

**MODEL PEMBELAJARAN
MELALUI MEDIA *SCHLANGENLEITERSPIEL*
UNTUK PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBICARA
GURU BAHASA JERMAN**

Oleh: M. Kharis
Universitas Negeri Malang

Abstract

The activity of public service or social devotion is aimed at improving the speaking skills among German teachers in high schools in Malang through *schlangenleiterspiel*. This way is to facilitate their teaching through Rollenspiel to make their class more interesting and fun.

The method used to solve the problems in this activity covers speech, training, question answer, with the theme of “*Essen und Trinken*” (food and beverage) in a form of demonstration.

The teachers associated in MGMP of German respond well by involving actively in every activity to promote their speaking skills. Most teacher felt satisfied and confessed that the activity is beneficial for them. They also get the new teaching method through *Schlangenleiterspiel*.

Keywords: *schlangenleiterspiel, media, and game*

A. PENDAHULUAN

1. Analisis Situasi

Pertemuan rutin guru bahasa Jerman yang tergabung dalam Ikatan Guru Bahasa Jerman Indonesia (IGBJI) cabang Malang dilakukan setiap dua bulan. Dalam pertemuan itu dibahas tentang perkembangan Bahasa Jerman, baik mengenai materi dan model pembelajaran, maupun informasi yang bersifat umum lainnya. Pada pertemuan dua bulanan ini banyak guru bahasa Jerman SMA mengeluhkan kesulitannya dalam mengajarkan keterampilan berbicara pada siswa. Namun hal ini dapat dimaklumi karena pela-

tihan metodik didaktik untuk mengajarkan materi tertentu jarang dilaksanakan.

Masalah yang sering dikeluhkan adalah rendahnya kemampuan berbicara dalam bahasa Jerman. Hal ini akan berpengaruh terhadap kemampuan mereka dalam mengajarkan keterampilan berbicara. Dari diskusi itu ditarik kesimpulan, bahwa para guru memerlukan contoh konkret dalam menerapkan sebuah model pembelajaran, guna meningkatkan kemampuan guru itu sendiri, sekaligus kemampuan berbicara para siswanya.

Ada banyak model pembelajaran yang digunakan untuk merangsang siswa agar dapat mengungkapkan idenya secara verbal. Salah satu model yang digunakan dalam kegiatan ini adalah model permainan, yang selanjutnya disebut *Schlangenleisterspiel*. Menggunakan media *Schlangenleisterspiel* memungkinkan siswa dapat bermain peran (*Rollenspiel*) sesuai dengan tugas/ peran yang dimainkan secara komunikatif dan menyenangkan. Prinsip penggunaan media permainan ini tidak jauh berbeda dengan permainan ular tangga yang kita kenal sebelumnya. Perbedaannya terletak pada tugas atau soal yang terdapat di atas papan permainan. Jika di dalam ular tangga, kita tidak menemukan tugas, di dalam permainan ini setiap kotak ditulis tugas atau soal yang harus diperankan oleh pemain, baik dalam konteks menjawab atau membuat pertanyaan, sementara pemain yang lain mengoreksi dan berinteraksi atas tugas tersebut. Dengan *Schlangenleisterspiel*, siswa akan berusaha menggunakan kembali ungkapan-ungkapan yang telah dipelajarinya, sehingga kompetensi siswa dapat dipertahankan, bahkan ditingkatkan.

Model pembelajaran bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi berbagai masalah yang berkaitan dengan kompetensi, terutama yang berkaitan dengan hubungan sosial. Melalui metode bermain peran, pembelajar akan berusaha memahami dan memainkan sebuah cerita dengan baik, serta merupakan bentuk imitasi

pemecahan masalah dalam kegiatan sehari-hari.

2. Tujuan Kegiatan

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini bertujuan sebagai berikut.

- a. Meningkatkan kemampuan berbicara guru bahasa Jerman SMA di Malang dengan menggunakan media *Schlangenleisterspiel*.
- b. Guru dapat menerapkan metode *Rollenspiel* dengan menggunakan media *Schlangenleisterspiel* kepada siswa SMA, sehingga proses belajar mengajar di kelas menjadi menarik dan menyenangkan.

3. Manfaat Kegiatan

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan bermanfaat seperti berikut.

- a. Para guru pengajar Bahasa Jerman di Sekolah Menengah Atas yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Jerman Malang, dalam rangka peningkatan kemampuan keterampilan berbicara Bahasa Jerman dan penerapan metode pengajaran dengan menggunakan media *Schlangenleisterspiel* dalam proses belajar mengajar di kelas.
- b. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa SMA, khususnya dalam keterampilan berbicara.

