

METODE SCL BERBASIS *E-LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JERMAN SEBAGAI BAHASA ASING

(*SCL-METHODS BASED ON E-LEARNING IN GERMAN AS A FOREIGN LANGUAGE*)

Kamelia Gantrisia

Universitas Padjadjaran
Jalan Raya Bandung–Sumedang Km 21, Jatinangor, Sumedang 45363
Ponsel: 08382826565
Pos-el: k.gantrisia@unpad.ac.id

Dian Ekawati

Universitas Padjadjaran
Jalan Raya Bandung–Sumedang Km 21, Jatinangor, Sumedang 45363
Ponsel: 08382826565
Pos-el: k.gantrisia@unpad.ac.id

Genita Cansrina

Universitas Padjadjaran
Jalan Raya Bandung–Sumedang Km 21, Jatinangor, Sumedang 45363
Ponsel: 08382826565
Pos-el: k.gantrisia@unpad.ac.id

Tanggal naskah masuk: 20 Januari 2018
Tanggal revisi terakhir: 28 Mei 2018

Abstract

With the rapid development of media technology in all areas including in education, the learning process of foreign language has also changed permanently. Using of digital media in teaching and learning activities inside and outside the classroom becomes very important to do. This ongoing research conducted explorative and descriptive studies to maximize the using of digital media in student-centered-learning methods (SCL). Various learning materials obtained through digital media are integrated into the SCL learning methods, with case studies in Netzwerk A1 textbooks. Based on the theories from Astleitner (2000), Kron (2003, 2008), Asleitner and Steinberg (2005), Budka und Mader (2006) and Hillen and Landis (2014) this research tries to make a map of the SCL-methods of learning German as a foreign language by using e-learning techniques and materials especially for the students at the University of Padjadjaran Indonesia and to implement it in its learning process. The results of the mapping that has been done showed that the materials obtained through digital media more emphasis on the speaking competence. SCL method that strongly supports this competence through this e-learning training is Role-Play & Simulation.

Keywords: *e-learning, SCL, German, foreign language*

Abstrak

Dengan pesatnya perkembangan teknologi media di semua bidang, termasuk di bidang pendidikan, proses pembelajaran bahasa asing juga telah berubah secara permanen. Penggunaan media digital dalam pembelajaran di dalam dan di luar kelas menjadi sangat penting untuk dilakukan. Penelitian yang sedang berlangsung ini merupakan penelitian eksploratif dan deskriptif untuk memaksimalkan penggunaan media digital dalam metode *Student Centered Learning*/SCL. Berbagai materi pem-

belajaran yang diperoleh melalui media digital diintegrasikan ke dalam metode pembelajaran SCL, dengan studi kasus pada buku teks Netzwerk A1. Berdasarkan teori dari Astleitner (2000), Kron (2003, 2008), Astleitner dan Steinberg (2005), Budka and Mader (2006) dan Hillen dan Landis (2014), penelitian ini mencoba membuat peta metode SCL pembelajaran bahasa Jerman sebagai bahasa asing bagi pemula dengan menggunakan teknik dan bahan *e-learning*, terutama untuk mahasiswa di Universitas Padjadjaran Bandung, Indonesia dan untuk menerapkannya dalam proses belajarnya. Hasil pemetaan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa data-data yang diperoleh melalui media digital lebih menekankan pada kompetensi berbicara (*Sprechen*). Metode SCL yang sangat mendukung capaian kompetensi berbicara melalui latihan berbasis *e-learning* ini adalah *Role-Play & Simulation*.

Kata kunci: *e-learning*, SCL, bahasa Jerman, bahasa asing

1. Pendahuluan

Dunia pendidikan telah mengalami perubahan yang sangat besar. Dalam *Buku Kurikulum Pendidikan Tinggi* (Sailah, et al. 1996:48) dinyatakan bahwa mengacu pada empat pilar pendidikan yang telah dicanangkan oleh UNESCO pada tahun 1998, maka perubahan paradigma pendidikan di lingkungan pendidikan tinggi mengarah pada *learning to know*, *learning to do*, *learning to live together (with others)*, dan *learning to be* serta *learning throughout live*. Empat pilar pendidikan tersebut merupakan satu kesatuan utuh, artinya elemen kompetensi yang terkandung dalam *learning to know* tidak dapat dipisahkan dari elemen kompetensi yang terkandung dalam *learning to do*, *learning to live together*, dan *learning to be*. Dengan demikian, pemisahan antara materi pembelajaran *hard skill* dan *soft skill* sudah tidak berlaku lagi, tetapi diakomodasi dalam satu kesatuan proses pembelajaran yang berdimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan demikian, terjadilah perubahan metode pembelajaran di perguruan tinggi dari *Teacher Centered Learning* (selanjutnya disingkat TCL) ke arah *Student Centered Learning* (selanjutnya disingkat SCL) yang menekankan partisipasi aktif mahasiswa dalam menemukan pengetahuan.

