

**LAPORAN PPM KELOMPOK DOSEN****Pembelajaran Bahasa Jerman berbasis IT di SMA****Oleh**

Dr. Sufriati Tanjung, M.Pd.	NIP.19550612 198203 2 001
Drs. Sudarmaji, M.Pd.	NIP.196210071988031001
Dra. Retna Endah SM, M.Pd.	NIP.196204141987032002
Dra. Sri Megawati, M.A.	NIP.19650911 199002 2 001
Ari Kunto	NIM.16203241037
Zulfa Dwi Jayanti	NIM.16203241036

**PENGABDIAN PADA MASYARAKAT INI DIBIYAI DENGAN  
DANA DIPA UNY TAHUN 2018  
NO. KONTRAK:  
273/Kontrak-PPM/UN 34.12/DT/2018, tanggal 27 Februari 2018**

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA JERMAN  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI - UNY 2018**

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Pembelajaran Bahasa Jerman berbasis IT di SMA

**Peneliti/Pelaksana**

Nama lengkap : Dr. Dra. Sulriati, M.Pd.  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta  
NIDN : 0012065503  
Jabatan Fungsional : Lektor Kepala  
Program Studi : Pendid. BHS. Jerman - S1  
Nomor HP : +6281578074368  
Alamat surel (e-mail) : sulriati@uny.ac.id

**Anggota (1)**

Nama Lengkap : Dra. Retna Endah Sri Mulyati, M.Pd.  
NIDN : 0014046206  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

**Anggota (1)**

Nama Lengkap : Dra. Sri Megawati, MA.  
NIDN : 0011096503  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

**Anggota (1)**

Nama Lengkap : Drs. Sudarnaji, M.Pd.  
NIDN : 0007106204  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

**Institusi Mitra (jika ada)**

Nama Institusi Mitra :  
Alamat Institusi Mitra :  
Peanggung Jawab :  
Tahun Pelaksanaan :  
Biaya Tahun Berjalan : Rp. 6.000.000,00

Mengetahui,  
Dekan FDS,



Prof. Dr. Endang Nurhayati, M.Hum.  
NIP 19571231 198303 2 004

Yogyakarta, 8 Maret 2018  
Ketua Pelaksana



Dr. Dra. Sulriati, M.Pd.  
NIP 19550612 198203 2 001

## KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan KaruniaNya sehingga kami Tim Pengabdian Pada Masyarakat Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman telah dapat melaksanakan kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat (PPM) dengan baik. Kegiatan PPM tahun 2018 ini mengambil tema *Pembelajaran Bahasa Jerman berbasis IT di SMA*. Kegiatan ini merupakan *Workshop* yang diikuti oleh 27 orang peserta.

Atas telah dilaksanakannya kegiatan PPM ini, kami Tim PPM mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dekan FBS Universitas Negeri Yogyakarta
2. Ketua BPP PPM - FBS Universitas Negeri Yogyakarta
3. Semua peserta *Workshop*
4. Semua pihak yang telah membantu Tim PPM sehingga kegiatan ini berjalan dengan baik.

Kami menyadari bahwa pelaksanaan kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat ini masih banyak terdapat kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran dari peserta kegiatan PPM ini akan kami terima dengan kerendahan hati untuk perbaikan kegiatan PPM di masa mendatang.

Yogyakarta, 21 Juni 2018

Tim PPM

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b>	iii
.....	
<b>DAFTAR ISI</b>	iv
.....	
<b>ABSTRAK</b>	vi
.....	
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	1
.....	
A. Analisis Situasi .....	1
B. Landasan Teori .....	3
1. Pembelajaran Bahasa Jerman.....	3
2. Pembelajaran Bahasa Jerman Berbasis IT.....	5
3. Sejarah <i>Blog</i> .....	6
4. Manfaat <i>Blog</i> untuk Pengajaran.....	8
5. Aplikasi Internet Secara Umum .....	13
C. Identifikasi dan Perumusan Masalah	18
D. Tujuan Kegiatan .....	18
E. Manfaat Kegiatan .....	19
 <b>BAB II METODE KEGIATAN PPM</b> .....	 20
A. Khalayak Sasaran .....	20
B. Bentuk Kegiatan .....	20
C. Pelaksanaan Kegiatan.....	20
D. Waktu Kegiatan dan Susunan Acara .....	21
E. Perincian Tugas Anggota PPM .....	22
<b>BAB III HASIL KEGIATAN</b> .....	25
A. Analisis.....	25
B. Evaluasi.....	25
C. Hasil .....	25
D. Faktor Pendukung .....	26
E. Faktor Penghambat .....	26
<b>BAB IV PENUTUP DAN SARAN</b> .....	27
A. Kesimpulan .....	27
B. Saran .....	27
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	28
.....	
<b>LAMPIRAN DAN KEGIATAN TAMBAHAN PPM</b> .....	29

## **Pembelajaran Bahasa Jerman berbasis IT di SMA**

oleh:

Dr. Sufriati Tanjung, M.Pd. dkk.

### **ABSTRAK**

Tujuan kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat yang dilaksanakan oleh Tim PPM Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman FBS-UNY ini yaitu agar para guru bahasa Jerman memiliki pengetahuan, wawasan dan keterampilan dalam menggunakan IT untuk mengajarkan keterampilan Bahasa Jerman di sekolah mereka.

Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk *Workshop* yang berlangsung selama lebih kurang delapan jam dan satu hari setelah itu dipantau hasilnya secara online. Langkah-langkah dalam pelaksanaan *Workshop* ini antara lain yaitu penyampaian materi tentang pengantar pembelajaran Bahasa Jerman berbasis IT, peserta membuat blog yang berisi materi pelajaran dan diskusi dalam kelompok.

Hasil dari kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat ini yaitu para guru bahasa Jerman memiliki pengetahuan dan keterampilan tentang pembelajaran bahasa Jerman berbasis IT dan mereka dapat menerapkan hasil dari kegiatan *Workshop* ini sebagai alternatif dalam mengajarkan keterampilan Bahasa Jerman di sekolah mereka. Berdasarkan pantauan hanya lima pengajar yang sudah membuat blog yang dilaporkan secara online. Para guru peserta *Workshop* sangat antusias dalam mengikuti kegiatan ini, karena mereka dapat berdiskusi dengan sesama kolega untuk materi *Workshop* ini. Mereka sangat mengharapkan kegiatan lanjutan dari *Workshop* ini dengan materi yang berbeda.

Kata kunci : pembelajaran bahasa jerman , *blog*

## **IT based German Learning in the Highschool**

**Von: Sufriati Tanjung *et al***

The aim of this community service that done by the PPM-Group of German Department, Language and Art Faculty, the Yogyakarta State University is to train the teachers of German Language to have knowledge, concept and skills in using IT. Beside, they are able to use IT in their teaching in the class room.

These activity is a one day workshop in eight houers. Than the results will be monitored one day after the workshop. The steps in the workshop are delivering the materials about blog, practicing in making a blog, and followed by a group discussing.

The result of these workshop is the highschool teachers have IT knowledge in making a blog, and they are able to create a blog for reading- and writing skills. Furthermore, the teachers are enthusiast in discussing the material with their colleagueoes. They hope that the workshop can be continously with other materials.