4. Landasan Teoretis Penggunaan Media Pendidikan

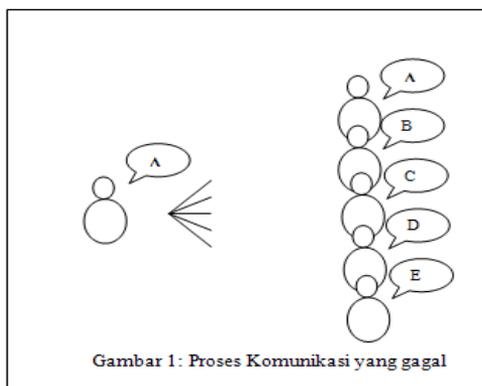
Kata *media* berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari *medium* yang berarti tengah.

Pengertian media secara harfiah adalah perantara atau pengantar pesan atau informasi dari sumber informasi kepada penerima pesan (Latuheru, 1988:9). Masih banyak lagi beberapa pendapat mengenai pengertian media secara umum, seperti berikut.

- a. Menurut Hamidjojo, media adalah semua bentuk perantara yang digunakan manusia untuk menyampaikan/ menyebar ide, pendapat atau gagasan yang dikemukakan/ disampaikan itu bisa sampai pada penerima.
- b. Pendapat McLuhan yang dikutip Amir Akhsin bahwa media disebut saluran (*channel*), karena menyampaikan pesan (informasi) dari sumber itu kepada penerima informasi.
- c. Menurut Oemar Hamalik, hubungan komunikasi interaksi itu akan berjalan dengan lancar dan tercapainya hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu komunikasi yang disebut sebagai media komunikasi.

Sesuatu dikatakan sebagai media pendidikan atau pengajaran, jika media tersebut digunakan untuk menyampaikan pesan dengan tujuan-tujuan pendidikan dan pengajaran. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian media dalam hal ini adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi sehingga tercipta interaksi antara guru dan siswa dalam belajar bahasa Jerman, agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal. Untuk lebih bisa memahami pentingnya media dalam pengajaran dapat digambarkan da-

lam ilustrasi menurut Sadiman (2002: 24) sebagai berikut.

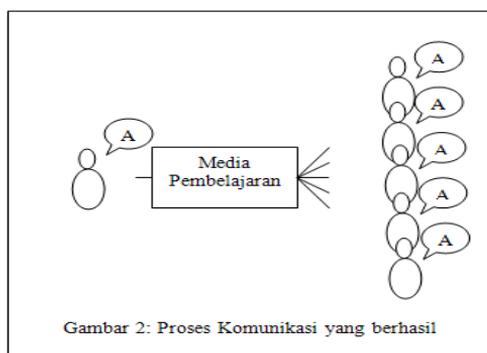


Dalam ilustrasi di atas, guru melakukan *encoding*, yaitu menuangkan pesan melalui simbol-simbol verbal komunikasi tanpa menggunakan media sebagai perantara visual. Sementara itu murid-murid melakukan *decoding*, yaitu proses penafsiran atas pesan-pesan yang diterima dari sumber informasi (guru).

Dari beberapa penerima pesan (murid), hanya seorang saja yang berhasil dengan benar menafsirkan pesan yang disampaikan oleh sumber. Kegagalan ini dipengaruhi oleh banyak faktor, antara lain faktor lingkungan, faktor psikologis misalnya bakat, minat, intelegensi dan faktor pengganggu lainnya. Adanya hambatan-hambatan tersebut, baik dalam proses *encoding* dan *decoding* membuat proses belajar mengajar mengajar menjadi tidak efektif dan efisien.

Untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut, seorang guru membutuhkan media pendidikan, yang berfungsi sebagai perantara antara guru

dan siswa sehingga tercipta sebuah hubungan yang mempermudah murid untuk melakukan *decoding* pesan yang disampaikan guru. Peran media pendidikan dalam pengajaran dapat digambarkan pada ilustrasi berikut.



Gambar 2: Proses Komunikasi yang berhasil

Di dalam ilustrasi di atas jelas terlihat peran media sebagai perantara antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga apa yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh murid.