Dengan adanya perkembangan teknologi media yang sangat pesat di hampir semua bidang kehidupan masyarakat dan berbagai kemudahan untuk mengaksesnya, proses pendidikan di lingkungan perguruan tinggi pun mengalami perubahan secara permanen. Baik dosen maupun mahasiswa dituntut untuk dapat memanfaatkan media digital ini untuk mencapai capaian belajar yang maksimal. Bentuk pembelajaran berbasis media digital yang banyak digunakan saat ini

adalah *e-learning*. *E-learning* adalah kegiatan belajar mengajar yang menggunakan media online. Melalui *e-learning* dosen dan mahasiswa memperoleh kesempatan untuk berkomunikasi, baik secara langsung maupun secara virtual. Mengingat keterbatasan buku-buku berbahasa Jerman yang tersedia di Indonesia, media digital menjadi salah satu alternatif yang dapat dimanfaatkan oleh pengajar bahasa Jerman untuk memperoleh bahan ajar dan menjembatani jarak antara pembelajar bahasa asing dan bahasa yang dipelajarinya serta memudahkan mereka untuk mengakses berbagai informasi tentang berbagai hal yang berkaitan dengan bahasa yang dipelajarinya tersebut.

Sebagai staf pengajar tetap di Program Studi Sastra Jerman, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Padjadjaran, kami sangat menyadari pentingnya penerapan metode SCL berbasis *e-learning* dalam kegiatan belajar mengajar. Meskipun demikian, pengintegrasian metode SCL berbasis *e-learning* dalam proses pembelajaran di kelas tampaknya belum dapat berfungsi dengan baik. Dalam proses pembelajaran pola pembelajaran TCL masih dipertahankan dan hanya dimanfaatkan sebagai media tunggal berbentuk buku. Media digital ini sudah digunakan oleh beberapa dosen dalam kegiatan belajar mengajar, tetapi belum secara terstruktur. Di samping itu, keterbatasan sarana, prasarana, dan lingkungan pembelajaran seringkali menjadi kendala utama dalam proses pembelajaran SCL berbasis *e-learning* ini.

Mengacu pada hal tersebut, masalah yang diteliti dirumuskan sebagai berikut.

- Konsep *e-learning* apa yang relevan dan dapat diintegrasikan ke dalam buku ajar Netzwerk A1?
- Metode SCL apa yang dapat diterapkan

untuk setiap konsep *e-learning* yang telah diintegrasikan tersebut?

Dalam penelitian yang sedang berlangsung ini dilakukan studi eksploratif dan deskriptif tentang cara-cara pemanfaatan *e-learning* secara maksimal dan terstruktur dalam metode pembelajaran SCL. Berbagai materi bahan ajar yang diperoleh melalui media digital diintegrasikan dengan metode pembelajaran SCL dan akan diujicobakan pada mata kuliah bahasa Jerman, yaitu Grundkurs Deutsch. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan model penerapan SCL berbasis *e-learning* untuk mata kuliah ini, khususnya dalam pembelajaran bahasa Jerman sebagai bahasa asing.

Dalam penelitian ini digunakan metode kualitatif melalui studi kepustakaan dan *action research*. Metode ini dipilih dengan tujuan untuk menghimpun berbagai data yang diaring melalui media elektronik untuk diterapkan dalam mata kuliah Grundkurs Deutsch. Melalui studi pustaka, berbagai data yang berhasil dikumpulkan akan menjadi data mentah yang akan disusun, diolah, dan diklasifikasikan ke dalam konsep *Student Centered Learning* dan *e-learning*. Dalam *action research*, data mentah yang telah selesai disusun, diolah, dan diklasifikasikan akan menjadi data utama/model yang akan diujicobakan dalam proses pembelajaran mata kuliah Grundkurs Deutsch. Untuk menjamin validitas dan reliabilitas data yang dikumpulkan, diaring sampel sumber data mentah dari rujukan yang ada dalam buku ajar Netzwerk A1. Netzwerk adalah buku ajar yang akan digunakan di Program Studi Sastra Jerman mulai Tahun Ajaran 2017/2018.

2. Kerangka Teori

Konsep *Student Centered Learning* (SCL) merupakan konsep yang dikenal dan digunakan dalam ranah pengajaran dan pembelajaran. Banyak istilah lain yang digunakan untuk konsep ini, seperti *flexible learning* (Taylor dalam O'Neill & Mc Mahon, 2005:27) atau *experiential learning* (Burnard dalam O'Neill & Mc Mahon, 2005:27). Menurut Rogers (dalam O'Neill & Mc Mahon, 2005:27), konsep ini menggambarkan adanya pergeseran kekuasaan dalam interaksi belajar mengajar, yaitu dari guru ke siswa. Ide dasar dari SCL adalah

bahwa siswa menjadi subjek yang aktif dan mandiri serta bertanggung jawab penuh atas apa yang dipelajarinya, sedangkan guru beralih fungsi menjadi fasilitator dan mitra siswa, bukan sebagai pengetahuan utama. Dalam *Buku Kurikulum Pendidikan Tinggi* (Sailah, et al. 1996:58--65) disebutkan sembilan ragam metode pembelajaran berbasis SCL berikut.

