seorang pengajar dalam satu *team teaching* sehingga pengajar lainnya dapat melanjutkan materi pembelajaran secara urut dan berkesinambungan. Kolaborasi antarpengajar dapat dipantau melalui buku protokol. Hal ini digunakan untuk refleksi terhadap tindakan yang dilakukan seorang pengajar agar pengajar lainnya dapat menjaga tercapainya suasana pembelajaran yang menyenangkan. Refleksi juga digunakan untuk menentukan langkah pembelajaran berikutnya yang dilakukan oleh pengajar, agar bermanfaat dan dapat mengoptimalkan tercapainya keberhasilan pembelajaran. Materi ajar diunggah ke dalam media belajar yang telah disediakan oleh UNY dengan alamat <http://besmart.uny.ac.id/> yang merupakan media *e-learning*. *Deutsch zum Spass* mampu menumbuhkan suasana aktif, kreatif, dan partisipatif pada diri pembelajar, sehingga keefektifan proses belajar mengajar dapat optimal. Dengan demikian, tujuan pembelajaran bahasa Jerman dapat tercapai dengan maksimal. Untuk mengukur penguasaan kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik pada keempat keterampilan bahasa Jerman tersebut, dapat dilakukan melalui tes kebahasaan secara *online*.

Kata kunci: *model pembelajaran Deutsch zum Spass, pembelajaran inovatif, e-learning*

Abstract

Deutsch Zum Spass: Innovative Teaching Model for Teaching German. It is an alternative teaching model for teaching German which is fun. This teaching model is also an active, creative, effective, collaborative model. It integrates all the language skills, *Hörverstehen, Sprechfertigkeit, Leseverstehen*, and *Schreibfertigkeit*, into one contextual teaching and learning process. The model aims to find out the actions done by a teacher in one teaching team to facilitate another member of the team to continue the material in a continuous and well-structured order. Between-teacher collaboration is recorded through a protocol book, which records the fun class activities of one member to be continued and maintained by other members. The book also records the teachers' reflective ideas and notes that can be used as points to consider. The teaching materials are provided and uploaded into <http://besmart.uny>.

ac. id by UNT. *Deutsch zum Spruch as a teaching model is able to create active, creative, and participation encouraging atmosphere that allow students to achieve their learning goals. Students' language mastery is tested through online language test.*

Keywords: *deutsch zum spruch model teaching, e-learning, innovative teaching model.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa asing di Indonesia selalu mengalami penyempurnaan. Hal ini dapat dilihat dari kurikulum bahasa asing yang digunakan di sekolah-sekolah yang seringkali mengalami perubahan yang disesuaikan dengan kebutuhannya. Kurikulum bahasa asing di SMA/SMK/MA menyediakan pilihan dengan berbagai ragam bahasa asing yang ditawarkan selain bahasa Inggris, seperti bahasa Jerman, Perancis, Jepang, Arab, dan Mandarin. Sejalan dengan kebutuhan yang meningkat untuk berkomunikasi menggunakan bahasa asing tersebut, di SMA/SMK/MA telah dikembangkan kurikulum bahasa asing selain bahasa Inggris agar peserta didik dapat lebih leluasa memilih bahasa asing yang menjadi keinginannya. Oleh karena terbatasnya jam pelajaran yang disediakan di sekolah, solusi yang diambil dengan menawarkan beberapa bahasa asing tersebut sebagai bahasa pilihan. Bahkan kadang banyak sekolah yang menjadikan bahasa asing sebagai kegiatan ekstrakurikuler. Hal ini didasarkan pada Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) yang sekarang sudah tidak digunakan lagi. Sebagai gantinya, diberlakukan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Berdasarkan KTSP tersebut, bahasa asing pada saat ini tidak hanya menjadi mata pelajaran yang bersifat pilihan atau bahkan mata pelajaran ekstrakurikuler saja, melainkan juga menjadi mata pelajaran wajib dan sejajar keberadaannya dengan mata pelajaran-mata pelajaran lainnya seperti bahasa Indonesia atau bahasa Inggris. Hanya saja, untuk bobot waktu yang dialokasikan untuk mata pelajaran bahasa asing tersebut masih terbatas hanya 2 jam pelajaran untuk setiap minggunya. Seiring dengan meningkatnya kebutuhan akan bahasa asing pada era global sekarang ini, bahkan