Dari berbagai pengertian dan ilustrasi di atas, dapat dirangkum bahwa fungsi media adalah memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga, dan indra, menimbulkan semangat belajar, interaksi lebih langsung antara pembelajar dengan sumber belajar, memungkinkan seseorang mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, memberi dan mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

5. Keterampilan Berbicara

Komunikasi lisan yang efektif membutuhkan kemampuan penggunaan bahasa secara tepat dalam interaksi

sosial. Perbedaan dalam interaksi tidak hanya melibatkan komunikasi verbal, tetapi juga elemen-elemen paralinguistik dari sebuah percakapan antara lain tekanan dan intonasi.

Untuk mengembangkan materi keterampilan berbicara perlu diketahui latihan-latihan yang sesuai. Piepho (1987, dalam Neuner, 1981) membagi tipe-tipe latihan menjadi 3 bagian, yaitu: (1) latihan untuk mengembangkan keterampilan berbicara; (2) latihan untuk menyusun kemampuan berbicara; dan (3) latihan untuk melakukan simulasi komunikasi secara lisan. Suatu hal yang harus diperhatikan untuk menghadapi kelas yang besar adalah dengan kerja kelompok atau *partner*.

6. *Rollenspiel* (Bermain Peran)

Bermain peran Secara umum diartikan sebagai semua jenis permainan pertunjukkan. Dibandingkan jenis permainan kelompok yang lain, *Rollenspiel* tidak memiliki satu tujuan yang sama (tunggal). Dalam *Rollenspiel* diperlukan kerjasama dan strategi bersama, namun tidak memiliki jalan permainan yang pasti, dan sistem permainan pun bisa bermacam-macam.

Vaninetti (2005:4) dalam karya tulisnya menyatakan:

Alle neueren Forschungen weisen darauf hin, dass die besten Resultate in der Sprachproduktion registriert werden, wenn die Lernenden mit "Sprachnotsituationen" konfrontiert werden, in denen sie situationsgemäß und unmittelbar sprechen müssen, wie im Alltag.

(Penelitian-penelitian terkini menunjukkan bahwa hasil terbaik dalam produksi berbicara dapat dilihat jika pembelajar bisa menguasai situasi bahasa, dalam hal ini pembelajar harus berbicara langsung sesuai dengan situasi tersebut, seperti dalam kehidupan sehari-hari).

Rollenspiel merupakan satu metode pembelajaran dan sekaligus permainan yang menuntut pelakunya memerankan satu peran atau pemikiran yang tidak nyata, namun pelaku bertindak seolah-olah berada dalam dunia yang nyata. Yang diperlukan dalam permainan ini adalah fantasi dan imajinasi dari pelaku sendiri, aturan permainan, serta alat peraga.

7. Manfaat *Rollenspiel* dalam Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar, *Rollenspiel* merupakan salah satu metode belajar komunikatif yang berorientasi pada pembelajar. Dari pendapat beberapa ahli dapat dilihat beberapa manfaat penggunaan metode ini, antara lain sebagai berikut.

- a. Memberikan motivasi kepada mahasiswa, karena di dalamnya terdapat aspek kreatif yang lebih terlihat bermain daripada bekerja.
- b. Menambah/memperkaya sistem pembelajaran tradisional, karena dengan *Rollenspiel* mahasiswa tidak hanya belajar teori-teori, melainkan juga praktik.
- c. Bermain peran merupakan imitasi sebagai tempat yang kompleks dengan masalah-masalah yang kom-

pleks pula. Masalah-masalah ini tidak dapat dipecahkan hanya dengan satu jawaban sederhana yang diingat oleh mahasiswa.

- d. Mahasiswa belajar bahwa keterampilan yang dipelajari secara terpisah, seperti keterampilan berkomunikasi, sering digunakan secara bersama-sama dalam menyelesaikan berbagai tugas/kegiatan dalam dunia nyata dan sebagainya.

Penggunaan *Rollenspiel* dalam kegiatan pembelajaran semakin diperlukan, karena dapat menyenangkan dan menimbulkan motivasi bagi pembelajar, berkesempatan untuk mengungkapkan diri serta memberikan kesempatan yang lebih luas dan bebas untuk berbicara. Dalam bermain peran, mahasiswa diberi peran dan situasi tertentu.