- a. *Small Group Discussion*: mahasiswa membentuk kelompok yang terdiri dari 5--10 orang, memilih bahan diskusi, mempresentasikan *paper*, dan mendiskusikannya di kelas, sedangkan dosen membuat rancangan bahan dan aturan diskusi, menjadi moderator, dan mengulas pada setiap akhir sesi diskusi mahasiswa.
- b. *Role-Play & Simulation*: mahasiswa mempelajari dan menjalankan suatu peran yang ditugaskan kepadanya atau mempraktikkan berbagai model komputer yang telah disiapkan, sedangkan dosen merancang situasi atau kegiatan yang mirip dengan sesungguhnya, dapat berupa bermain peran, model komputer, atau berbagai latihan simulasi, dan membahas kinerja mahasiswa.
- c. *Discovery Learning*: mahasiswa mencari, mengumpulkan, dan menyusun berbagai informasi yang ada untuk mendeskripsikan suatu pengetahuan, sedangkan dosen menyediakan data atau petunjuk untuk menelusuri suatu pengetahuan yang harus dipelajari oleh mahasiswa dan memeriksa serta memberi ulasan terhadap hasil belajar mandiri mahasiswa.
- d. *Self-Directed Learning*: mahasiswa merencanakan kegiatan belajar dan melaksanakan serta menilai pengalaman belajarnya sendiri, sedangkan dosen berperan sebagai fasilitator yang memberi arahan, bimbingan, dan konfirmasi terhadap kemajuan belajar yang telah dilakukan oleh mahasiswa.
- e. *Cooperative Learning*: mahasiswa membahas dan menyimpulkan masalah yang diberikan dosen secara berkelompok, sedangkan dosen merancang suatu masalah atau kasus untuk diselesaikan oleh mahasiswa secara berkelompok dan memonitor proses belajar serta hasil belajar kelompok mahasiswa.

- f. *Collaborative Learning*: mahasiswa bekerja sama dengan anggota kelompoknya dalam mengerjakan tugas dan membuat rancangan proses serta bentuk penilaian berdasarkan konsensus kelompoknya, sedangkan dosen merancang tugas yang bersifat *open ended* dan berperan sebagai fasilitator serta motivator.
- g. *Contextual Instruction*: mahasiswa membahas konsep (teori) yang berkaitan dengan situasi nyata dan melakukan studi lapangan/terjun ke dunia nyata untuk mempelajari kesesuaian teori, sedangkan dosen menjelaskan bahan kajian yang bersifat teori dan mengaitkannya dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari, kerja profesional, manajerial, atau entrepreneurial dan menyusun tugas untuk studi mahasiswa terjun ke lapangan.
- h. *Project Based Learning*: mahasiswa mengerjakan tugas (berupa proyek) yang telah dirancang secara sistematis dan menunjukkan kinerja serta mempertanggungjawabkan hasilnya di forum, sedangkan dosen merancang suatu tugas (proyek) yang bersifat sistematis, terstruktur, kompleks, dan merumuskan serta melakukan proses pembimbingan dan asesmen.
- i. *Problem Based Learning and Inquiry*: mahasiswa menggali berbagai informasi serta memanfaatkannya untuk memecahkan masalah faktual yang dirancang oleh dosen, sedangkan dosen merancang tugas untuk mencapai kompetensi tertentu dan membuat petunjuk (metode) untuk mahasiswa dalam mencari pemecahan masalah yang dipilih oleh mahasiswa atau yang ditetapkan oleh dosen.

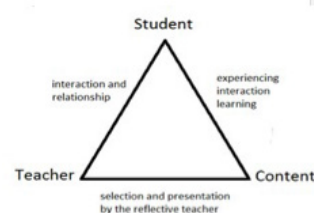
Konsep *e-learning* merupakan bentuk pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan media *online* sebagai pendukungnya, yang disampaikan, baik melalui tatap muka langsung maupun secara virtual, dengan bantuan media komputer (Seufert *et al.*, 2001:13). Konsep ini berkembang luas di awal tahun 2000-an. Melalui pemanfaatan koneksi internet, bahan-bahan perkuliahan dapat diunggah dan diunduh kapan pun oleh pengajar dan siswanya, dalam portal-portal yang dapat menampung berbagai

materi pembelajaran yang bersifat digital dan proses pembelajaran pun dapat dilakukan secara digital, seperti moodle atau portal lain yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan.