Key words: German language learning, blog

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Analisis Situasi

Sebagian besar orang sangat bergantung terhadap internet untuk berbagai keperluan dalam kehidupan sehari-hari. Mulai dari sekedar untuk mencari informasi (berita), sampai transaksi online, belanja online, pendidikan, komunikasi, hingga penyediaan bahan belajar bagi siswa maupun mahasiswa secara online. Tidak dapat dipungkiri bahwa keberadaan internet sangat mendukung manusia dalam melakukan berbagai aktifitas. Banyak hal yang dapat dilakukan melalui internet yang tidak dibatasi oleh ruang, waktu, wilayah, bahkan negara.

Dengan memperhatikan banyaknya keuntungan yang dapat dipetik dari perkembangan teknologi internet, sudah seharusnya dunia pendidikan juga memanfaatkan teknologi tersebut untuk mendukung kegiatan belajar-mengajar. Apalagi media pembelajaran saat ini tidak hanya bertumpu pada teks dalam bentuk buku, majalah, koran, maupun bahan cetak lainnya, namun sistem pembelajaran sudah memanfaatkan berbagai media, seperti gambar, animasi, suara (audio), dan video.

Bahan belajar dalam bentuk teks dan gambar masih dapat disebarluaskan melalui produk cetakan seperti buku, majalah, koran, dan produk cetakan lainnya. Yang menjadi persoalan adalah bahan belajar dalam bentuk animasi, suara dan video tidak dapat disebarluaskan seperti halnya teks dan gambar. Perlu alat atau *tools* yang dapat menjalankan animasi, audio dan video tersebut agar informasi dapat diserap oleh pengguna. Dalam konteks inilah keberadaan blog menjadi sangat bermanfaat bagi pembelajaran bahasa asing,

karena banyak materi pembelajaran bahasa asing saat ini dikemas dalam bentuk audio dan juga video, film dan juga link ke sumber belajar yang lain.

Blog adalah salah satu aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk menyebarkan informasi dalam berbagai media kepada pengguna. Selain itu, blog juga mendukung adanya interaksi antara pengguna dan pengelola (dalam hal ini pemilik blog). Pengunjung dalam sebuah blog dapat memberikan komentar, pertanyaan, masukan, dan kritik terhadap artikel maupun bahan belajar yang dibuat oleh pengelola atau pemilik blog. Sebaliknya pemilik blog dapat merespon komentar maupun pertanyaan yang diajukan oleh pengunjung, sehingga akan terbentuk sebuah interaksi antara pengunjung dengan penulis bahan belajar untuk meningkatkan kualitas materi bahan belajar tersebut.

Ada banyak aplikasi untuk membuat blog, mulai dari yang gratis hingga berbayar. Namun semua memiliki nilai positif dan negatifnya. Tinggal bagaimana pengguna blog menyikapi hal tersebut, agar keberadaan sebuah blog dapat dijadikan sarana untuk menyampaikan informasi dalam bentuk multimedia kepada masyarakat. Pada akhirnya, masyarakat Indonesia akan menjadi lebih cerdas melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk belajar tanpa batas.

Dalam pembelajaran Bahasa Jerman di sekolah, pemanfaatan teknologi informasi (baca: blog) belum begitu banyak. Sebagian besar pengajar masih lebih banyak berkuat pada penggunaan buku paket (*Lehrbuch*) seperti *Kontakte Deutsch*, *Studio d* atau *Netzwerk* hanya sebatas penggunaan dengan pendekatan tradisional. Artinya, hanya mengandalkan tatap muka yang sangat terbatas, yaitu satu kali per minggu. Dalam kondisi seperti ini sebenarnya pengajar bisa menggunakan kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi informasi semisal blog untuk lebih mengoptimalkan pembelajaran. Dengan blog pengajar



akan memiliki keleluasaan untuk lebih memperkaya materi, membuat variasi tugas, dan yang pasti akan lebih memberi motivasi kepada pembelajar karena mereka dapat mengakses materi pelajaran di manapun dan kapanpun penggunaan gadget yang mereka miliki. Ada permintaan lisan dari pengajar bahasa Jerman di salah satu sekolah menengah atas (SMA) yang meminta diadakan workshop pembelajaran bahasa Jerman yang berbasis IT.

Berdasarkan latar belakang tersebut, Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman, sebagai institusi yang berkecimpung dalam pengembangan pengajaran bahasa Jerman di Indonesia, sudah selayaknya turut serta membantu pengajar bahasa Jerman dalam mengembangkan proses belajar mengajar yang lebih efektif, efisien dan juga lebih menarik bagi peserta didiknya. Cara yang efektif untuk membantu pengajar bahasa Jerman dalam mengembangkan kegiatan belajar bahasa Jerman adalah dengan memberikan pengenalan dan pelatihan bagi para pengajar bahasa Jerman mengenai penerapan metode pembelajaran berbasis blog. Pembelajaran berbasis blog ini sangat mungkin untuk diterapkan, karena kurikulum yang sekarang berlaku, yaitu Kurikulum 2013 juga memberikan ruang yang cukup luas bagi guru untuk mengembangkan proses pembelajaran secara mandiri.

## **B. Landasan Teori**

### **1. Pembelajaran Bahasa Jerman**

Menurut KTSP bahasa Jerman merupakan mata pelajaran yang mengembangkan keterampilan berkomunikasi lisan dan tulisan untuk memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan, serta mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan budaya. Tujuan dari pembelajaran bahasa Jerman di Indonesia dalam kurikulum ini adalah agar peserta didik berkembang dalam beberapa hal. Pertama adalah kemampuan

mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis secara baik. Kedua adalah berbicara secara sederhana tapi efektif dalam berbagai konteks untuk menyampaikan informasi, pikiran dan perasaan, serta menjalin hubungan sosial dalam bentuk kegiatan yang beragam, interaktif dan menyenangkan . Ketiga adalah menafsirkan isi dari berbagai bentuk teks tulis pendek sederhana dan merespon dalam bentuk kegiatan yang beragam, interaktif dan menyenangkan. Keempat adalah menulis kreatif meskipun pendek sederhana berbagai bentuk teks untuk menyampaikan informasi, mengungkapkan pikiran dan perasaan. Kelima adalah menghayati dan menghargai karya sastra dan kemampuan untuk berdiskusi dan menganalisis teks secara kritis.

Agar tujuan tersebut dapat tercapai dengan baik maka pengajar harus berusaha untuk mengajar dengan baik pula. Pengajar harus menciptakan variasi interaksi belajar mengajar selama proses pembelajaran. Untuk itu pengajar harus menggunakan berbagai metode pembelajaran yang juga dapat digunakan untuk menciptakan berbagai kegiatan yang harus dialami oleh pembelajar, baik secara kelompok maupun individual. Dengan cara tersebut pembelajar juga dapat mengalami proses pembelajaran dan mereka juga dapat mendapatkan hasil dari belajarnya. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan Kimble dan Garnezy dalam Brown (1987: 7) yaitu *Learning is relatively permanent change in a behavioral tendency and is the result of reinforced practice.*

Sudjana (2001: 8) mengatakan bahwa pembelajaran dapat diberi arti sebagai setiap upaya yang sistematis dan disengaja oleh pendidik untuk menciptakan kondisi-kondisi agar peserta didik melakukan kegiatan belajar. Dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jerman teori-teori tersebut harus diterapkan agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan menarik dan tujuan-tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai secara maksimal. Untuk itu

selain pengajar harus memfasilitasi peserta didik dia juga harus memotivasi peserta didik untuk belajar bahasa Jerman, karena jika mereka memiliki motivasi maka mereka akan merasa senang untuk mempelajari bahasa Jerman, seperti yang diungkapkan Sardiman berikut ini. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal menumbuhkan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Peserta didik yang memiliki motivasi yang kuat akan memiliki banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar (Sardiman, 2007: 75).

