

**PENINGKATAN KOMPETENSI ANTARBUDAYA
DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN MELALUI
METODE *STUDENT CENTERED LEARNING*: STUDI KASUS PADA MATA
KULIAH *GRUNDKURS DEUTSCH***

Kamelia Gantrisia, Dian Ekawati, Genita Cansrina

Program Studi Sastra Jerman Fakultas Ilmu Budaya Universitas Padjadjaran
g.cansrina@unpad.ac.id

ABSTRAK

Sejalan dengan tumbuhnya perubahan dari pandangan hidup masyarakat lokal ke masyarakat global, maka terjadi pula perubahan paradigma dalam dunia pendidikan abad ke-21. Mengacu pada empat pilar 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 other*), dan *learning throughout live*. Dengan demikian, terjadi pula perubahan dalam pola pembelajaran di lingkungan pendidikan tinggi, yang semula terpusat pada *Teacher Centered Learning* ke arah *Student Centered Learning*.

Dalam makalah yang berjudul "Peningkatan Kompetensi Antarbudaya dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman melalui Metode *Student Centered Learning*: Studi Kasus pada Mata Kuliah *Grundkurs Deutsch*" ini dilakukan studi tentang pemanfaatan secara maksimal metode pembelajaran yang terpusat pada mahasiswa (*Student Centered Learning*). Di dalamnya akan diidentifikasi ragam metode *Student Centered Learning* yang dapat diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman dan dikaji perannya dalam meningkatkan kompetensi antarbudaya.

Kata kunci: Kompetensi Antarbudaya, *Student Centered Learning*, Kosakata, Bahasa Jerman, Bahasa Indonesia

1. PENDAHULUAN

Sejalan dengan tumbuhnya perubahan dari pandangan hidup masyarakat lokal ke masyarakat global, maka terjadi pula perubahan paradigma dalam dunia pendidikan abad ke-21. Dalam *Buku Kurikulum Pendidikan Tinggi* (Sailah, et al. 2014:48) dinyatakan bahwa mengacu pada empat pilar 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 other*), dan *learning throughout live*. Empat pilar pendidikan tersebut merupakan 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, melainkan diakomodasi dalam satu kesatuan proses pembelajaran yang berdimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Sejalan dengan hal di atas, maka terjadi perubahan dalam pola pembelajaran di lingkungan pendidikan tinggi, yang semula terpusat pada *Teacher Centered Learning* ke arah *Student Centered Learning*. Artinya, dosen tidak sekedar menyampaikan pengetahuan melalui ceramah dan kuliah, tetapi berpartisipasi dengan mahasiswa untuk mencari dan menemukan pengetahuan. Dalam *Buku Kurikulum Pendidikan Tinggi* (Sailah, et al. 2014:58) disebutkan sembilan ragam metode pembelajaran berbasis *Student Centered Learning*, yaitu *Small Group Discussion*, *Role-Play Simulation*, *Discovery Learning*, *Self-Directed Learning*, *Cooperative Learning*, *Collaborative Learning*, *Contextual Instruction*, *Project Based Learning*, dan *Problem Based Learning*. Pola pembelajaran *Student Centered Learning* dengan berbagai metodenya ini dipandang mampu untuk mengakomodasi partisipasi, kemandirian, dan kreativitas mahasiswa dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi.

Sebagai staf pengajar tetap di Program Studi Sastra Jerman Fakultas Ilmu Budaya, penulis sangat menyadari pentingnya penerapan metode *Student Centered Learning* dalam kegiatan belajar mengajar. Konsep dasar dari *Student Centered Learning* yang menjadikan pembelajar sebagai subjek yang aktif membuka ruang yang lebih luas bagi pembelajar untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan pembelajar lainnya secara maksimal. Meskipun demikian, pengintegrasian metode *Student Centered Learning* ke dalam proses pembelajaran di kelas tampaknya belum dapat berfungsi dengan baik. Dalam proses pembelajaran, masih ada dosen yang mempertahankan pola pembelajaran *Teacher Centered Learning* dan menjadikan dirinya sebagai "pusat ilmu pengetahuan". Metode *Student Centered Learning* ini memang sudah digunakan oleh beberapa dosen dalam kegiatan belajar mengajar, tetapi belum diintegrasikan secara terstruktur ke dalam kegiatan belajar mengajar.