Metode pembelajaran seperti ini, terutama yang berbasis web, menurut Astleitner (2000:17) dan Astleitner dan Steinberg (2005) memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

- a. Interaktif: pembelajar dapat berinteraksi satu sama lain, baik dengan pengajarnya/tutornya atau dengan internet.
- b. Multimedial: bahan ajar mengandung minimal dua media yang saling terkombinasi seperti teks, gambar, video, suara, atau animasi.
- c. Struktur terbuka: pembelajar dapat menggunakan informasi-informasi lain dari internet dan tidak hanya terikat dengan sumber atau bahan ajar yang disediakan seperti CD-ROM.
- d. Komunikasi berbasis komputer, sinkronis atau asinkronis; termasuk di dalamnya e-mail, *chat*, forum, *news-groups*, dll..
- e. Diatur oleh manusia atau komputer: proses pembelajaran diatur oleh pengajar (tutor) atau melalui program komputer yang telah dibuat sedemikian rupa untuk kepentingan pembelajaran.
- f. Tidak tergantung pada alat, tempat, dan waktu: pembelajar tidak tergantung pada perangkat keras khusus ataupun pada tempat dan waktu tertentu yang ditentukan.

Metode ini seolah-olah dapat menggantikan kehadiran pengajar untuk bertatap muka langsung dengan siswanya. Meskipun demikian, kehadiran pengajar tidak dapat digantikan penuh secara virtual. Hal ini sejalan dengan perspektif dari teori Hillen dan Landis yang menyebutkan bahwa “(...) *the reflective teacher has to make meaning out of the subject matter for the benefit of the students’ learning and development*” (Hillen and Landis, 2014:209). Secara singkat, pendapat Hillen dan Landis (2014) tentang relasi pengajar, pembelajar, dan materi ajar ini digambarkan dalam segitiga berikut.



Dari segitiga di atas terlihat bahwa kehadiran pengajar tetap diperlukan untuk menyampaikan materi ajar kepada pembelajar. Kron (2003, 2008), menyatakan bahwa *e-learning* dapat membangun komunitas *online* (daring) yang memiliki relasi dengan aktivitas *offline* (luar jaringan) yang bersifat tatap muka, seperti kerja kelompok karena--seperti yang diungkapkan oleh Budka, Mader (2006:6)--hanya dengan cara seperti inilah pengajar dan pembelajar, khususnya dalam bidang sosial humaniora dan budaya, dapat menerima dan menikmati teknologi media *online* dalam jangka panjang.

3. Hasil dan Pembahasan

Mengacu pada metode yang telah dipaparkan di atas, dilakukan proses pengumpulan berbagai data *e-learning* yang relevan dan dapat diintegrasikan ke dalam buku ajar Netzwerk A1. Data *e-learning* yang berhasil dikumpulkan berjumlah 18 data. Proses pengumpulan data ini dilanjutkan dengan proses pengolahan data, serta berupa perumusan langkah kerja dan cara pengoperasian setiap data *e-learning* yang terkumpul. Data yang telah diolah ini selanjutnya dipetakan ke dalam metode SCL yang sesuai.

Berikut adalah ilustrasi hasil analisis yang dilakukan terhadap empat data *e-learning* yang telah diolah dan dipetakan. Keempat data ini dipilih sebagai model yang paling banyak ditemukan untuk data-data *e-learning* yang telah terkumpul.

3.1. Contextual Instruction–Role-Play & Simulation–Role-Play & Simulation

Dari 18 data *e-learning* terdapat 5 data yang dipetakan berdasarkan urutan model-model SCL ini. Salah satu acuan yang digunakan untuk urutan model-model SCL ini adalah buku Netzwerk A1, latihan 6b, halaman 45. Pada latihan ini, mahasiswa berlatih percakapan tentang kegiatan belanja.

A. Contextual Instruction

Dosen menyampaikan materi tentang verba dengan objek akusatif, sebagai berikut.

Nominativ und Akkusativ, bestimmter Artikel

	Nominativ	Akkusativ
maskulin	Der Käse ist gut.	Ich kaufe den Käse.
neutrum	Das Brot ist teuer.	Sie kauft das Brot.
feminin	Die Gurke ist billig.	Ich kaufe die Gurke.
Plural	Die Tomaten sind gut.	Ich kaufe die Tomaten.

Nominativ und Akkusativ, unbestimmter Artikel

	Nominativ	Akkusativ
maskulin	Der Käse ist alle.	Ich brauche einen Käse.
neutrum	Das Brot ist trocken.	Sie braucht ein Brot.
feminin	Die Milch ist leer.	Ich brauche eine Milch.
Plural	Die Tomaten sind nicht frisch.	Ich brauche -- Tomaten.