## **2. Pembelajaran Bahasa Jerman berbasis IT**

Internet merupakan sebuah jaringan komunikasi tanpa batas yang melibatkan jutaan komputer pribadi (Personal Komputer) yang tersebar di seluruh dunia. Dengan menggunakan *Transmision Control Protocol* (TCP) dan didukung dengan media komunikasi seperti satelit, telephon, dan paket radio, internet dimungkinkan terjadi komunikasi antar komputer dengan jarak yang tidak terbatas. Jaringan internet juga memungkinkan untuk melakukan konferensi dari beberapa orang yang letaknya berjauhan. Mereka yang hadir dalam konferensi tersebut cukup menghadap ke layar komputer dan mereka dapat melakukan interaksi satu sama lain (Budi Sutedjo Dharma Oetomo, 2003). Menurut Tabratas Tharom, dkk (2002) jaringan komputer dibagi dalam 3 jenis yaitu *LAN* (*Local Area Network*), *MAN* (*Metropolitan Area Network*) dan *WAN* (*Wide Area Networks*). Internet merupakan salah satu kelompok jaringan komputer berdasarkan cakupan (jarak) dimana internet merupakan gabungan dari beberapa *WAN* di planet bumi ini, sehingga menghasilkan suatu jaringan komputer global yang dinamakan internet.

Bagaimana dengan blog? Apa itu blog? Blog adalah bentuk Aplikasi Web, yang pada dasarnya merupakan bagian dari situs website yang dapat diakses secara online yang memiliki fungsi utama memuat tulisan-tulisan dan gambar (dimuat dalam posting) pada setiap halaman web. Blog biasanya dikelola oleh pengguna tunggal (sebagian lainnya oleh beberapa penulis) dibuat sesuai dengan topik dan tujuan dari si pengguna blog tersebut (Sora Zine dalam [www.solozine.com](http://www.solozine.com)).

Pengertian lain tentang blog berasal dari Slamet Riyanto (2009 : 9) yang berpendapat bahwa sebuah blog (singkatan dari sebuah istilah weblog) adalah situs web yang biasanya dikelola oleh seorang individu dengan teratur memasukkan komentar, deskripsi peristiwa, atau bahan lainnya, seperti grafis atau video. Masukan yang umumnya ditampilkan dalam urutan kronologis-mundur. "Blog" dapat juga digunakan sebagai kata kerja, yang berarti untuk memelihara atau menambahkan konten ke blog.

### **3. Sejarah *Blog***

Media blog, menurut Slamet Riyanto (2009 : 9 - 10) pertama kali dipopulerkan oleh Blogger.com, yang dimiliki oleh PyraLab sebelum akhirnya diakuisi oleh Google.Com pada akhir tahun 2002 yang lalu. Semenjak itu, banyak muncul aplikasi-aplikasi yang bersifat sumber terbuka yang diperuntukkan kepada perkembangan para penulis blog tersebut.

Sebuah *blog* pada dasarnya adalah sebuah jurnal yang tersedia di web. Kegiatan memperbarui *blog* sebut *blogging* dan seseorang yang membuat sebuah *blog* disebut *blogger*. *Blog* biasanya diperbaharui harian menggunakan *software* yang memungkinkan

orang dengan sedikit atau tanpa latar belakang teknis untuk memperbarui dan memelihara blog.

Perkembangan *blog* yang semakin cepat, membuat para pakar *blog* mengelompokkan *blog* menjadi beberapa jenis yaitu:

- a. Blog politik: Tentang berita, politik, aktivis, dan semua persoalan berbasis blog (Seperti kampanye).
- b. Blog pribadi: Disebut juga buku harian online yang berisikan tentang pengalaman keseharian seseorang, keluhan, puisi atau syair, gagasan jahat, dan perbincangan teman.
- c. Blog bertopik: Blog yang membahas tentang sesuatu, dan fokus pada bahasan tertentu.
- d. Blog kesehatan: Lebih spesifik tentang kesehatan. Blog kesehatan kebanyakan berisi tentang keluhan pasien, berita kesehatan terbaru, keterangan-keterangan tentang kesehatan, dll.
- e. Blog sastra: Lebih dikenal sebagai litblog (*Literary blog*).
- f. *Blog* perjalanan: Fokus pada bahasan cerita perjalanan yang menceritakan keterangan-keterangan tentang perjalanan/*traveling*.
- g. *Blog* riset: Persoalan tentang akademis, seperti berita riset terbaru.
- h. *Blog* hukum: Persoalan tentang hukum atau urusan hukum; disebut juga dengan blawgs (*Blog Laws*).
- i. *Blog* media: Berfokus pada bahasan kebohongan atau ketidakkonsistensi media massa; biasanya hanya untuk koran atau jaringan televisi.
- j. *Blog* agama: Membahas tentang agama.

- k. *Blog* pendidikan: Biasanya ditulis oleh peserta didik dan pengajar.
- l. *Blog* kebersamaan: Topik lebih spesifik ditulis oleh kelompok tertentu.
- m. *Blog* petunjuk (directory): Berisi ratusan link halaman website.
- n. *Blog* bisnis: Digunakan oleh pegawai atau wirausahawan untuk kegiatan promosi bisnis mereka.
- o. *Blog* pengejawantahan: Fokus tentang objek diluar manusia; seperti anjing, hewan lain.
- p. *Blog* pengganggu (*spam*): Digunakan untuk promosi bisnis *affiliate*; juga dikenal sebagai *splogs* (*Spam Blog*).

#### **4. Manfaat *Blog* untuk Pengajaran**

Di dalam dunia pendidikan, pemanfaatan media blog dapat meningkatkan kompetensi dan kualitas diri seorang pengajar. Dengan blog, seorang pengajar dapat menuliskan apapun tentang kegiatan- kegiatan di sekolah. Selain itu, blog juga bisa menjadi cermin evaluasi diri karena tulisan-tulisan juga dikomentari oleh banyak orang dengan berbagai sudut pandang, sehingga dari komentar tersebut dapat digunakan untuk belajar memahami berbagai karakter orang dan sudut pandang seseorang dalam menyikapi suatu masalah.

Pemanfaatan blog juga dapat bermanfaat bagi peserta didik, di antaranya adalah web blog dapat digunakan sebagai media belajar, karena materi ajar yang akan diberikan di sekolah ditampilkan sebagai layout halaman web. Hal ini sebagai suatu solusi dalam pengajaran di luar kelas sekaligus memperkenalkan kepada peserta didik dunia teknologi dan informasi khususnya dunia internet. Sebagai media mengajar atau lebih tepatnya media

untuk berbagi antar peserta didik khususnya, karena lewat blog terjadi komunikasi multi arah, tidak hanya pengajar (pembuat *blog*) dengan peserta didik, akan tetapi juga peserta didik ke pengajar, dan peserta didik dengan peserta didik.