Dalam makalah yang berjudul "Peningkatan Kompetensi Antarbudaya dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman melalui metode *Student Centered Learning*: Studi Kasus pada Mata Kuliah Grundkurs Deutsch" ini dilakukan studi awal tentang pemanfaatan secara maksimal metode pembelajaran yang terpusat pada mahasiswa

(*Student Centered Learning*). Di dalamnya akan diidentifikasi ragam metode *Student Centered Learning* yang dapat diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman dan dikaji perannya dalam meningkatkan kompetensi kebahasaan melalui pemahaman antarbudaya.

2. TEORI DAN METODOLOGI

Student Centered Learning merupakan konsep yang dikenal dan digunakan dalam ranah pengajaran dan pembelajaran. Banyak istilah lain yang digunakan untuk konsep ini, seperti *flexible learning* (Taylor, 2000) atau *experiential learning* (Burnard, 1999). Menurut Rogers (1983a:25), konsep ini diperkenalkan untuk menggambarkan pergeseran kekuasaan dalam interaksi belajar mengajar, yaitu dari guru ke siswa. (lihat: O'Neill & McMahon, hlm. 27) Ide dasar dari *Student Centered Learning* 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 sumber pengetahuan utama. Penerapan konsep *Student Centered Learning* dalam proses pembelajaran telah banyak dilakukan. Konsep ini juga telah diterapkan dalam pembelajaran bahasa asing. Meskipun demikian, peneliti belum menemukan konteks riset yang mengkaji peran penerapan konsep ini terhadap peningkatan kompetensi antarbudaya pembelajarannya.

Dalam *Buku Kurikulum Pendidikan Tinggi* (Sailah, et al. 2014:58-65), ada beberapa konsep *Student Centered Learning* yang dapat dipilih untuk proses pembelajaran di perguruan tinggi, antara lain:

- a. *Small Group Discussion*. Dalam *Small Group Discussion*, mahasiswa membentuk kelompok (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*. Dalam *Role-Play & Simulation*, mahasiswa mempelajari dan menjalankan suatu peran yang ditugaskan kepadanya atau mempraktikkan berbagai model komputer yang telah disiapkan, sedangkan dosen merancang situasi/kegiatan yang mirip dengan sesungguhnya (dapat berupa bermain peran, model komputer, atau berbagai latihan simulasi), dan membahas kinerja mahasiswa.

- c. *Discovery Learning*. Dalam *Discovery Learning*, mahasiswa mencari, mengumpulkan, dan menyusun informasi yang ada untuk mendeskripsikan suatu pengetahuan, sedangkan dosen menyediakan data atau petunjuk (metode) untuk menelusuri suatu pengetahuan yang harus dipelajari oleh mahasiswa dan memeriksa serta memberi ulasan terhadap hasil belajar mandiri mahasiswa.
- d. *Self-Directed Learning*. Dalam *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*. Dalam *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*. Dalam *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*. Dalam *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*. Dalam *Project Based Learning*, mahasiswa mengerjakan tugas (berupa proyek) yang telah dirancang secara sistematis dan menunjukkan kinerja serta mempertanggungjawabkan hasil kerjanya di forum, sedangkan dosen merancang suatu tugas (proyek) yang bersifat sistematis, terstruktur, dan kompleks dan merumuskan serta melakukan proses pembimbingan dan asesmen.
- i. *Problem Based Learning and Inquiry*. Dalam *Problem Based Learning and Inquiry*, mahasiswa menggali informasi (*inquiry*) serta memanfaatkan informasi tersebut

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.

Selain kesembilan model tersebut, masih banyak model pembelajaran lain yang dapat digunakan. Dosen dapat pula mengembangkan model pembelajarannya sendiri.

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif melalui studi kepustakaan. Metode ini dipilih dengan tujuan untuk menghimpun dan mengolah beberapa sampel data serta mengklasifikasikannya ke dalam konsep *Student Centered Learning*. Untuk menjamin validitas dan reliabilitas data yang dikumpulkan, penulis menjaring sampel sumber data dari rujukan yang ada dalam buku ajar *Studio D A1* (Funk et.al. 2008). *Studio D A1* adalah buku ajar yang akan digunakan di Program Studi Sastra Jerman sejak tahun ajaran 2012/2013.

3. ANALISIS DAN DISKUSI

Mengacu pada rumusan masalah yang telah dipaparkan dalam Pendahuluan, maka dalam makalah ini akan diidentifikasi ragam metode *Student Centered Learning* yang dapat diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman dan dikaji perannya dalam meningkatkan kompetensi kebahasaan melalui pemahaman antarbudaya.