B. METODE KEGIATAN

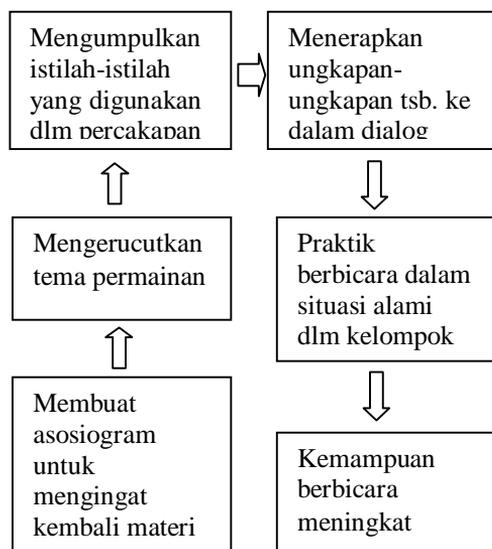
1. Metode Pemecahan Masalah

Metode yang telah dilakukan untuk memecahkan permasalahan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini meliputi pelatihan, tanya jawab, dengan tema "*Essen und Trinken*" dalam bentuk demonstrasi. Demonstrasi yang dilakukan terdeskripsi dalam langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Mengumpulkan kata-kata/istilah-istilah yang ada dalam situasi *Essen und Trinken* dan menuliskan ke papan tulis dalam bentuk asosiogram.
- b. Mengerucutkan tema yang akan digunakan untuk permainan.

- c. Mengumpulkan ungkapan-ungkapan atau istilah yang sering digunakan dalam situasi “*im Restaurant*”, dan menuliskannya ke papan tulis.
- d. Menerapkan ungkapan-ungkapan tersebut ke dalam permainan dengan menggunakan *Schlangeleiterpiel*.

Lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan metode kegiatan berikut.



2. Kerangka Pemecahan Masalah

Tahapan yang dilakukan dalam rangka memecahkan masalah berkaitan dengan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sebagai berikut.

- a. Melibatkan para guru dalam contoh penerapan pengajaran keterampilan berbicara dengan metode *Rollenspiel* melalui media *Schlangeleiterpiel* dalam tema tertentu yang didasari pada kemampuan mereka.
- b. Penerapan hasil-hasil pelatihan yang didapat di kelas-kelas dalam

proses belajar mengajar di masing-masing sekolah.

3. Khalayak Sasaran Strategis

Sasaran utama dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah para guru bahasa Jerman Sekolah Menengah Atas, yang tergabung dalam kelompok kegiatan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Jerman.

4. Keterkaitan

Kegiatan yang akan dilaksanakan ini sesuai dengan Visi Jurusan Sastra Jerman yaitu mewujudkan jurusan yang profesional, unggul, berwawasan internasional dan lembaga rujukan dalam bidang kependidikan bahasa dan sastra Jerman; Juga sesuai dengan Misi Jurusan Sastra Jerman, diantaranya adalah menerapkan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang bahasa dan sastra Jerman, untuk memberdayakan masyarakat menuju kehidupan yang lebih cerdas, sejahtera, bermartabat, serta peduli terhadap persoalan nusa, bangsa dan kemanusiaan; serta menjalin kerjasama dengan berbagai pihak untuk meningkatkan kualitas kinerja Jurusan Sastra Jerman.

Sejalan dengan visi dan misi tersebut, pembaharuan dan penyempurnaan penyelenggaraan pendidikan, salah satunya adalah perubahan kurikulum dan metode dalam pembelajarannya harus terus ditingkatkan oleh pemerintah dan masyarakat. Dengan demikian, tanggung jawab moral dosen sebagai salah satu bagian dari civitas akademika Jurusan Sastra

Jerman Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang untuk berpartisipasi dan berperan serta dalam pengembangan dan inovasi pembelajaran bahasa Jerman di SMA demi kemajuan pendidikan Bahasa Jerman di Sekolah Menengah Atas dan untuk membekali guru dalam proses pembelajarannya untuk mencerdaskan masyarakat dan bangsa.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Persiapan

Pada tahap persiapan, telah dilaksanakan kegiatan sebagai berikut.

- Sosialisasi kepada anggota MGMP, sehingga dapat menetapkan hari pelaksanaan kegiatan;
- Penyusunan alat peraga berupa media *Schlangenleiterspiel* dengan tema *Essen und Trinken*;
- Menggandakan dan melengkapi alat peraga sebanyak jumlah peserta yang mengikuti kegiatan ini.

2. Pelaksanaan

Kegiatan ini diikuti oleh anggota MGMP sebanyak 13 peserta. Berdasar pada metode yang telah direncanakan untuk memecahkan permasalahan dalam kegiatan ini, yang meliputi pelatihan, tanya jawab, dengan tema "*Essen und Trinken*" (makanan dan minuman) dalam bentuk demonstrasi, maka didapat hasil pengabdian kepada masyarakat sebagai berikut.