Selain itu, *blog* juga memiliki beberapa manfaat bagi peserta didik seperti yang dikutip dari <http://dinaakunt.wordpress.com>, manfaat tersebut antara lain:

- a. Mendorong peserta didik untuk selalu mendokumentasikan apa yang ada di dalam pikiran mereka, termasuk di antaranya adalah pengetahuan, pengalaman, perasaan, pendapat, dan lain-lain, dengan metode yang paling sesuai dengan kepribadian masing-masing, apakah itu lewat tulisan, gambar, suara, atau video. Hal ini, selain berguna sebagai ajang latihan mengungkapkan ide-ide yang terpendam, juga berguna untuk penghematan biaya dalam hal publikasi gagasan karena dengan media blog, sebuah gagasan tidak perlu dimuat dalam ribuan lembar kertas agar dapat terpublikasi secara luas. Setiap buah pikiran yang berhasil mereka dokumentasikan, sebaiknya diberi apresiasi agar mereka juga semakin terpacu untuk mendokumentasikan pengetahuan yang mereka punya. Apresiasi tersebut tidak harus berupa materi, tapi bisa juga berupa tanggapan, pengakuan, pujian, dan bahkan kritikan atas apa yang mereka berhasil dokumentasikan.
- b. Menggantikan kelas-kelas diskusi yang selama ini selalu terbatas pada waktu dan sebuah ruangan fisik, sehingga proses pembelajaran pun dapat diselenggarakan dengan lebih fleksibel.
- c. Cara yang efektif untuk meningkatkan minat belajar para peserta didiknya. Misalnya seorang pengajar memposting suatu permasalahan atau materi pelajaran yang disusun dalam suatu bahasa yang formal tetapi lebih santai. Para peserta didiknya

kemudian bisa blogwalking ke blog tersebut dan kegiatan belajar mengajar pun bisa menjadi lebih menyenangkan. Materi pelajaran yang diposting melalui media blog bisa menjadi sebuah konten hebat yang bermanfaat bagi kemajuan dunia pendidikan.

- d. Memperkenalkan teknologi internet di kalangan pesertandidik dan pengajar, juga bisa menjadi terobosan baru di dunia pendidikan. Jadi, tunggu apa lagi, teknologi yang semakin canggih ini asal dimanfaatkan semaksimal mungkin, diharapkan dapat menghasilkan suatu perubahan besar, tidak hanya di bidang pendidikan, bahkan mencakup semua bidang.

Menurut A. W. Bates (Bates, 1995) dan K. Wulf (Wulf, 1996), manfaat dari penggunaan media elektronik dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru atau instruktur (*enhance interactivity*). Apabila dirancang secara cermat, pembelajaran elektronik dapat meningkatkan kadar interaksi pembelajaran, baik antara peserta didik dengan pengajar/instruktur, antara sesama peserta didik, maupun antara peserta didik dengan bahan belajar (*enhance interactivity*). Berbeda halnya dengan pembelajaran yang bersifat konvensional. Tidak semua peserta didik dalam kegiatan pembelajaran konvensional dapat, berani atau mempunyai kesempatan untuk mengajukan pertanyaan ataupun menyampaikan pendapatnya di dalam diskusi. Mengapa? Karena pada pembelajaran yang bersifat konvensional, kesempatan yang ada atau yang disediakan dosen/pengajar/instruktur untuk berdiskusi atau bertanya jawab sangat terbatas. Biasanya kesempatan yang terbatas ini juga cenderung didominasi oleh beberapa peserta didik yang cepat tanggap dan berani. Keadaan



- yang demikian ini tidak akan terjadi pada pembelajaran elektronik. Peserta didik yang malu maupun yang ragu-ragu atau kurang berani mempunyai peluang yang luas untuk mengajukan pertanyaan maupun menyampaikan pernyataan/pendapat tanpa merasa diawasi atau mendapat tekanan dari teman sekelas (Loftus, 2001).
- b. Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*). Mengingat sumber belajar yang sudah dikemas secara elektronik dan tersedia untuk diakses oleh peserta didik melalui internet, maka peserta didik dapat melakukan interaksi dengan sumber belajar ini kapan saja dan dari mana saja (Dowling, 2002). Demikian juga dengan tugas-tugas kegiatan pembelajaran, dapat diserahkan kepada instruktur begitu selesai dikerjakan. Tidak perlu menunggu sampai ada janji untuk bertemu dengan pengajar/instruktur. Peserta didik tidak terikat ketat dengan waktu dan tempat penyelenggaraan kegiatan pembelajaran sebagaimana halnya pada pendidikan konvensional. Dalam kaitan ini, Universitas Terbuka Inggris telah memanfaatkan internet sebagai metode / media penyajian materi. Universitas Terbuka Indonesia (UT) juga telah mengembangkan penggunaan internet untuk kegiatan pembelajaran. Pada tahap awal, penggunaan internet di UT masih terbatas untuk kegiatan tutorial saja atau yang disebut sebagai tutorial elektronika (Anggoro, 2001).
- c. Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*). Dengan fleksibilitas waktu dan tempat, maka jumlah peserta didik yang dapat dijangkau melalui kegiatan pembelajaran elektronik semakin lebih banyak atau meluas.

- d. Ruang dan tempat serta waktu tidak lagi menjadi hambatan. Siapa saja, di mana saja, dan kapan saja, seseorang dapat belajar. Interaksi dengan sumber belajar dilakukan melalui internet. Kesempatan belajar benar-benar terbuka lebar bagi siapa saja yang membutuhkan.
- e. Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*). Fasilitas yang tersedia dalam teknologi internet dan berbagai perangkat lunak yang terus berkembang turut membantu mempermudah pengembangan bahan belajar elektronik. Demikian juga dengan penyempurnaan atau pemutakhiran bahan belajar sesuai dengan tuntutan perkembangan materi keilmuannya dapat dilakukan secara periodik dan mudah. Di samping itu, penyempurnaan metode penyajian materi pembelajaran dapat pula dilakukan, baik yang didasarkan atas umpan balik dari peserta didik maupun atas hasil penilaian pengajar/instruktur selaku penanggung-jawab atau pembina materi pembelajaran itu sendiri. Pengetahuan dan keterampilan untuk pengembangan bahan belajar elektronik ini perlu dikuasai terlebih dahulu oleh instruktur yang akan mengembangkan bahan belajar elektronik. Demikian juga dengan pengelolaan kegiatan pembelajarannya sendiri. Harus ada komitmen dari instruktur yang akan memantau perkembangan kegiatan belajar peserta didiknya dan sekaligus secara teratur memotivasi peserta didiknya.

## 5. Aplikasi Internet Secara Umum

### a. Memulai Internet

Menurut WIT dan Erhans A. (2003) internet mulai dikenal luas di Indonesia sekitar tahun 1995 dan untuk menjelajah internet guna menggali informasi yang dibutuhkan, terlebih dahulu harus dimiliki hubungan dengan internet. Lebih lanjut WIT dan Erhan (2003) mengemukakan langkah-langkah memulai internet yaitu

- Syarat Hardware/Komputer PC yang digunakan. -

Modem yang digunakan.