tidak sedikit SMA yang membuka Jurusan Bahasa Asing, di mana pada jurusan ini telah mengalokasikan waktu sebanyak 4 jam setiap dengan 5 jam pelajaran setiap minggunya untuk mata pelajaran bahasa asing. Dengan semakin banyaknya kesempatan si pembelajar untuk mempelajari bahasa asing tersebut, maka sangat perlu bagi si pendidik untuk memfasilitasi sumber dan media pembelajarannya, agar tercipta suasana belajar yang nyaman. Kenyamanan ini sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar. Hal ini dimungkinkan karena KTSP merupakan kurikulum operasional yang dilaksanakan oleh satuan pendidikan yang bersifat fleksibel. Satuan pendidikan dapat merancang kurikulum tersebut sesuai dengan kebutuhannya, dengan tetap memperhatikan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang dikembangkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

Solusi yang dapat dilakukan guru untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan adalah dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat memaksimalkan belajarnya, baik di dalam maupun di luar kelas. Adapun media belajar yang dibutuhkan peserta didik adalah berupa media dan sumber belajar secara *online*. Hal ini membutuhkan kinerja guru yang maksimal dalam merancang materi pembelajarannya. Guru dituntut melek *Information and Communication Technology* (ICT). Guru harus dapat menyediakan materi dan sumber belajar yang dapat diakses dari tempat manapun oleh si pembelajar di manapun mereka berada, yaitu secara *online*. Dengan demikian, dapat dipastikan akan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik untuk mengikuti pelajaran yang disediakan oleh guru karena

peserta didik dapat mengakses kapanpun tanpa harus terikat oleh jam pelajaran di sekolah. Konsekuensinya, guru harus dapat menyediakan konten pelajaran pada situs web yang menjadi sumber dan media pembelajaran secara online tersebut. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat mempelajari materi-materi pelajaran dengan lebih mudah. Di samping itu, peserta didik dapat berinteraksi sesama peserta didik dalam waktu yang tidak terbatas. Peserta didik dapat berkomunikasi dengan guru lebih leluasa. Yang perlu diperhatikan oleh guru adalah dapat menyajikan konten pelajaran yang menarik di situs webnya. Dengan demikian, peserta didik akan selalu berusaha dengan rasa senang mengunjungi situs web yang disediakan oleh guru. Cara ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajarnya.

Permasalahan yang akan dicari solusinya dalam tulisan ini adalah bagaimana seorang pendidik dapat merancang bahan ajar atau materi pembelajaran yang terdapat dalam buku *Studio D* tersebut sehingga dapat menjadi konten *e-learning* pada pembelajaran bahasa Jerman yang meliputi empat keterampilan berbahasa yang menarik dan menyenangkan *Deutsch zum Spaß*.

PEMBELAJARAN BAHASA DAN BUDAYA

Mempelajari bahasa asing tidak lepas dari konteks budaya yang melekat pada bahasa asing itu. Dengan memahami konteks budayanya, pembelajar akan dengan mudah memahami bahasa asing yang dipelajarinya. Demikian pula dalam pembelajaran bahasa Jerman, konteks budaya Jerman melekat pada setiap materi yang dijadikan bahan ajar dalam buku pegangan. Buku *Studio D* menyajikan konteks budaya dalam pembelajaran bahasa menjadi sajian pokok disetiap topik pembahasan. Mempelajari bahasa Jerman, secara otomatis akan mengkaitkan keterampilan berbahasa satu ke dalam keterampilan berbahasa yang lainnya. Hal ini disebabkan oleh adanya keempat keterampilan berbahasa yang memang