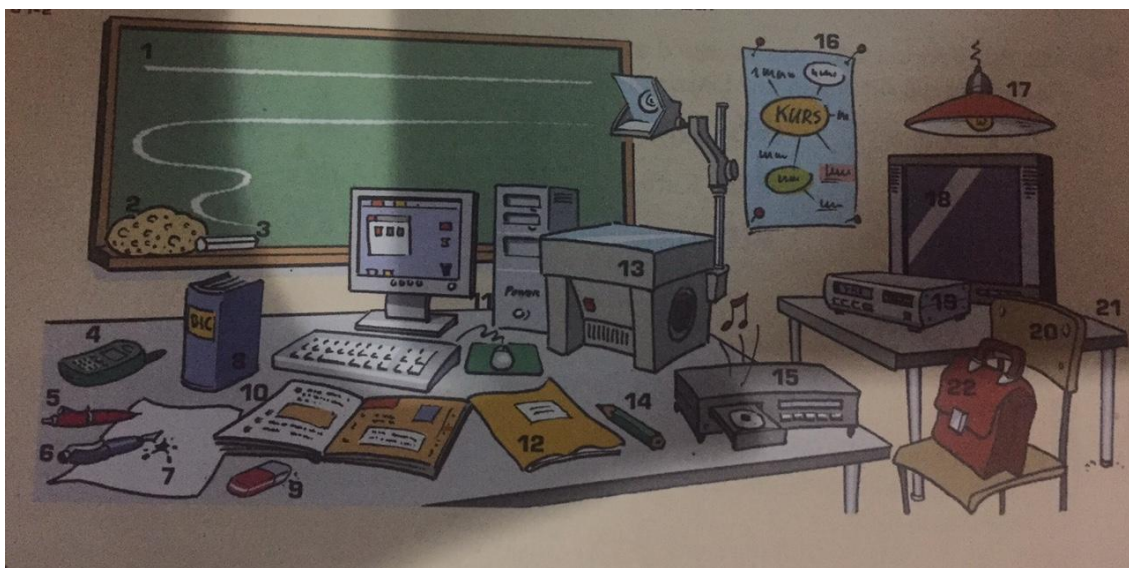
Dalam buku *Studio D A1*, jenis pembelajaran kosakata dalam bahasa Jerman, mengarah pada pembelajaran kosakata mandiri dan integratif. Dalam pembelajaran kosakata mandiri, pembelajar dilatih untuk menjawab pertanyaan *Wie heißt das auf Deutsch?* atau *Was ist das auf Deutsch?* (Apa nama objek itu dalam bahasa Jerman?), sedangkan dalam pembelajaran kosakata integratif, pembelajar dilatih untuk menjawab pertanyaan *Wie drückt man das auf Deutsch?* (Bagaimana orang mengungkapkannya dalam bahasa Jerman?). Dalam hal ini, kosakata yang diperkenalkan dipelajari secara integratif dengan kosakata lainnya.

Untuk keseragaman, penulis menggunakan ungkapan dosen (= pengajar), mahasiswa (= pembelajar), objek X (= kosakata yang dijadikan acuan), bahasa Jerman (= bahasa yang dipelajari), dan bahasa Indonesia (= bahasa ibu).

3.1. Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Mandiri

Satu contoh pembelajaran kosakata bahasa Jerman mandiri ditampilkan di Bab II buku ajar *Studio D AI*, dengan tema "Im Sprachraum" (hlm. 31). Telah dipaparkan sebelumnya, bahwa tujuan khusus yang ingin dicapai melalui pembelajaran kosakata mandiri adalah mengenal berbagai objek X melalui pertanyaan *Wie heißt das auf Deutsch* atau *Was ist das auf Deutsch* (Apa nama objek itu dalam bahasa Jerman?).