- Software yang diperlukan. -

Membuat koneksi ke ISP.

Langkah-langkah ini dilakukan untuk koneksi internet jika di rumah/kantor belum tersedia jaringan internet. Namun jika komputer di rumah atau di kantor telah terhubung dengan jaringan internet maka pengguna tinggal mengklik atau menuliskan informasi dan alamat situs yang akan dikunjungi.

- Syarat *hardware* yang harus dipenuhi

PC dengan spesifikasi minimal Pentium I 133 MHz, Hardisk 1,2 GB, Ram 16 Mb, Monitor VGA, Modem berkecepatan minimal 28,800 bps, Saluran Telepon.

Seiring perkembangan *hardware* komputer saat ini disarankan untuk menggunakan spesifikasi *hardware* komputer yang lebih tinggi karena akan semakin mempercepat akses dan otomatis meringankan biaya pulsa telepon.

- *Software* yang diperlukan

Sistem operasi Microsoft windows 95 keatas, jika mengikuti perkembangan software operasi saat ini dapat digunakan program operasi Linux atau Windows dengan versi terbaru(2000, Me, XP) karena sudah semakin sempurna untuk fasilitas internetnya.

- Modem

Modem(modulasi demodulator) adalah suatu alat yang berfungsi menghubungkan komputer dengan internet. Terdapat dua pilihan modem, yaitu modem internal yang dipasang didalam CPU dan modem eksternal, yaitu modem yang dipasang di luar computer.

- Saluran Telephon

Saluran telephon ini berguna untuk koneksi ke ISP serta sebagai saluran komunikasi untuk mentranfer data.

- Membuat koneksi ke ISP

Setelah *hardware* dan *softwre* terinstalasi dengan baik, maka langkah selanjutnya adalah membuat koneksi ke ISP (*Internet Service Provider*), yang merupakan jasa pelayanan internet sebagai pintu gerbang memasuki dunia internet. Beberapa contoh ISP yang populer di Indonesia, RADnet, Wasantaranet, Centrinet, Indosatnet, Telkomnet instant dan lainnya.

## **b. Menjelajah internet**

Setelah semua fasilitas tersedia maka langkah selanjutnya adalah memasuki dunia maya(internet) untuk mampu menelusuri seluk beluk informasi yang disediakan dengan cara sebagai berikut :

- *Search Engine*

Seringkali tidak diketahui alamat mana/situs apa yang memiliki informasi yang dibutuhkan untuk dikunjungi, sehingga setelah berhadapan dengan komputer seseorang menjadi

bingung dalam mencari tempat informasi tersebut. Hal ini tidak menjadi masalah dalam dunia internet, karena di dalam internet terdapat fasilitas *search engine*, yaitu sebuah mesin/alat pencari yang dapat berhubungan dengan berbagai halaman web/situs ke sumber informasi yang dibutuhkan. Yang dilakukan adalah mengetik topic dengan kata kuncinya pada kotak address kemudian enter , jaringan internet sudah langsung mencari alamat yang mengandung kata kunci yang telah diketikkan dan menampilkan hasilnya, yang berupa alamat alamat situs/halaman web yang berisi tentang informasi tersebut. Kemudian tinggal dipilih dan diklik dan membaca hasilnya. Beberapa contoh *search engine* seperti *google, yahoo, lycos , infoseek, altavista* dsb.

Namun jika sudah diketahui alamat web yang akan dituju, maka tinggal digetikkan alamat tersebut pada kotak address . Kegiatan ini dalam bahasa internet disebut *browsing* atau *surfing*, yaitu menjelajah situs situs internet.

#### - *E-Mail*

Internet memberikan segala kemudahan dan kecepatan untuk berkomunikasi, salah satunya adalah fasilitas e-mail. Email adalah surat elektronik tanpa harus menggunakan kertas, pena, atau perangko dan jasa pos, namun berita tersebut dapat sampai ke tujuan dengan sangat cepat. Banyak web yang memberi fasilitas email gratis dengan kapasitas tertentu, seperti *yahoo.com, USA.Com, Eudoramail, lovemail, Komvis* dsb. Dengan fasilitas email gratis ini setiap orang dapat memiliki kantor pos pribadi yang dapat menerima dan mengirim surat elektronik dengan sangat cepat (di dunia internet).

#### - *Chatting*

Fasilitas internet yang sangat populer di masyarakat , fasilitas ini memungkinkan seseorang berkomunikasi tanpa batas jarak dan waktu, tidak mengenal usia, asal pintar mengobrol dan

mau berlama lama di depan computer, seseorang dapat menghubungi siapapun yang dinginkannya di manapun dia berada, asal sedang menjelajah di jalur komunikasi internet ini. Komunikasi ini disebut jalur *IRC (Internet Relay Chating)*. Apabila ingin memiliki fasilitas *chatting* ini dibutuhkan instalasi program MIRC. Dalam perkembangannya chating ini sudah menggunakan fasilitas multimedia.

- *Download*

*Download* adalah istilah untuk mengcopy file atau objek dari internet ke *hardisk* (penyimpan data) yang ada di komputer. Setelah ditemukan informasi yang diinginkan seseorang dapat mengambil dan mengcopynya untuk dapat digunakan.

- *Bloging*

Blog adalah salah satu aplikasi *internet content* yang sangat digemari saat ini, karena di samping tersedia secara gratis pada masing-masing servernya, seorang pemilik blog tidak harus menguasai script pemrograman walaupun sedikit. Dengan kesederhanaan, kesimpelan, dan mudah dalam memenejanya menjadikan blog semakin populer. Jika selama ini banyak kalangan pengajar/dosen mengeluh betapa sulitnya untuk membangun sebuah *personal web*, dengan berbagai persyaratan bahasa pemrograman dan hosting yang memakan waktu dan energi, maka sudah saatnya untuk bermigrasi ke blog.

### **c. Etika Menulis *Blog***

Ketika menyampaikan materi bertopik 'Etika Menulis Blog', Risa Amrikasari (Harian Pikiran Rakyat, 15 Februari 2018) berkata, bahwa di dunia internasional sendiri, sejak tahun 2003 sampai sekarang, masih belum tercapai kesepakatan mengenai apa saja yang termasuk etika dalam menulis blog. Di Indonesia sebenarnya sudah ada perangkat undang-undang

yaitu Undang-undang ITE, Undang-undang Pers, dan juga KUHP yang bisa digunakan dalam pengaturan media online. Akan tetapi, yang khusus mengatur blogger baru bisa diwujudkan semacam kesepakatan para blogger yang merupakan hasil dari pertemuan para blogger di Gedung Telkom Jakarta Selatan. Adapun kode etik tersebut yaitu sebagai berikut.