- Mengumpulkan kata-kata/istilah-istilah yang ada dalam situasi *Essen und Trinken* dan menuliskan ke papan tulis dalam bentuk aso-

siogram. Hal ini bertujuan untuk mengaktivasi kosakata yang pernah didapat sebelumnya. Kata-kata yang berhasil dikumpulkan dari peserta pelatihan dalam bentuk asosiogram adalah sebagai berikut.

das Besteck	das Bier	das Dessert
das Restaurant	der Apfelsaft	die Gemüsesuppe
das Essen	die Gäste	das Frühstück
die Speisekarte	der Preis	das Abendessen
das Menü	das Gemüse	das Brathähnchen
der Kellner/in	die Vorspeise	die Nudeln
der Orangensaft	das Hauptgericht	

- Mengerucutkan Tema yang akan Digunakan untuk Permainan

Setelah peserta berhasil mengumpulkan kata-kata yang berhubungan dengan tema *Essen und Trinken*, peserta diminta untuk mengerucutkan tema, dengan cara mengambil beberapa kata, yang memungkinkan untuk dijadikan sebagai dialog. Dari diskusi dengan peserta, maka didapat kata *das Restaurant*, sebagai kata kunci yang dapat dikembangkan menjadi dialog.

- Mengumpulkan ungkapan-ungkapan atau istilah yang sering digunakan dalam situasi "*im Restaurant*", dan menuliskannya ke papan tulis.

Dari diskusi dengan peserta, terdapat dua unsur dari kegiatan yang terdapat dalam situasi *Im Restaurant*, yaitu *der Kellner* (pelayan), dan *die Gäste* (tamu). Kemudian, peserta dipandu pelaksana kegiatan mengumpulkan ungkapan-ungkapan yang sering digunakan oleh pelayan dan tamu dalam situasi di dalam restaurant. Ungkapan-ungkapan tersebut sebagai berikut.

Ungkapan dari pelayan:	Ungkapan dari tamu:
<p><i>Bitte schön, was bekommen Sie?</i> <i>Was möchten Sie trinken?</i> <i>Nein, das geht leider nicht.</i> <i>Es tut mir wirklich Leid. Es ist leider aus.</i> <i>Das macht zusammen 13,70 Euro.</i> <i>Ein 1/2 Hähnchen mit Pommes frites.</i> <i>Verzeihen Sie, der Tisch da ist reserviert.</i> <i>Moment bitte, ich komme sofort.</i> <i>Sonst noch etwas?</i> <i>Bitte, was bezahlen Sie?</i> <i>Mit oder ohne Sahne?</i> <i>Guten Tag! Haben Sie schon gewählt?</i> <i>Natürlich. Das geht auch.</i> <i>Ich kann Ihnen diese Torte empfehlen</i> <i>Guten Apetit!</i> <i>zusammen oder getrennt?</i> <i>Möchten Sie einen Dessert?</i></p>	<p><i>Eine Tasse Kaffee, aber bitte koffeinfrei.</i> <i>Das schmeckt wirklich fantastisch.</i> <i>Fisch mag ich nicht!</i> <i>Ja, Eis mit Sahne, bitte.</i> <i>Ja, gerne</i> <i>Nein, es ist zu salzig.</i> <i>Ich nehme einen Apfelsaft</i> <i>Nein, ich nehme es nicht. Zu teuer.</i> <i>Nein, sie ist scharf.</i> <i>Ein Rindersteak bitte</i> <i>Nein, danke. Ich habe genug.</i> <i>Was können Sie mir empfehlen?</i> <i>Danke schön!</i> <i>Wie viel kostet das?</i> </p>

d. Menerapakan ungkapan-ungkapan tersebut ke dalam permainan dengan menggunakan *Schlangenleiterspiel*.

Setelah terkumpul ungkapan-ungkapan yang diperlukan dalam bermain, pelaksana membentuk peserta dalam kelompok-kelompok kecil, yang terdiri dari 3-4 pemain. Kemudian dibagikan alat peraga berupa media *Schlagenleiterspiel* kepada tiap-tiap kelompok. Pelaksana memantau jalannya permainan, sambil berkeliling untuk membantu kesulitan yang dihadapi kelompok dalam bermain.

3. Evaluasi Hasil Kegiatan

Setelah beberapa waktu bermain peran dengan menggunakan media *Schlangenleiterspiel* pelaksana memberi kesempatan kepada peserta untuk berkomentar terhadap media yang baru saja dipakai. Komentar yang berhasil dikumpulkan pelaksana antara lain sebagai berikut.