harus dikuasai oleh peserta didik. Adapun keempat keterampilan berbahasa tersebut (Nida, 1980: 19) yaitu keterampilan menyimak atau *Höerverstehen*, keterampilan berbicara *Sprechfertigkeit*, keterampilan membaca *Leseverstehen*, dan keterampilan menulis *Schreibfertigkeit*. Keempat keterampilan bahasa Jerman tersebut dikembangkan secara bersamaan selungga pada penyajiannya menjadi satu kesatuan yang tidak dapat dipisah-pisahkan. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya mempelajari keterampilan menyimak *Höerverstehen* yang sangat berkaitan dengan keterampilan berbicara *Sprechfertigkeit*, keterampilan membaca *Leseverstehen*, dan keterampilan menulis *Schreibfertigkeit*. Oleh karena itu, teknik penyajiannya menyatukan kelompok pendidik dalam satu *team teaching*, agar mudah pendidik yang akan memberikan pembelajaran kepada peserta didiknya. Di samping itu, setiap aktifitas pembelajaran yang telah dilakukan oleh pendidik, selalu terekam pada buku protokol. Adapun fungsi buku protokol tersebut adalah sebagai media untuk berkolaborasi antar pendidik dalam *team teaching*. Buku kontrol tersebut dapat menjadi media komunikasi antarpendidik secara berkesinambungan. Hal ini dapat berfungsi sebagai refleksi atas tindakan yang telah dilakukan oleh guru sebelumnya sehingga guru yang akan mengajar pada sesi berikutnya dapat memberikan perbaikan atau penyempurnaan dalam pembelajarannya.

Berkaitan dengan keempat keterampilan berbahasa seperti yang dikemukakan Nida tersebut di atas, Beile (1983: 7) memberikan penjelasan bahwa terdapat tiga proses penguasaan menyimak yaitu: (1) penguasaan menangkap pesan yang disampaikan oleh lawan bicara, (2) memahami unsur leksikal, sintaksis, semantik, dan suprasegmental, dan (3) menguasai informasi yang diterima tersebut dan meresponnya. Menurut Susan (1998) bahwa pembelajaran berbasis teks adalah mengajar secara eksplisit mengenai struktur gramatikal dan tata bahasa baik berasal dari wacana tulis maupun wacana lisan. Kemudian guru mengarahkan kepada peserta didik untuk

dapat memahami kedua wacana tersebut yang dikaitkan dengan konteks budaya. Selanjutnya guru merancang pembelajarannya agar peserta didik dapat dengan mudah memahami semua materi yang diberikan oleh guru tersebut. Caroli (1980: 31) mengemukakan bahwa dalam berkomunikasi diperlukan adanya kesamaan persepsi agar terjadi kesepakatan mengenai makna yang disampaikan oleh pembicara kepada lawan bicara. Dalam konteks bahasa kesepakatan persepsi tersebut mencakup aspek linguistik maupun nonlinguistik. Groeben (1992: 9) menghubungkan motivasi pembaca dengan tingkat pemahaman teks. Terjadinya interaksi tersebut untuk memperoleh kompetensi verbal tinggi jika ia mampu memahami teks dengan tingkat kekompleksan yang tinggi, begitu pula sebaliknya. Sedang Koch (1988: xi) melengkapinya dengan keterampilan menulis yang menurutnya menulis merupakan proses kognitif dasar yang