- 1) Menghargai dan menjunjung tinggi perlindungan Hak Kekayaan Intelektual dengan menghindari plagiarisme, pembajakan, dan selalu mencantumkan sumber setiap kali mengutip karya orang lain.
- 2) Tidak mendiskreditkan pihak lain dan selalu berkomitmen untuk menulis secara proporsional.
- 3) Tidak menampilkan tulisan atau gambar yang mengandung unsur pornografi.
- 4) Selalu berbagi pengetahuan dan kebaikan melalui blog masing-masing.
- 5) Tidak berprasangka dan hanya menulis berdasarkan fakta yang diyakini bisa dibuktikan serta tetap dengan menjunjung tinggi etika kesopanan dalam menulis.
- 6) Tidak melakukan spamming melalui kolom komentar.
- 7) Tetap menjaga kesopanan dan rasa saling menghormati dalam memberikan komentar pada blog yang dikunjungi.
- 8) Tidak melakukan hack pada website atau blog lain.
- 9) Tidak menampilkan tulisan atau gambar yang mengandung unsur SARA.
- 10) Menggunakan bahasa yang baik dalam menulis.
- 11) Tetap menjunjung tinggi kebebasan berekspresi dalam menulis tetapi tidak melanggar hak-hak orang lain.
- 12) Bersedia meralat informasi yang telah ditulis dalam blog jika di kemudian hari terdapat kesalahan dalam memuat tulisan di blog.

### **C. Identifikasi dan Perumusan Masalah**

Para pengajar bahasa Jerman di SMA/MA/SMK saat ini mengalami berbagai kendala untuk mewujudkan proses belajar mengajar yang berkualitas. Beberapa masalah yang dihadapi oleh pengajar antara lain (1) rendahnya minat dan motivasi peserta didik untuk mempelajari bahasa Jerman, (2) minimnya sumber belajar bahasa Jerman yang bisa diakses oleh pengajar dan peserta didik, (3) para pengajar jarang atau bahkan belum menerapkan pembelajaran berbasis blog, dan (4) pengetahuan pengajar tentang penerapan pembelajaran bahasa Jerman berbasis blog masih kurang.

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disampaikan di atas, maka dapat diajukan rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana upaya yang tepat untuk meningkatkan kemampuan dan pengetahuan pengajar bahasa Jerman dalam menerapkan pembelajaran bahasa Jerman sebagai bahasa asing di SMA/MA/SMK berbasis blog?

### **D. Tujuan Kegiatan**

Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat ini memiliki tujuan untuk:

- a. Memberikan wawasan pengetahuan yang terkini bagi para pengajar bahasa Jerman mengenai hakikat pembelajaran berbasis *blog* untuk mata pelajaran bahasa Jerman sebagai bahasa Asing.
- b. Memberikan pelatihan bagi pengajar bahasa Jerman untuk membuat *blog* dan mengembangkan proses belajar mengajar bahasa Jerman di SMA/MA/SMK yang



mengintegrasikan penggunaan *Lehrbuch* (buku ajar) dengan sumber materi lain dengan menggunakan *blog*.

### **E. Manfaat Kegiatan**

Kegiatan ini memberikan manfaat:

- a. Wawasan pengetahuan pengajar bahasa Jerman mengenai pembelajaran bahasa Jerman berbasis *blog* akan meningkat dan juga diikuti dengan kemampaun membuat *blog* sendiri untuk digunakan dalam pembelajaran.
- b. Peningkatan wawasan dan kempuan membuat *blog* tersebut diharapkan akan meningkatkan pula kualitas proses pembelajaran bahasa Jerman di sekolah.

## **BAB II**

### **METODE KEGIATAN PPM**

#### **A. Khalayak Sasaran**

Peserta kegiatan workshop ini adalah para pengajar bahasa Jerman di SMA/MA/SMK se DIY dan Jateng, yang jumlah pesertanya sebanyak 27 orang.

#### **B. Bentuk Kegiatan**

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan melalui pelatihan yang berlangsung selama sekitar delapan jam. Materi pelatihan meliputi (1) pemberian materi mengenai pengantar pembelajaran berbasis IT, (2) pembuatan *blog* dan (3) diskusi materi keterampilan Bahasa Jerman untuk *blog* dalam pembelajaran. Keesokan harinya diadakan pemantauan blog dari peserta yang ada.

#### **C. Pelaksanaan Kegiatan**

Pelaksanaan Program Pengabdian pada Masyarakat tentang penggunaan *blog* dalam pengajaran Bahasa Jerman dilaksanakan dalam bentuk pelatihan yang dikemas dalam sebuah lokakarya (*Workshop*). Lokakarya ini dilaksanakan dalam beberapa tahapan:

1. Penjelasan mengenai hakekat pembelajaran bahasa Jerman berbasis *blog*.
2. Pengenalan apa itu *blog* dan bagaimana membuat *blog* untuk pembelajaran.
3. Latihan pembuatan *blog* sendiri.
4. Pemantauan hasil blog keesokan harinya.

Kegiatan ini dibimbing oleh Bapak Drs. Sudarmaji, M.Pd. dan Ibu Dra. Retna E. S.M, M.Pd. dibantu oleh Fitri Ananda guru Bahasa Jerman SMA N.2 Boyolali.

#### **D. Waktu Kegiatan dan Susunan Acara**

Kegiatan Program Pengabdian Kepada Masyarakat ini diselenggarakan pada hari Rabu, tanggal 17 April 2018, bertempat di Dream Lab. lantai 3 Fakultas Bahasa dan Seni UNY. Kegiatan ini dilaksanakan mulai dari pukul 08.00 sampai pukul 15.30 WIB. Berikut susunan acara PKM ini.

#### **Susunan Acara PPM**

<b>NO.</b>	<b>WAKTU</b>	<b>KEGIATAN</b>	<b>PENANGGUNG JAWAB</b>
1.	08.00-08.30	Registrasi	Panitia
2.	08.30-08.45	Pembukaan	MC
		Sambutan Ketua Panitia	Ketua Panitia
3.	08.45-09.45	Sesi I: Pengantar pembelajaran Bhs Jerman berbasis IT	Tim Pemateri
4.	09.45-10.45	Sesi II: Pembuatan <i>blog</i> untuk pembelajaran	Tim Pemateri
5.	10.45-11.00	Diskusi	Panitia
6.	11.00-12.00	Sesi III : Plenum: pemaparan hasil diskusi	Tim Pemateri
7.	12.00-13.00	ISHOMA	Panitia
8.	13.00-15.00	Tanya-jawab	Panitia
9.	15.00-15.30	Penutup	Panitia

### E. Perincian Tugas Anggota PPM

Program Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan oleh sebuah tim dari Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman FBS UNY. Tim ini terdiri atas 4 orang dosen dan 2 orang mahasiswa. Susunan tim PPM dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman FBS UNY beserta diskripsi tugasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

No	Nama	NIP	Kedudukan dalam Tim	Tugas
1.	Dr. Sufriati Tanjung, M.Pd.	19550612 198203 2 001	Ketua	<ul style="list-style-type: none"> <li>- mengkoordinir pelaksanaan PPM</li> <li>- menyusun proposal</li> <li>- memberi pengantar materi mengenai manfaat penggunaan <i>blog</i> dalam PBM</li> <li>- memberikan sambutan dalam acara pembukaan dan penutupan</li> </ul>
2.	Dra. Sri Megawati, M.A.	19650911 199002 2 001	Anggota & Sekretaris	<ul style="list-style-type: none"> <li>- menyusun undangan dan mendistribusikan</li> <li>- menyiapkan presensi</li> <li>- menjadi pewara dalam acara pembukaan</li> <li>- membimbing penyusunan materi</li> <li>- menyusun laporan</li> <li>- menyiapkan surat</li> </ul>
3.	Dra. Retna Endah SM, M.Pd.	19620414 198703 2 002	Anggota & Bendahara	<ul style="list-style-type: none"> <li>- mengatur keluar masuknya dana kegiatan PPM</li> <li>- memberikan materi mengenai peranan <i>blog</i> dalam pembelajaran bahasa Jerman</li> <li>- menerima daftar ulang peserta pelatihan</li> </ul>