Nominativ und Akkusativ, Negationsartikel

	Nominativ	Akkusativ
maskulin	Der Käse ist nicht alle.	Ich brauche keinen Käse.
neutrum	Das Brot ist nicht trocken.	Sie braucht kein Brot.
feminin	Die Milch ist nicht leer.	Ich brauche keine Milch.
Plural	Die Tomaten sind frisch.	Ich brauche keine Tomaten.

1) Role-Play & Simulation

Dengan bantuan penjelasan ini mahasiswa memainkan peran antarteman yang sedang merencanakan kegiatan belanja dengan pola percakapan sebagai berikut.

- ☐ Wir machen *den Salat* und kaufen *die Getränke* und Katrin und Lukas kaufen *das Fleisch* und *die Würstchen*.
- ☐ Okay, was brauchen wir denn noch für den Salat? Haben wir alles?
- ☐ Moment ... *Karotten, Salz, Essig* haben wir. Wir brauchen *Tomaten, Oliven, Öl, eine Gurke* und *Getränke*. Ach, und *ein Stück Käse*! Wir haben *keinen Käse* mehr.
- ☐ Gut. Ich gehe zum Markt und kaufe *das Öl, die Tomaten, die Gurke* und *die Oliven*. Und *ein Brot* nehme ich auch mit.
- ☐ Prima. Ich kaufe *den Käse* und *die Getränke* im Supermarkt.

Dosen memonitor latihan yang dilakukan oleh mahasiswa dan mengevaluasinya di akhir latihan.

Selanjutnya, pada latihan ini diintegrasikan data *e-learning* berikut.



(Sumber: Lösche, 2017, Kapitel 4, Tafel 2)

2) Role-Play & Simulation

Mahasiswa mendalami peran antarteman yang sedang merencanakan kegiatan belanja untuk sebuah pesta di akhir pekan. Mahasiswa berperan sebagai tuan rumah yang akan berbelanja untuk kebutuhan pesta tersebut dan mencatat bahan makanan yang diperlukan dengan cara pengoperasian program sebagai berikut.

- Dengan menekan tombol (*tanda tanya*), muncul tampilan pola percakapan.
- Mahasiswa memilih gambar bahan makanan yang dibutuhkan dengan cara menekannya.
- Gambar bahan makanan yang telah dipilih digeser ke bidang kosong di tengah layar.
- Jika semua bahan makanan yang dibutuhkan telah selesai dipilih, mahasiswa dapat memainkan percakapan dengan pola percakapan berikut.
 - ☐ Ich kaufe *den Käse, die Wurst, ...* Und du?
 - ☐ Ich kaufe ...

Dosen memonitor latihan yang dilakukan oleh mahasiswa dan mengevaluasinya di akhir latihan. Kompetensi bahasa yang diharapkan tercapai melalui latihan ini adalah penguasaan struktur gramatika dan kosakata (*Strukturen und Wortschatz*) serta kemampuan berbicara (*Sprechen*).

3.2. Contextual Instruction–Role-Play & Simulation–Discovery Learning–Cooperative Learning

Dari 18 data *e-learning* terdapat 2 data yang dipetakan berdasarkan urutan model-model SCL ini. Salah satu acuan yang digunakan untuk urutan model-model SCL ini adalah buku teks Netzwerk A1, latihan 4b, halaman 31. Pada latihan ini mahasiswa berlatih penggunaan artikel tentu dan tak tentu dengan cara membuat kalimat yang menjelaskan nama sebuah objek.

A. Contextual Instruction

Dosen menyampaikan materi tentang artikel dalam bahasa Jerman dan jenis-jenisnya, yaitu artikel tentu dan tak tentu beserta contoh penggunaannya sebagai berikut.

Artikel – bestimmter und unbestimmter Artikel

maskulin	der Fußball
neutrum	das Hobby
feminin	die Stadt
Plural	die Bücher

Artikel - Satzfrage

	unbestimmter Artikel	bestimmter Artikel
maskulin	Das ist ein Bahnhof.	Der Bahnhof liegt in Hamburg.
neutrum	Das ist ein Hotel.	Das Hotel heißt Wagner.
feminin	Das ist eine Straße.	Die Straße heißt Müllerstraße.
Plural	Das sind — Schiffe.	Die Schiffe sind im Hafen.
	neu / nicht bekannt	bekannt

B. Role-Play & Simulation

Dengan bantuan penjelasan ini mahasiswa memainkan peran antarpersonal yang saling menjelaskan nama sebuah objek dengan pola percakapan sederhana berikut.

- ☐ Ist das *ein* Hotel?
- ☐ Ja, *das* Hotel heißt Wagner.

Dosen memonitor latihan yang dilakukan oleh mahasiswa dan mengevaluasinya di akhir latihan.

Selanjutnya, pada latihan ini diintegrasikan data *e-learning* berikut.