Dalam buku ajar ditampilkan secara visual objek X, yaitu 22 benda yang berada di dalam ruang kelas, sebagai berikut:



Gambar 1. *Studio D AI Im Sprachraum*

Dalam pertanyaan *Wie heißt das auf Deutsch* atau *Was ist das auf Deutsch* sudah terkandung konsep pembelajaran antarbudaya. Artinya, sebelum mengenal objek X dalam bahasa Jerman, mahasiswa digiring untuk mengklarifikasi nama objek X tersebut dalam bahasa Indonesia. Kata 'mengklarifikasi' digunakan di sini, karena pada prinsipnya mahasiswa sudah dapat menyebutkan nama objek X dalam bahasa Indonesia. Akan tetapi, proses klarifikasi ini dipandang perlu, mengingat penamaan terhadap objek X belum tentu baku, sepadan, atau sesuai dengan kaidah yang berlaku dalam bahasa Indonesia. Contohnya, di Indonesia kata *handphone* lebih dikenal daripada kata telepon genggam atau kata apa yang dianggap sepadan untuk menyebut *cd-player*? Untuk mengklarifikasi nama objek X dalam bahasa Indonesia, metode *Student Centered Learning* yang dapat diterapkan adalah *Small Group Discussion* dan *Discovery*

Learning. Mahasiswa membentuk kelompok (*Small Group Discussion*) dan setiap kelompok mencari informasi tentang nama objek X tersebut dalam bahasa Indonesia (*Discovery Learning*). Dosen dapat memberikan masukan tentang cara menelusuri informasi yang diperlukan, misalnya dengan cara menyediakan *Kamus Besar Bahasa Indonesia* atau melalui *KBBI-online*. Hasil diskusi kemudian dipresentasikan dan didiskusikan di kelas. Keragaman hasil diskusi menuntut dosen untuk berperan sebagai moderator yang memberi ulasan terhadap hasil presentasi dan diskusi mahasiswa. Hasil yang diharapkan melalui penerapan kedua metode ini adalah pemahaman mahasiswa tentang nama objek X dalam bahasa Indonesia.

Setelah mahasiswa berhasil mengklarifikasi nama objek X dalam bahasa Indonesia, mahasiswa digiring untuk mengenal nama objek X dalam bahasa Jerman. Dalam buku ajar, nama objek X tersebut ditampilkan dalam bentuk acak sebagai berikut:

- | | | | |
|----------------------------------|------------------------------------|--|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Kreide | <input type="checkbox"/> Computer | <input type="checkbox"/> Wörterbuch | <input type="checkbox"/> Fernseher |
| <input type="checkbox"/> Tafel | <input type="checkbox"/> CD-Player | <input type="checkbox"/> Lernplakat | <input type="checkbox"/> Handy |
| <input type="checkbox"/> Schwamm | <input type="checkbox"/> Lampe | <input type="checkbox"/> Bleistift | <input type="checkbox"/> Kuli |
| <input type="checkbox"/> Papier | <input type="checkbox"/> Kursbuch | <input type="checkbox"/> Radiergummi | <input type="checkbox"/> Overhead- |
| <input type="checkbox"/> Tisch | <input type="checkbox"/> Tasche | <input type="checkbox"/> Heft | Projektor |
| <input type="checkbox"/> Stuhl | <input type="checkbox"/> Füller | <input type="checkbox"/> Videorekorder | |

Metode *Student Centered Learning* yang dapat diterapkan adalah *Small Group Discussion* dan *Cooperative Learning*. Dosen memberi tugas kepada mahasiswa untuk mengelompokkan nama objek X dalam bahasa Jerman ke dalam gambar yang sesuai. Metode *Discovery Learning* dapat juga diterapkan, tapi pada prinsipnya metode ini tidak terlalu diperlukan karena nama objek X sudah tersedia dalam buku ajar dan mahasiswa tidak perlu melakukan pencarian khusus untuk menemukan informasi tentang nama objek X tersebut. Mahasiswa hanya membentuk kelompok (*Small Group Discussion*) dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh dosen secara berkelompok (*Cooperative Learning*). Mahasiswa dapat membentuk kelompok baru atau menggunakan kelompok yang sama dengan kelompok sebelumnya. Hasil belajar kelompok mahasiswa ini kemudian dimonitor oleh dosen.