4.	Drs.Sudarmaji, M.Pd.	19621007 198803 1 001	Anggota	- menyiapkan semua materi <i>Workshop</i> -
5.	Zulfa Dwi Jayanti	152032410 27	Sekretariat	- menyusun undangan dan mendistribusikan - menyiapkan presensi - mendistribusikan surat - menerima daftar ulang peserta pelatihan
6.	Ari Kunto	152032410 15	Konsumsi dan Dokumentasi	- membantu menyiapkan konsumsi - membuat dokumentasi - menyusun undangan dan mendistribusikan - mendistribusikan surat

Setiap sekolah mengirimkan satu pengajar untuk mengikuti workshop pembuatan blog untuk pembelajaran bahasa Jerman dan beberapa peserta didik untuk mengikuti lomba membaca dongeng dalam bahasa Jerman, seperti yang terdapat dalam deskripsi kegiatan di lampiran 2.

Kegiatan workshop dilaksanakan di dream Lab GK III lantai 3 Fakultas Bahasa dan Seni UNY. Kegiatan ini dilaksanakan mulai dari pukul 08.00 sampai pukul 15.30 WIB. Lomba membaca dongeng bahasa Jerman dilaksanakan di ruang seminar GK I lantai 2 FBS UNY.

Acara dimulai dengan pendaftaran ulang para peserta di ruang seminar GK I lantai 2 FBS UNY. Setelah acara workshop dibuka oleh ketua pelaksana PPM, dilanjutkan dengan coffe break dan setelah itu para pengajar menuju dream lab di GK III lantai 3 dan para peserta didik tetap di GK I lantai 2 untuk melaksanakan lomba membaca dongeng dalam bahasa Jerman.

Pemateri blog untuk pembelajaran bahasa Jerman adalah bapak Sudarmaji, M.Pd. yang dibantu oleh ibu Retna Endah S.M., M.Pd. dan beberapa mahasiswa. Juri lomba membaca dongeng bahasa Jerman adalah Stefan Meier, ibu Sri Megawati, M.A. dan Dr.

Sufriati Tanjung, M.Pd. yang juga dibantu oleh beberapa mahasiswa dalam pelaksanaan lomba.

Teori pembuatan blog secara umum, contoh blog untuk keterampilan membaca dan menulis tentang `pekerjaan idaman/*Traumberuf*` dilampirkan dalam lampiran 2 di belakang. Adapun hasilnya dilacak keesokan hari atau setelah pelaksanaan secara online. Para pemenang lomba membaca dongeng berbahasa Jerman terdapat dalam lampiran 3. Setiap peserta mendapat sertifikat sesuai peran mereka, para juara mendapat piala dan uang pembinaan.

## **BAB III**

### **HASIL KEGIATAN**

#### **A. Analisis**

Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat diwujudkan dalam bentuk workshop dengan materi pembuatan blog secara umum, memberikan contoh blog untuk keterampilan membaca dan menulis dalam bahasa Jerman.

#### **B. Evaluasi**

Para peserta workshop antusias dalam mengikuti acara karena mereka datang beserta para pendidik yang juga mengikuti lomba membaca dongeng berbahasa Jerman. Ada beberapa pengajar yang menginginkan contoh yang lebih lengkap, tidak hanya untuk keterampilan membaca dan menulis saja. Hal ini merupakan masukan berharga bagi Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman FBS UNY, untuk melanjutkan workshop serupa untuk keterampilan berbahasa Jerman yang lainnya.

#### **C. Hasil**

Workshop pembuat blog untuk pembelajaran bahasa Jerman dan lomba membaca dongeng berbahasa Jerman telah terlaksana dengan baik. Terjadi permintaan baru dari para pengajar untuk meneruskan workshop yang sama untuk pembelajaran keterampilan berbahasa Jerman yang lain, juga khusus untuk pembelajaran struktur dan kosa kata bahasa Jerman.

#### **D. Faktor Pendukung**

Faktor pendukung keberhasilan PPM ini adalah karena kerja sama dan bantuan dari berbagai pihak, seperti kerja sama dengan dosen, mahasiswa, tenaga kependidikan, serta para peserta sendiri.

#### **E. Faktor Penghambat**

Terdapat sedikit penghambat pelaksanaan PPM ini, yaitu permintaan dari para pengajar bahasa Jerman untuk keterampilan berbahasa Jerman yang lain. Juga dari hasil online, belum semua bapak dan ibu pengajar bahasa Jerman yang benar-benar telah membuat blog. Ada beberapa yang sudah, seperti pengajar dari SMA N 2 Boyolali, SMA N 3 Teamanggung, SMA St. Yosef Solo, SMA N 1 Boyolali, dan SMA N 3 Yogyakarta.



## **BAB IV**

### **PENUTUP DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

- a. Berdasarkan pengamatan dari Tim PPM dan sumbang saran dari peserta *Workshop* dapat disimpulkan bahwa kegiatan *Workshop* penggunaan *blog* sebagai alternatif untuk mengajarkan keterampilan Bahasa Jerman di sekolah praktik mengajar terbimbing sangat banyak membutuhkan waktu dari pihak guru dan dan fasilitas IT, tetapi pembelajaran dengan IT ini ini sangat baik untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Jerman di sekolah.
- b. Guru mendapatkan pengetahuan dan keterampilan tentang penggunaan *blog* dalam PBM.
- c. Guru dapat menerapkan langkah-langkah pembelajaran dengan *blog* di sekolah.

#### **B. Saran**

Dari hasil pelaksanaan kegiatan PPM dan masukan dari peserta *Workshop*, maka disarankan agar:

- a. Kegiatan ini hendaknya ke depan dilaksanakan lagi dengan alternatif penggunaan IT yang lain.
- b. Persiapan Materi keterampilan Bahasa Jerman untuk level tertentu.

## DAFTAR PUSTAKA

Febrianto, Rachmat. 2009. *Ngeblog, Emang Bisa Kaya?*. (tanpa kota): DSI Publishing.

Latuheru, John D. 1988. *Media Pembelajaran: Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.

Richards, Jack C., Schmidt, Richard. 2002. *Longman Dictionary of Language Teaching and Applied Linguistics*. London: Pearson Education Limited

Riyanto, Slamet. 2009. *Modul Pelatihan Pengembangan dan Pemanfaatan Konten Jardiknas: Pembuatan Bahan Belajar Berbasis Online*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional – Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan.

Sadiman, Arief S, Rahardjo, Rahardjito, & Haryono, Anung. 2008. *Media pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sudjana, Nana & Ahmad Rivai. 2007. *Teknologi Pengajaran*. Bandung : CV. Sinar Baru Algensindo.