PENERAPAN *CONTEXTUAL TEACHING LEARNING (CTL) SECARA ON-LINE*

Contextual Teaching and Learning (CTL) adalah suatu proses pendidikan yang bertujuan untuk membantu siswa memahami makna yang ada pada bahan ajar yang mereka pelajari dengan menghubungkan pelajaran dalam konteks kehidupan sehari-harinya dengan konteks kehidupan pribadi, sosial dan kultural. Untuk mencapai tujuan ini, sistem ini mencakup 8 komponen: membuat hubungan yang bermakna, melahirkan kegiatan yang signifikan, belajar sendiri secara teratur, kolaborasi, berpikir kritis dan kreatif, mencapai standar tinggi, dan menggunakan penilaian otentik (Johnson, 2003). CTL adalah suatu konsep mengajar dan belajar yang membantu guru menghubungkan kegiatan dan bahan ajar nyata pelajarannya dengan situasi nyata yang dapat memotivasi siswa untuk dapat menghubungkan pengetahuan dan terapinya dengan kehidupan sehari-hari siswa sebagai anggota keluarga dan bahkan sebagai anggota masyarakat dimana dia hidup (PSG Rayon 15 UM, 2008). Herrington (dalam Benson, 2007: 62) mengatakan bahwa CTL merupakan model

pembelajaran yang diusulkan oleh Oliver dan Herrington pada tahun 2001. Pada model ini, si pembelajar memperoleh kesempatan yang bermakna dari kegiatan proses belajar mengajar yang dilakukan secara *on-line*. Keberhasilan proses belajar mengajarnya bergantung pada peserta didik dan konteks yang dihadapi oleh peserta didik.

Sims (2007: 5) mengatakan bahwa pada situasi tertentu konsentrasi si pembelajar dalam mengikuti proses belajar mengajar dapat dipengaruhi oleh ketersediaan media pembelajaran secara *on-line*. Meskipun demikian, diharapkan pengajar dapat memenuhi semua kebutuhan peserta didiknya dalam menyediakan konten atau bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan. Pertimbangan yang harus dilakukan guru adalah dapat menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan konteks budaya yang dimiliki peserta didik. Langkah ini perlu dilakukan mengingat tidak semua peserta didik dapat dengan mudah mengikuti proses belajar mengajar yang disediakan guru melalui situs web secara *on-line*. Notes (2005: 10) mengatakan bahwa model pembelajaran kontekstual sangat cocok digunakan guru bila peserta didik dapat memahami konteks budaya yang berkembang di lingkungannya. Hal ini dapat mempermudah pemahamannya terhadap materi ajar yang diberikan oleh guru. Guru dapat dengan mudah menyesuaikan materi ajar yang menjadi konten pada situs web sehingga pembelajaran secara *on-line* tidak akan menemui hambatan. Peserta didik dapat dengan mudah mengaksesnya dan sekaligus dapat melakukan latihan-latihan yang disediakan oleh guru.

Weller (2005) mengemukakan terdapat beberapa syarat penggunaan internet sebagai pendukung proses belajar mengajar antara lain: (1) tersedianya infrastruktur yang memadai, dan (2) adanya pengajar dan pembelajar yang mampu mengoperasikannya. Apabila tersedia infrastruktur berupa multi media yang tersambung ke jaringan internet, maka dengan mudah guru menyediakan konten berupa materi ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Di samping itu, bila guru

dan peserta didik tidak memiliki hambatan dalam mengoperasikan internet sebagai media dan sumber bahan pelajaran, maka proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan menyenangkan. Hal ini jelas menunjukkan bahwa betapa pentingnya seorang guru dan peserta didik dalam menguasai internet sebagai media dan sumber belajar. Penguasaan dalam mengoperasikan media *online* tersebut menjadi modal utama bagi guru dalam meraih cita-citanya untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Adanya peran yang maksimal dari seorang guru dalam menyiapkan semua bahan ajar yang terkait dengan penyediaan konten *e-learning* dalam pembelajarannya, agar mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar bagi peserta didik.