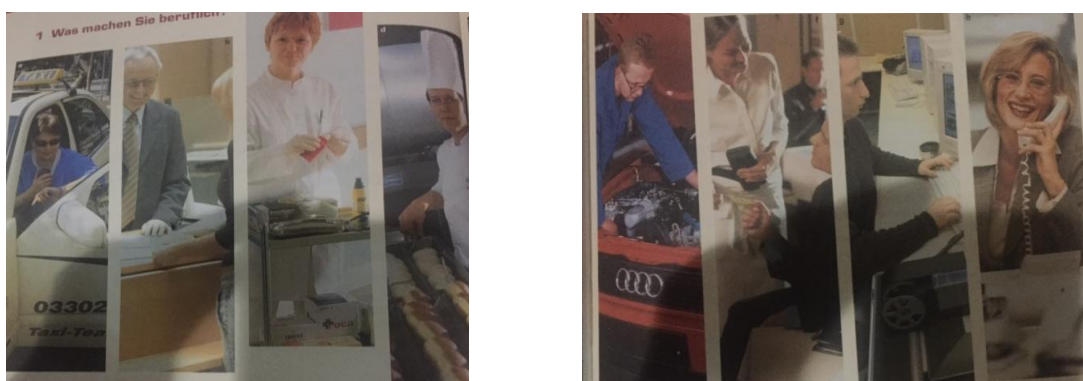
Pemahaman mahasiswa terhadap materi di atas dapat diperdalam melalui metode *Contextual Instruction*. Telah dipaparkan dalam Tinjauan Pustaka bahwa dalam *Contextual Instruction*, mahasiswa membahas konsep yang berkaitan dengan situasi

nyata dan melakukan studi lapangan/terjun ke dunia nyata untuk mempelajari kesesuaian konsep, sedangkan dosen menjelaskan menyusun tugas untuk studi mahasiswa terjun ke lapangan. Metode ini dianggap penting untuk diterapkan karena selain 22 objek X di atas, masih banyak objek X lainnya yang dapat dipelajari dan dikembangkan oleh mahasiswa. Secara berkelompok (*Small Group Discussion*), mahasiswa dapat ditugasi untuk mencari objek X di berbagai lokasi yang berbeda, misalnya objek X di bagian-bagian rumah, seperti di dapur, di kamar mandi, di kamar tidur, dan seterusnya. Langkah kerja yang sama dapat diterapkan. Perbedaannya hanya pada lokasi aktivitas mahasiswa yang tidak berlangsung di dalam kelas, melainkan di luar kelas. Hasil pencarian mahasiswa ini tentunya diulas di dalam kelas pada pertemuan berikutnya.

3.2. Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Integratif

Satu contoh pembelajaran kosakata bahasa Jerman integratif ditampilkan di Bab VII buku ajar *Studio D A1*, dengan tema "Berufe" (hlm. 112 dan 117). Telah dipaparkan sebelumnya, bahwa tujuan khusus yang ingin dicapai melalui pembelajaran kosakata integratif adalah mengenal berbagai objek X melalui pertanyaan *Wie drückt man das auf Deutsch?* (Bagaimana orang mengungkapkannya dalam bahasa Jerman?). Dalam hal ini, kosakata yang diperkenalkan dipelajari secara integratif dengan kosakata lainnya.

Dalam buku ajar ditampilkan secara visual objek X, yaitu 8 jenis profesi, sebagai berikut:



Gambar 2. *Studio D A1 Berufe*

Seperti dalam pertanyaan *Wie heißt das auf Deutsch* atau *Was ist das auf Deutsch*, dalam pertanyaan *Wie drückt man das auf Deutsch?* pun sudah terkandung konsep

pembelajaran antarbudaya. Artinya, sebelum mengenal objek X dalam bahasa Jerman, mahasiswa mengklarifikasi nama objek X yang baku, sepadan atau sesuai dengan kaidah yang berlaku dalam bahasa Indonesia. Contohnya, di Indonesia kata *programmer* lebih dikenal daripada kata pemogram? Untuk mengklarifikasi nama objek X dalam bahasa Indonesia, metode *Student Centered Learning* yang juga dapat diterapkan adalah *Small Group Discussion* dan *Discovery Learning*. Dalam kelompok (*Small Group Discussion*), mahasiswa mencari informasi tentang nama objek X tersebut dalam bahasa Indonesia (*Discovery Learning*). Dosen dapat memberikan masukan tentang cara menelusuri informasi yang diperlukan, misalnya dengan cara menyediakan *Kamus Besar Bahasa Indonesia* atau melalui *KBBI-online*. Hasil pencarian mahasiswa kemudian dipresentasikan dan didiskusikan di kelas dan dosen berperan sebagai moderator yang memberi ulasan terhadap hasil presentasi mahasiswa. Hasil yang diharapkan melalui penerapan kedua metode ini adalah pemahaman mahasiswa tentang nama objek X dalam bahasa Indonesia.