- Peserta ingin menerapkan media *Schlangenleiterspiel* di kelasnya.
- Alat peraga permainan *Schlangenleiterspiel* sebaiknya dilengkapi dengan alternatif kunci jawaban benar, sehingga guru tidak menga-

- lami kesulitan dalam menerapkan media ini.
- c. Alat peraga permainan *Schlangenleisterspiel* sebaiknya dilengkapi dengan peraturan permainan, sehingga guru tidak mengalami kesulitan dalam menerapkan media ini.
 - d. Papan media tidak ditulisi tugas, melainkan hanya nomor saja. Tugas dan pertanyaan dialihkan dalam bentuk kartu-kartu kecil. Hal ini dimaksudkan agar guru dapat menggunakan satu papan untuk berbagai macam tema dan tingkat kesulitan yang disesuaikan dengan kebutuhan.
 - e. Papan media tidak hanya dibuat dari kertas print laminating, melainkan juga dibuat dari sterofom dengan warna-warna. Hal ini dimaksudkan agar papan terkesan lebih besar dan menarik. Tugas dan pertanyaan dikemas dalam bentuk kartu.
 - f. Pelaksanadiharapkan membuat materi dengan tema yang beragam, dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda yang mengacu pada kurikulum di SMA.

4. Faktor Pendorong dan Penghambat

Dalam pelaksanaannya ditemukan beberapa faktor pendorong dan penghambat kegiatan ini, antara lain sebagai berikut.

Pendorong	Penghambat
Keinginan guru untuk meningkatkan kemampuan mengajar, salah satunya dengan menggunakan media permainan.	Minimnya kesempatan guru untuk mendapatkan pelatihan atau informasi tentang pembuatan media belajar, khususnya media permainan.
Jenuh menggunakan cara-cara lama dan keinginan guru menerapkan metode yang bervariasi dan lebih menarik serta dapat merangsang siswa untuk belajar.	<ul style="list-style-type: none"> - Keterbatasan kemampuan guru dalam menciptakan media baru dalam mengajar, sehingga mereka lebih senang mendapat media yang sudah siap pakai. - Keterbatasan waktu yang dimiliki guru dalam membuat media sendiri.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

- a. Kegiatan yang melibatkan peserta secara langsung dirasakan lebih mudah diserap dan dirasakan manfaatnya, khususnya untuk meningkatkan kemampuan berbicara karena bersifat demonstrasi.
- b. Peserta mendapatkan tambahan informasi tentang metode pengajaran dengan menggunakan media *Schlangeleiterspiel* yang dapat diproduksi sendiri atau dipesan dan disesuaikan dengan tema yang tepat untuk di kelas masing-masing.
- c. Peserta menginginkan media yang siap pakai dan telah teruji, yang sesuai dengan tema dan tingkat kesulitan.
- d. Sebagian peserta masih mengalami kendala berupa penguasaan materi berbahasa. Ini dapat diatasi dengan memberikan alternatif jawaban benar dalam bermain.

2. Saran

Dari hasil kegiatan ini dapat disarankan bahwa peningkatan kompetensi guru perlu terus dilakukan oleh pihak-pihak yang terkait. Para guru bahasa Jerman diharapkan pro aktif mengikuti pelatihan-pelatihan yang relevan yang dilakukan agar dapat meningkatkan kemampuannya, baik kemampuan kebahasaan maupun kemampuan metodik didaktik, serta kemampuan menggunakan media dan perangkat lain yang diperlukan untuk

penerapan pengajaran dan pembelajaran yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Latuheru, John D. 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Richards, Jack S., Willy A. Renandya. 2002. *Methodology in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sadiman, Arif S. 2002. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada.
- Suleiman, Amir Hamzah. 1985. *Media Audio-Visual Untuk Pengajaran, Penerangan Dan Penyuluhan*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Tompkins, Patricia. *Role Playing/ Simulation*. (Online: <http://iteslj.org/>, diakses 19 Juni 2006).
- Vaninetti, Sara. *Abschlussarbeit Im Rahmen der Vollzeitausbildung zur Theaterpädagogik Theaterwerkstatt, Heidelberg 15.10. 2005*. (Online: <http://www.gfl-journal.de> diakses 12.2.2008).
- _____. 2008. *Katalog Jurusan Sastra Jerman*. Malang: FS Universitas Negeri Malang.