Langkah-langkah untuk menyediakan media *online* pembelajaran menurut *Microsoft Peer Coaching Program* (Anonim, 2006: 28) meliputi: (1) *assess*, (2) *set goal*, (3) *prepare*, (4) *implement activities*, dan (5) *reflect/debrief*. Langkah ini harus didahului dalam perancangan *web designer tutorial* yang meliputi persiapan situs web yang akan digunakan sebagai website. Pada situs ini harus disediakan fasilitas tutorialnya agar peserta didik dapat dengan mudah mengikuti semua prosedur yang ditawarkan. Untuk mempermudah penjelasan ini disajikan langkah penyusunan pembelajaran bahasa Jerman yang menyenangkan sebagai berikut.

1. Materi pembelajaran *Hörverstehen*

Tema di atas merupakan tema untuk pembelajaran *Hörverstehen* tentang *Reisegeichte*. Tema ini merupakan tema yang sudah tidak asing lagi bagi pembelajar bahasa Jerman karena mengelaborasi pengetahuan yang dimiliki oleh pembelajar sebelum mereka melakukan aktivitas menyimak dalam bahasa Jerman. Pengetahuan awal dibunahkan dalam rangka mempermudah pemahaman terhadap tema yang disediakan. Dengan demikian, pembelajar sudah tidak kesulitan lagi melakukan kegiatan pembelajaran melalui media *online*.



Sumber: Funk et.al (2008: 45)

Tema tersebut terdiri atas dua subtema yaitu *Schwierige Entscheidung* 'keputusan yang sulit' dan *Die Ameisen* 'semut-semut'. Apabila dicermati dengan seksama, gambar di atas dengan mudah dipahami oleh pembelajar. Dengan demikian, diharapkan pembelajar dapat melakukan orientasi pemahaman terhadap gambar yang tersedia untuk mempermudah pemahamannya terhadap wacana lisan dalam bahasa Jerman yang dipelajarinya.

2. Materi pembelajaran *Sprechfertigkeit*

Kegiatan pembelajaran *Sprechfertigkeit* ini mengambil tema *Alltagsleben* yang sering dilakukan para peserta didik untuk berdiskusi. Tema ini berisi tentang kegiatan sehari-hari yang sering dilakukan oleh seseorang sehingga bagi pembelajar sudah tidak asing lagi. Hal ini dibutuhkan untuk mempermudah pemahamannya terhadap isi materi diskusi dalam bahasa Jerman. Tema ini digunakan untuk berlatih berdiskusi dengan melakukan bermain peran. Adapun diskusi dilakukan oleh tiga orang. Berdasarkan pemaparan kata-kata kunci di atas, diharapkan pembelajar dengan mudah melakukan diskusi sesuai dengan peran yang dilakukannya. Teknis penerapan diskusi, pengajar menunjuk tiga peserta didik untuk melakukan diskusi. Pengajar memberikan penjelasan terkait dengan bermain peran masing-masing anak. Setelah mereka siap,

diskusi dalam bahasa Jerman dimulai. Pengajar memperhatikan materi yang disampaikan ketiga peran tersebut. Bila dirasa peserta didik masih kesulitan dalam melakukan bermain peran, pengajar dapat memutar *video compact disc* (VCD). Berdasarkan film tersebut, diharapkan peserta didik tidak lagi kesulitan dalam memainkan perannya menggunakan bahasa Jerman.

1. ...	2. ...
3. ...	4. ...
5. ...	6. ...
7. ...	8. ...
9. ...	10. ...
11. ...	12. ...
13. ...	14. ...
15. ...	16. ...

Quelle: Die 1000 Wörter



Beantwortet Sie die Fragen. Was sind die Rollen? Was ist das Ziel der Übung?