(Sumber: Lösche, 2017, *Kapitel 3, Tafel 1*)

C. Discovery Learning

Pada latihan berbasis *e-learning* ini mahasiswa menebak nama objek yang muncul pada gambar. Dosen memberikan petunjuk tentang cara mencari informasi yang dibutuhkan, yaitu dengan bantuan kamus atau penelusuran di internet.

D. Cooperative Learning

Dengan bantuan petunjuk dari dosen ini mahasiswa bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh dosen. Dalam hal ini dosen berperan sebagai fasilitator yang membantu mahasiswa yang mengalami kesulitan saat penelusuran informasi. Setelah proses penelusuran informasi selesai dilakukan, mahasiswa berlatih secara berkelompok menjelaskan dalam sebuah kalimat, nama objek yang dimaksud, dengan cara pengoperasian program sebagai berikut.

- Dengan menekan tombol (*tanda tanya*), muncul tampilan pola percakapan.
- Dengan menekan tombol (*merah*), muncul gambar sebuah objek. Mahasiswa terlebih dahulu menggunakan artikel tak tentu sesuai dengan genus bendanya, kemudian benda yang dimaksud dinyatakan secara lebih spesifik dengan menggunakan artikel tentu.

Contoh:

Das ist *eine* Autobahn. Die Autobahn ist bei Kassel.

- Perpindahan dari gambar yang satu ke gambar lainnya dilakukan dengan cara menekan tombol (*tanda silang*) di pojok atas kanan gambar.

Dosen memonitor latihan yang dilakukan oleh mahasiswa dan mengevaluasinya di akhir latihan. Kompetensi bahasa yang diharapkan tercapai melalui latihan ini adalah penguasaan struktur gramatika (*Strukturen*) dan kemampuan berbicara (*Sprechen*).

3.3 Contextual Instruction –Cooperative Learning

Dari 18 data *e-learning* terdapat 2 data yang dipetakan berdasarkan urutan model-model SCL ini. Salah satu acuan yang digunakan untuk urutan model-model SCL ini adalah buku Netzwerk A1, latihan 12b, halaman 25. Pada latihan ini mahasiswa berlatih mengisi data pada sebuah formulir di internet dan mendeskripsikan secara lisan satu orang atau lebih dalam bentuk orang ke-3 tunggal atau jamak. Karena angka dalam format urut (*Ordnungszahlen*) dan tahun (*Jahreszahlen*) belum diperkenalkan, mahasiswa dapat menyebutkan usia dan bulan kelahiran sebagai pengganti tanggal lahir.

A. Contextual Instruction

Dosen mengulang kembali materi tentang jenis-jenis pronomina personal dan memfokuskan pembahasan pada bentuk pronomina personal untuk orang ke-3 tunggal dan jamak beserta konjugasi kata kerjanya.

Personalpronomen und Verben

Personalpronomen	arbeiten	haben	machen ¹⁾	lesen	tanzen
ich	arbeite	habe	mache	lese	tanze
du	arbeitest	hast	machst	liest	tanzt
er/sie	arbeitet	hat	macht	liest	tanzt
wir	arbeiten	haben	machen	lesen	tanzen
ihr	arbeitet	habt	macht	lest	tanzt
sie	arbeiten	haben	machen	lesen	tanzen
Sie	arbeiten	haben	machen	lesen	tanzen

Dengan bantuan penjelasan ini mahasiswa berlatih mendeskripsikan satu orang atau lebih, seperti nama, alamat, tanggal lahir, dst. dengan mengacu pada informasi yang ada pada formulir.

Contoh:

Vorname: Monika

Nachname: Müller

Wohnort: Frankfurt

Sie heißt Monika Müller. Sie wohnt in Frankfurt.

Selanjutnya, pada latihan ini diintegrasikan data *e-learning* berikut.

(Sumber: Lösche, 2017, *Kapitel 2, Tafel 3*)

B. Cooperative Learning

Pada latihan berbasis *e-learning* ini mahasiswa berlatih secara berkelompok mendeskripsikan satu orang atau lebih dalam bentuk orang ke-3 tunggal atau jamak dengan bantuan informasi dari sebuah laman internet (jejaring sosial seperti Facebook) dengan cara pengoperasian program berikut.

- Dengan menekan tombol (*tanda tanya*) di layar paling bawah, muncul tampilan pola-pola kalimat yang digunakan untuk mendeskripsikan orang lain.
- Tombol (*kartu*) memperbesar setiap kartu.

- Kartu paling bawah kosong dan dapat diisi dengan cara menekan tombol (*T*) atau (*spidol*).
- Kartu yang telah diisi dapat dihapus dengan cara menekan tombol (*penghapus karet*) atau (*penghapus papan tulis*).

Dosen memonitor latihan yang dilakukan oleh mahasiswa dan mengevaluasinya di akhir latihan. Kompetensi bahasa yang diharapkan tercapai melalui latihan ini adalah penguasaan struktur gramatika (*Strukturen*) dan kemampuan berbicara (*Sprechen*).