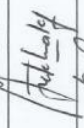



<http://www.solozine.com/2013/10/apa-itu-blog-sejarah-fungsi-dan-cara.html>

<https://dinaakunt.wordpress.com>

<http://www.pikiran-rakyat.com/horison/2011/06/30/150392/12-butir-etika-menulis-blog>









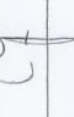

**L A M P I R A N    1**  
**Daftar Hadir Peserta *Workshop***

**DAFTAR HADIR**  
**PESERTA PELATIHAN PEMBELAJARAN BAHASA JERMAN BERBASIS IT**

No	Nama	Sekolah	ttd
21.	Ari kunt Datriaji	FBS	
22.	Rutna Endang SM	FBS	
23.	Mei Latipah	FBS	
24.	Zulfa Nur Tarikha	FBS	
25.	Annurrahman Gashi	FBS	
26.	Ike Putra Kurniawan	FBS	
27.	Martin Sihumeang	FBS	
28.			
29.			
30.			

Pendamping

**DAFTAR HADIR**  
**PESERTA PELATIHAN PEMBELAJARAN BAHASA JERMAN BERBASIS IT**

No	Nama	Sekolah	ttd
1.	Susila Utami	SMA Taruna Nusantara	
2.	Maria Pudi Iriyatini	SMA N1 Prambanan	
3.	Adella Sahdosalma Almira	SMA N3 Yogyakarta	
4.	Nabiyqa Perennia	SMA N3 Yogyakarta	
5.	Fitri Ananda	SMAN 2 Boyolali	
6.	MM. Tunis CW	SMA N3. Tanjung	
7.	Niken Wicawati S	SMA PL St. Yosef Solo	
8.	Rhea Yusthe	SMA 1 Boyolali	
9.	Vrs. Suparja	SMA 1 Boyolali	
10.	Endang SP, SPO	SMAN 5 Pematang	

200.t

200.t

-kemahf  
So.t

-k/so.t

DAFTAR HADIR  
PESERTA PELATIHAN PEMBELAJARAN BAHASA JERMAN BERBASIS IT

No	Nama	Sekolah	ttd
11.	Maria Widayanti.P	SMA Regina Pacis Solo	
12.	Sesaja	SMA N 7 Boyolali	
13.	NASHIFATUL IZZAH	SMA N 1 SEDAYU	
14.	Eko Sulistyorini	SMA Islam 9 Al Azhar Yk	
15.	Rahmad Supriando	SMA N 1 Ngagel	
16.	Nurma Ika P	SMA N 1 Brebes	
17.	Sudarmaji	FBS	
18.	Supriani	FBS	
19.	Stefan Maier	FBS	
20.	PRINO JAYANDA TYADIANTA	FBS	

## **L A M P I R A N 2**

### **Materi Kegiatan**

**L A M P I R A N     3**  
**Foto Kegiatan**











## KEGIATAN TAMBAHAN PPM

Kegiatan tambahan PPM selain dari *Workshop* Pembelajaran Bahasa Jerman berbasis IT yang diikuti oleh para guru Bahasa Jerman, yaitu lomba membaca dongeng berbahasa Jerman (*Märchen vorlesen*) peserta didik tingkat SMA/MA/SMK se DIY dan Jateng. Kegiatan ini dapat memotivasi peserta didik untuk mempelajari Bahasa Jerman di sekolah.

Kegiatan ini diselenggarakan di Gedung Kuliah I Lantai 2 FBS, UNY.

Lomba *Märchen vorlesen* diikuti oleh 23 peserta didik. (lihat lampiran). Dongeng berbahasa Jerman yang dilombakan yaitu Hänsel und Gretel, Rapunzel dan Rotkäppchen (terlampir). Sebagai Juri dari lomba ini yaitu Ibu Dr. Sufriati Tanjung, M.Pd. , Dra. Sri Megawati, M.A. dan Stefan Meier.











Deskripsi lomba membaca dongeng berbahasa Jerman dapat dilihat dalam lampiran ini. Sebagai pemenang dari lomba ini dapat dilihat dalam tabel berikut ini, dan masing-masing mendapat sebuah piala tropi.

Nama	Asal Sekolah	Nilai	Juara
Leoni Intan Bunga Syifa	SMA N I Grabag	297	I
Nabiyya Perennia	SMA N 3 Yogyakarta	289	II
Wahyu Eko Fitriyanto	SMA N 2 Boyolali	268	III
Ananda Intan Aurelya	SMA N 3 Pemasang	258	Harapan I
Maharani Devitasari	SMA N I Boyolali	257	Harapan II
Ajeng Dyah Kusumaningrum	SMA N 2 Boyolali	252	Harapan III

# LAMPIRAN 1

## Daftar Peserta *Märchen vorlesen*




**PESERTA LOMBA MÄRCHEN VORLESEN**

No	Nama	Sekolah	ttd
1.	Lovia Valen	SMA Taruna Nusantara Magelang	
2.	Elfrida Fernanda K.	SMA Taruna Nusantara Magelang	
3.	Ananda Intan Aurelya	SMA N 3 Pemalang	
4.	Leoni Intan Bunga Syifa	SMA N 1 Grabag	
5.	Theresa Juhanny D.	SMA Regina Pacis Surakarta	
6.	Yona Isabella	SMA Regina Pacis Surakarta	
7.	Ajeng Dyah Kusumaningrum	SMA N 2 Boyolali	
8.	Wahyu Eko Fitriyanto	SMA N 2 Boyolali	
9.	Muhammad Arif Abdillah	SMA 1 Prambanan Klaten	
10.	Dyah Sulistyoningrum	SMA 1 Prambanan Klaten	

**PESERTA LOMBA MÄRCHEN VORLESEN**

No	Nama	Sekolah	ttd
11.	Nabiyya Perennia	SMA N 3 Yogyakarta	
12.	Adella Sahdasalma Almira	SMA N 3 Yogyakarta	
13.	Fajar Meila Putri	SMA N 1 Sedayu	
14.	Yashinta Putri Sekarini	SMA N 1 Sedayu	
15.	Charisma Siwi Ganies Susilo	SMA N 3 Pemalang	
16.	Leontin Aurel Wijayanti	SMA Pangudi Luhur St.Yosef Surakarta	
17.	Devita Ariella Utama	SMA Pangudi Luhur St.Yosef Surakarta	
18.	Dinawina Fitriani Retnosari	SMA N 1 Ngaglik Sleman	
19.	Zahrotul Azwajum Muthaharah	SMA N 1 Ngaglik Sleman	
20.	Maharani Devitasari	SMA N I Boyolali	

**PESERTA LOMBA MÄRCHEN VORLESEN**

No.	Nama	Sekolah	ttd
21.	Mayya Nabila Fauziah	SMAN 1 Boyolali	
22.	Haafifah Anaimy Putri Prayitna	SMAN 3 Temanggung	
23.	Juana Gestari Asmara	SMAN 3 Temanggung	
24.			
25.			
26.			
27.			
28.			
29.			
30.			



## **L A M P I R A N 2**

**Deskripsi Lomba  
dan  
Materi *Märchen vorlesen***

## **L A M P I R A N    3**

**Foto Kegiatan Lomba *Märchen vorlesen***