Sumber: Funk, et.al. (2008: 53)

3. Materi pembelajaran *Leseverstehen*

Materi pembelajaran *Leseverstehen* ini mengambil tema hotel. Hal ini tentu sudah sangat familiar di kalangan peserta didik. Tema ini juga dekat dengan kehidupan sehari-hari karena memuat istilah yang lazim digunakan untuk berkomunikasi sehari-hari, seperti: *Zimmer* 'kamar', *das Hotel* 'hotel', *Strand* 'pantai', *Tennisplatz* 'lapangan tenis' dan sebagainya. Berdasarkan tema yang sudah tidak asing lagi bagi peserta didik, diharapkan mereka langsung dapat terintegrasi dengan situasi yang terdapat dalam teks tulis tersebut. Teknis penjasarannya adalah pengajar memberikan penjelasan mengenai kata-kata kunci. Kemudian melatih membaca dengan *lautsprechen*. Setelah semua peserta didik sudah melakukannya, kemudian mereka harus mengerjakan latihan-latihan yang telah disediakan.



Quelle: ...

Sumber: Funk, et.al. (2008: 48)

4. Materi pembelajaran *Schreibfertigkeit*



Sumber: Funk, et.al. (2008: 47)

Materi pembelajaran ini untuk *Schreibfertigkeit*. Tema yang diambil mengenai *Wortfeld Reisen*. Latihan menulis ini dilakukan dengan cara mengisi dan menandai huruf yang terdapat pada tabel di atas sehingga membentuk sebuah kata. Adapun kata-kata yang diisikan mengandung makna tentang *Reisen*. Tema *Reisen* ini juga tidak asing lagi bagi peserta didik karena setiap anak sudah melakukan *Reisen* 'piknik'. Tema ini cukup menarik bagi peserta didik karena dalam penyajiannya seorang pengajar memberikan orientasi mengenai tema *Reisen*. Setelah mereka memahami semua isi dan kata-kata kunci, baru kemudian mereka diharuskan menjawab pertanyaan sesuai dengan daftar pertanyaan yang terdapat dalam situs web. Dengan demikian diharapkan semua peserta didik dapat menguasai semua pertanyaan yang tersedia. Adapun kunci jawaban dapat diakses pada media online yang disediakan.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran inovatif bahasa Jerman yang menyenangkan ini meliputi hal-hal sebagai berikut.

1. Pengajar harus mampu menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, bahan ajar yang harus dipelajari oleh peserta didik tidak mudah membosankan dan bahkan cenderung dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.
2. Pengajar harus mampu menyediakan media *online* untuk media pembelajarannya. Adapun langkah yang dilakukan harus mendesain web sebagai media dan sekaligus sumber belajar bagi peserta didik. Kemudian menyediakan konten bahan ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Pengajar harus jeli dalam memilih tema yang sesuai dengan keinginannya agar enak sering mengunjungi situs *web*.
3. Penyajian secara *online* ini dapat diakses dari manapun juga peserta didik berada. Hal ini memudahkan proses pembelajaran yang tanpa mengenal waktu dan tempat. Setiap saat peserta didik dapat mengunjungi situs *web* yang menjadi media belajarnya. Di samping itu, peserta didik dapat melakukan latihan-latihan sesuai dengan keinginan. Demikian juga tersedia lembar jawaban yang dapat digunakan untuk mengontrol jawaban yang telah dikerjakan. Peserta didik dapat mengecek sendiri dan belajar sendiri di rumah. Hasil dari pengecekan tersebut sekaligus dapat untuk mengetahui berapa skor nilai yang diperolehnya.
4. *Deutsch zum Spaß* benar-benar dapat menyenangkan bagi peserta didik sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajarnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada panitia Forum Ilmiah FPBS UPI (Seminar Internasional Pemikiran-Pemikiran Inovatif dalam Kajian Bahasa, Sastra, Seni dan

Pembelajarannya) yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyajikan hasil tulisan ini, juga kepada pengurus jurnal ilmiah *bahasa & sastra* atas diterbitkannya artikel ini.