3.4. Contextual Instruction–Cooperative Learning–Discovery Learning–Cooperative/Collaborative Learning

Dari 18 data *e-learning* terdapat masing-masing 1 data yang dipetakan berdasarkan urutan model-model SCL ini. Pada prinsipnya urutan model-model SCL-nya memiliki kesamaan, yaitu *Contextual Instruction*, *Cooperative Learning*, dan *Discovery Learning*. Perbedaannya hanya pada urutan model SCL terakhir, yaitu *Cooperative Learning* atau *Collaborative Learning*. Perbedaannya hanya pada cara mahasiswa mengevaluasi hasil latihannya. Pada *Cooperative Learning* mahasiswa mengevaluasi hasil latihan bersama dosen, sedangkan pada *Collaborative Learning* mahasiswa dapat mengevaluasi hasil latihannya secara mandiri. Salah satu acuan yang digunakan untuk urutan model-model SCL ini adalah buku Netzwerk A1, latihan 7b, halaman 22. Pada latihan ini mahasiswa berlatih menyebutkan angka-angka dalam jumlah besar.

A. Contextual Instruction

Dosen menyampaikan materi tentang angka sebagai berikut.

Zahlen ab 20

21	einundzwanzig	30	dreißig	100	(ein)hundert
22	zweiundzwanzig	40	vierzig	200	zwei hundert
23	dreiundzwanzig	50	fünfzig	1 000	(ein)tausend
24	vierundzwanzig	60	sechzig	2 000	zweitausend
25	fünfundzwanzig	70	siebzig	10 000	zehntausend
26	sechsendzwanzig	80	achtzig	20 000	zwanzigtausend
27	siebendzwanzig	90	neunzig	100 000	(ein)hunderttausend
28	achtundzwanzig			200 000	zweihunderttausend
29	neunundzwanzig			1 000 000	eine Million

B. Cooperaive Learning

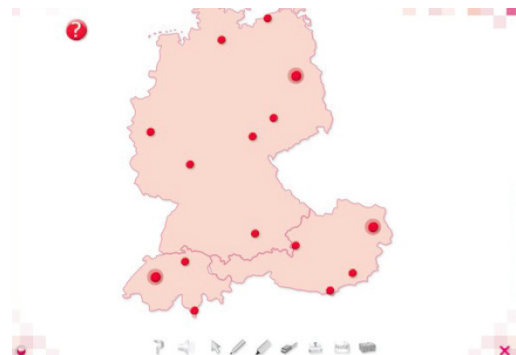
Dengan bantuan penjelasan ini mahasiswa mencocokkan angka dengan informasi dalam

teks.

Contoh:

neunhundertzwanzig 920 – Hier arbeiten 920 Ärzte ...

Selanjutnya, pada latihan ini diintegrasikan data *e-learning* berikut.



C. Discovery Learning

Pada latihan berbasis *e-learning* ini mahasiswa menebak nama-nama kota di negara Jerman, Swiss, dan Austria yang dimunculkan di peta beserta jumlah penduduknya. Dosen memberikan petunjuk tentang cara mencari informasi yang dibutuhkan, misalnya dengan bantuan penelusuran di internet.

D. Collaborative Learning

Dengan bantuan petunjuk dari dosen ini mahasiswa bekerja dalam kelompok untuk melengkapi informasi pada peta dengan nama-nama kota dan jumlah penduduknya. Dosen berperan sebagai fasilitator yang membantu mahasiswa saat penelusuran informasi. Setelah proses penelusuran informasi selesai dilakukan, mahasiswa mengevaluasi secara mandiri hasil pekerjaannya melalui cara pengoperasian program berikut.

- Dengan menekan tombol (*tanda tanya*) di layar paling bawah, mahasiswa melihat tampilan penulisan angka dalam jumlah besar.
- Tombol (*tanda tanya*) di kiri atas memunculkan dua abjad pertama dari nama-nama kota yang muncul di peta.
- Setelah menekan tombol (*merah*), muncul jumlah penduduk.

Kompetensi bahasa yang diharapkan tercapai melalui latihan ini adalah penguasaan kosakata dan geografi terapan (*Wortschatz*

und Landeskunde) serta kemampuan berbicara (*Sprechen*).

Selain urutan model-model SCL yang telah dipaparkan di atas 7 data *e-learning* lainnya dipetakan berdasarkan urutan model-model SCL berikut: *Contextual Instruction – Role-Play & Simulation – Self-Directed Learning*, *Contextual Instruction – Role-Play & Simulation – Cooperative Learning*, *Discovery Learning – Self-Directed Learning*, *Cooperative Learning – Discovery Learning – Cooperative Learning*, *Contextual Instruction – Cooperative Learning – Cooperative Learning*, *Role-Play & Simulation – Role-Play & Simulation*, dan *Contextual Instruction – Role-Play & Simulation – Discovery Learning – Collaborative Learning*.

