DEUTSCH ZUM SPASS

by Sulis Triyono
bahasa & sastra
Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya

Deutsch Zum Spass: Model Pembelajaran Inovatif Bahasa Jerman
Sulis Triyono

Relasi Antarteks dalam Pengkajian Sastra
Surniadi

Analisis Topik dalam Wacana Dialog Bahasa Jepang
Hanum Wulandari

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

Analisis Kontrastif Kotowari Hyougen antara Pembelajaran 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, Airl 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
Heward

Alamat:
Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni
Universitas Pendidikan Indonesia
Jl. Dr. Setiabudhi No. 229 Bandung 40154 Tlp./Fax. (022) 2015411
Website: http://www.jurnal.upi.edu
e-mail: jbahasastra@yahoo.com

Redaksi menerima naskah tulisan, berupa artikel penelitian maupun artikel hasil pengkajian, sesuai dengan visi dan misi yang diemban oleh jurnal ini. Sistematisa 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)
Sarf Syamsu Rizal

Analisis Kontrastif Kotowari Hyogen 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 Syafrudin

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


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, Hoverstefen, 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


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, Höverstehen, 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.
PENDAHULUAN


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 sejarah 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 itu telah mengalokasikan waktu sebanyak 4 jam sampai 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 tercapai 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 membantu kinerja guru yang maksimal dalam merancang materi pembelajarannya. Guru dituntut metek 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

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


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

PENERAPAN CONTEXTUAL TEACHING LEARNING (CTL) SECARA ON-LINE


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 menggunakan media online tersebut menjadi modal utama bagi guru dalam merasa cita-citanya untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Adanya peran yang maksimal dari seorang guru dalam menyampaikan semua bahan ajar yang berkaitan dengan penyediaan konten e-learning dalam pembelajarnannya, 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 (Action, 2006: 28) meliputi: (1) assess, (2) set goal, (3) prepare, (4) implement activities, dan (5) reflect/debrief. Langkah ini harus didalihli dalam perancangan web designer tutorial yang meliputi penyusunan situs web yang akan digunakan sebagai webbase. 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 Hörversuchen

Tema ini merupakan tema untuk pembelajaran Hörversuchen tentang Reisediichte. Tema ini merupakan tema yang sudah tidak asing lagi bagi pembelajar bahasa Jerman karena mengelola peran pengetahuan dengan mudah oleh pembelajar sebelum mereka melakukan aktivitas menyimak dalam bahasa Jerman. Pengetahuan awal dibutuhkan dalam rangka mempermudah pemahaman terhadap tema yang disederhanakan. Dengan demikian, pembelajar sudah tidak kesulitan lagi melakukan kegiatan pembelajaran melalui media online.

2. Materi pembelajaran Sprechfähigkeit

Kegiatan pembelajaran Sprechfähigkeit 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 pemahaman terhadap isi materi diskusi dalam bahasa Jerman. Tema ini digunakan untuk berlatih berdiskusi dengan melakukan bermain peran. Agar diskusi dilakukan oleh tiga orang. Berdasarkan pemahaman kata-kata kunci di atas, diharapkan pembelajar dengan mudah melakukan diskusi sesuai dengan peran yang dilukiskan. Teknis penerapan diskusi, pengajaran menunjuk tiga peserta didik untuk melakukan diskusi. Pengajaran memberikan penjelasan terkait dengan bermain peran masing-masing anak. Setelah mereka siap,
diskusi dalam bahasa Jerman dimulai. Pengajar memperbaiki materi yang disampaikan ketika peran tersebut. Bila dirasa peserta didik masing 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.

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

4. Materi pembelajaran Schreibfertigkeit


Sumber: Funk, et.al. (2008: 47)
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 membesarkan 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 sering mengunjungi situs web.


4. **Deutsch zum Spaß** benar-benar dapat menyenangkan bagi peserta didik sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajarnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pemulis mengucapkan terima kasih kepada panitia Forum Ilmiah FPBS UPI (Seminars Internasional Pemikiran-Pemikiran Inovatif dalam Kajian Bahasa, Sastra, Seni dan Pembelajarrannya) yang telah memberikan kesempatan kepada pemulis untuk menyajikan hasil tulisan ini, juga kepada pengurus jurnal ilmiah bahasa & sastra atas diterbitkannya artikel ini.

PUSTAKA RUJUKAN


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)

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
DEUTSCH ZUM SPASS

ORIGINALITY REPORT

13% SIMILARITY INDEX
10% INTERNET SOURCES
2% PUBLICATIONS
6% STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1. digilib.unimed.ac.id
   Internet Source
   6%

2. ejournal.upi.edu
   Internet Source
   4%

3. Submitted to Universitas Negeri Makassar
   Student Paper
   2%

4. Eliya Rochmah, Nuur Wachid Abdul Majid.
   "Membangun virtual classroom melalui social
   learning networks (SLNS)”, Premiere
   Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan
   Pembelajaran, 2018
   Publication
   2%

Exclude quotes: On
Exclude bibliography: On
Exclude matches: < 2 words
<table>
<thead>
<tr>
<th>FINAL GRADE</th>
<th>GENERAL COMMENTS</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>/100</td>
<td>Instructor</td>
</tr>
</tbody>
</table>

PAGE 1
PAGE 2
PAGE 3
PAGE 4
PAGE 5
PAGE 6
PAGE 7
PAGE 8
PAGE 9
PAGE 10
PAGE 11
PAGE 12
PAGE 13