PUSTAKA RUJUKAN

- Anonim. 2006. *Partner in Learning. Microsoft Peer Coaching Program V2- Handbook*. USA: PugetSoundcenter for Teaching and Learning Technology.
- Beile, Werner. 1983. *Zielsprache Deutsch*. Bonn-Bad Godesberg: Internationes.
- Benson, Robyn and Gayani Samarawickrema. 2007. "Teaching in context. Some implications for e-learning design" in Proceedings *online* Singapore.
- Beyer, H., & Holtzblatt, K. 1998. *Contextual Design. Defining Customer-Centered Systems*. San Francisco, Calif. Morgan Kaufmann.
- Carroll, Brendon J. 1980. *Testing Communicative Performance*. Oxford: Pergamon Press.
- Fox, Anne. 2008. *Using Podcast in the Classroom*. TESL-EJ Journal. March 2008. Volume 11, Number 4 via <http://www.virtuallanguagesschool.com/english>.
- Funk, Kuhn, Dennis. 2008. *Studio D-A2. Deutsch als Fremdsprache. Kurs- und Übungsbuch*. Jakarta. PT Ikran Mandirabadi.
- Groeben, Norbert. 1992. *Leserpsychologie: Textverständnis-Textverständlichkeit*. Westfalen: Achendorf Münster Press.
- Koch, Carl F.S.C and James M. Brazil. 1988. *Strategies for Teaching the Composition Process*. Illinois: National Council of Teacher of English.
- Nida, Eugene A. 1980. *Learning Foreign Language*. Michigan: Ervoodshing Press.
- Notess, Mark. 2005. *Understanding and Representing Learning Activity to Support Design: A Contextual Design Example*. Bloomington, Indiana USA: Digital Library Program Indiana University.
- PSG Rayon 15 UM. 2008. *Model Pembelajaran*. Malang: Universitas Malang.
- Shaw, Michael. 2009. *(Contextual and Mixed) Learning Objects in The Context of Design*.

- Learning and (Re)Use*. Publicly released under the GFDL license agreement (<http://en.wikipedia.org/wiki/GFDL>), as discussed (http://en.wikipedia.org/wiki/Talk:Mutated_learning_object)
- Sims, Rod and Elizabeth Stock. 2007. *Design for Contextual Learning: Web-based Environments that Engage Diverse Learners*. USA: Capella University.
- Sterling, Bruce. 2002. *Short History of the Internet*. Download dari Sumber URL: <http://www.forthnet.gr/forthnet/isoc/short-history-of-internet>.
- Susan, Foez. 1998. *Text-based Syllabus Design*. Sydney: National Centre for English Language Teaching and Research.
- Triyono, Sulis. 2010. "Sebuah Alternatif Model Pembelajaran Bahasa Jerman melalui *Webbase Learning*" dalam *Implementasi Pembelajaran Bahasa Asing dalam Perspektif Global*. Prosiding Seminar Internasional. Yogyakarta: Pendidikan Bahasa Perancis FBS UNY.
- Triyono, Sulis. 2011. "Pengintegrasian Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Jerman" dalam *Pengajaran Bahasa Asing dan Pendidikan Karakter*. Prosiding Seminar Nasional. Yogyakarta: Pendidikan Bahasa Jerman FBS UNY.
- Weller, Frank. 2005. *Lernstrategien*. Download dari Sumber URL <http://www.multimedia-internet.com/e-journal/index.html>.

bahasa & sastra

Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya

Diterbitkan atas kerjasama Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni (FPBS) UPI dengan Asosiasi Pengajar Bahasa Indonesia (APBI), merupakan berkala ilmiah yang mempublikasikan hasil penelitian dan pemikiran di bidang bahasa, sastra, dan pembelajarannya; dikelola secara profesional dengan melibatkan para ahli (mitra bestari) dari berbagai perguruan tinggi terkemuka; ditulis oleh para peneliti, pengajar, dan peminat masalah bahasa, sastra, dan pembelajarannya; dan dipersembahkan kepada masyarakat akademik bidang bahasa, sastra, dan pembelajarannya.

ISSN 1412-0712