4. Penutup

4.1. Simpulan

Berdasarkan hasil pengumpulan, pengolahan, dan pemetaan terhadap 18 data *e-learning*, dapat disimpulkan bahwa data-

data yang diperoleh melalui media digital lebih menekankan pada kompetensi berbicara (*Sprechen*). Meskipun demikian, kompetensi ini dapat dicapai jika kemampuan lainnya sudah dikuasai, terutama penguasaan struktur dan gramatika (*Strukturen und Wortschatz*). Tidak semua metode SCL dapat diterapkan pada setiap data *e-learning* ini. Beberapa metode yang dapat mendukung capaian kompetensi adalah *Contextual Instruction* dan *Cooperative Learning*. Akan tetapi, metode SCL yang sangat mendukung capaian kompetensi berbicara melalui latihan berbasis *e-learning* ini adalah *Role-Play & Simulation*. Metode lainnya yang juga dapat diintegrasikan adalah *Discovery Learning* dan *Collaborative Learning*.

4.2. Saran

Penerapan metode SCL berbasis *e-learning* dalam proses pembelajaran bahasa Jerman ini dapat juga mulai diterapkan untuk mata-mata kuliah lainnya. Dengan demikian, kompetensi kebahasaan mahasiswa diharapkan dapat tercapai secara maksimal.

Daftar Pustaka

- Astleitner, Hermann. 2000. "The FEASP-approach". *Instructional Science* Vol. 28 No. 3.
- Astleitner, H., Steinberg. 2005. "Are there gender difference in web-based learning?" An integrated model and related effect sizes. *AACE Journal. International Forum on Information Technology and Education* 13.
- Budka, P., Mader, E. 2006. "E-learning in the social sciences: experiences with creating communities, networks and strategies". Paper presented at *Conference Learning Communities: Der Cyberspace als neuer Lern- und Wissensraum*, Klagenfurt, Austria, 9--11 November 2006.
- Dengler, et al. 2017. *Netzwerk A1 Deutsch als Fremdsprache. Kursbuch*. Stuttgart: Ernst Klett Verlag GmbH.
- Dengler, et al. 2017. *Netzwerk A1 Deutsch als Fremdsprache. Arbeitsbuch*. Stuttgart: Ernst Klett Verlag GmbH.
- Dengler, et al. 2017. "Netzwerk A1 Deutsch als Fremdsprache. Interaktive Tafelbilder - Hinweise". Stuttgart: Ernst Klett Verlag GmbH. <https://www.klett-sprachen.de/download/4055/NetzwerkA1%5FTafel%5FHinweise%5Fend1.pdf> diunduh pada tanggal 22 Mei 2017, Pukul 4.51 WIB.
- Dengler, et al. 2017. "Netzwerk A1 Deutsch als Fremdsprache. Interaktive Tafelbilder - Hinweise". Stuttgart: Ernst Klett Verlag GmbH. <https://www.klett-sprachen.de/download/1671/Netzwerk%5FLehrerhandreichungen%5FTafelbilder%5FA1.pdf> diunduh pada tanggal 22 Mei 2017, Pukul 4.53 WIB.
- Hillen, S.A., Landis, M. 2014. "Two Perspectives on E-Learning Design: A Synopsis of a U.S. and a European Analysis". *The International Review of Research in Open and Distributed Learning* Vol. 15 No. 4.

- Kron, F.W., Sofos, A. 2003. *Mediendidaktik. Neue Medien in Lehr- und Lernprozessen*. München: Ernst Reinhardt.
- Kron, F.W. 2008. *Grundwissen der Didaktik*. 5th ed. München, Basel: Reinhardt.
- Lösche, Ralf-Peter. 2017. *Netzwerk A1 Deutsch als Fremdsprache. 40 Interaktive Tafelbilder zum Download*. Stuttgart: Ernst Klett Verlag GmbH & Langenscheidt bei Klett.
- O'Neill, G., McMahon. 2005. "What Does It Mean for Students and Lecturers". <http://www.jfn.ac.lk/OBESCL/MOHE/SCL-articles/Academic-articles/14.SCL-2.pdf> diunduh pada tanggal 24 Januari 2017, Pukul 4.53
- Seufert, *et al.* 2001. "Leitfaden zum Einsatz von E-Learning zur Unterstützung der Lehre". Dalam: <http://www.unibielefeld.de/erziehungswissenschaft/scs/pdf/leitfaden/lehrende/elearning.pdf> diunduh pada tanggal 27 Februari 2017, Pukul 11.21
- Sailah, *et al.* 1996. *Buku Kurikulum Pendidikan Tinggi*. Jakarta: Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementrian Pendidikan & Kebudayaan.