Setelah mahasiswa berhasil mengklarifikasi nama objek X dalam bahasa Indonesia, mahasiswa digiring untuk mengenal nama objek X dalam bahasa Jerman. Dalam buku ajar, nama objek X tersebut ditampilkan dalam bentuk acak sebagai berikut:

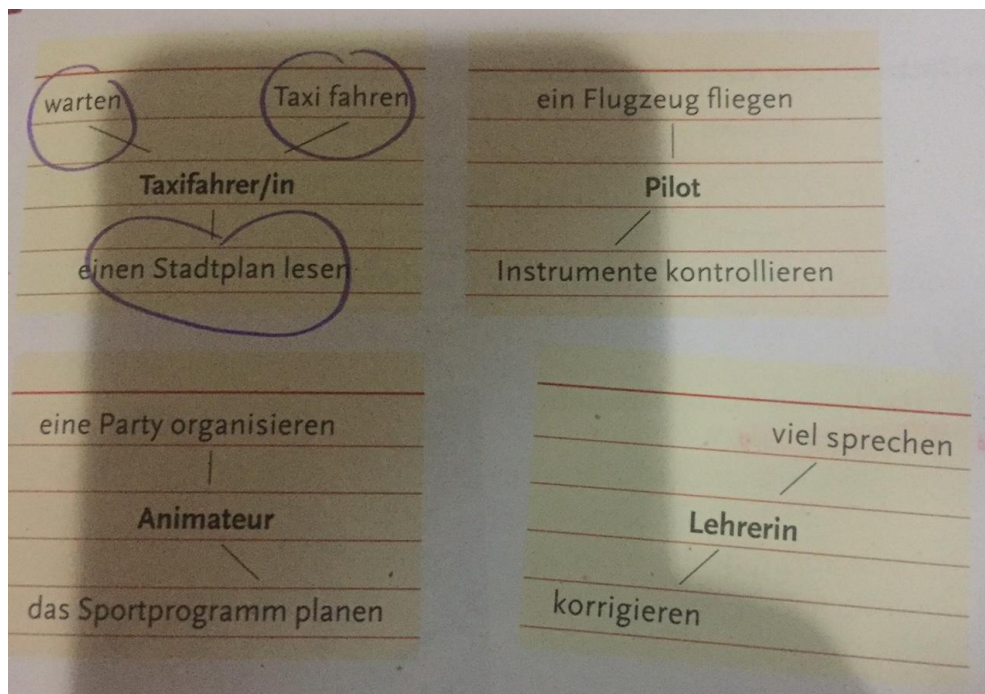
- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Bankangestellte | <input type="checkbox"/> Kellnerin |
| <input type="checkbox"/> Automechaniker | <input type="checkbox"/> Taxifahrerin |
| <input type="checkbox"/> Programmierer | <input type="checkbox"/> Krankenschwester |
| <input type="checkbox"/> Sekretärin | <input type="checkbox"/> Bäcker |

Metode *Student Centered Learning* yang dapat diterapkan adalah *Small Group Discussion* dan *Cooperative Learning*. Dosen menugasi mahasiswa untuk mencocokkan gambar dengan nama objek X dalam bahasa Jerman. Karena nama objek X sudah tersedia dalam buku ajar dan mahasiswa tidak perlu melakukan pencarian khusus untuk menemukan informasi tentang nama objek X tersebut, maka metode *Discovery Learning* tidak perlu digunakan. Mahasiswa hanya menyelesaikan tugas yang diberikan oleh dosen secara berkelompok yang hasilnya dimonitor oleh dosen.

Pemahaman mahasiswa terhadap materi di atas dapat diperdalam melalui metode *Contextual Instruction*. Selain 8 objek X di atas, mahasiswa dapat mengembangkan objek X lainnya. Secara berkelompok (*Small Group Discussion*), mahasiswa dapat ditugasi untuk mencari objek X lainnya, mengklarifikasi penamaan objek dalam bahasa

Indonesia, dan mencari nama objek X tersebut dalam bahasa Jerman. Metode-metode yang sama dapat diterapkan dan dilakukan di dalam maupun di luar kelas, bergantung pada waktu yang tersedia. Hasil pencarian mahasiswa ini tentunya diulas di dalam kelas pada pertemuan berikutnya.

Dalam pembelajaran kosakata integratif, mahasiswa dituntut untuk mampu mengintegrasikan kosakata yang dipelajarinya dengan kosakata lainnya. Dalam hal ini, kosakata yang berkaitan dengan profesi (*Berufe*) diintegrasikan dengan kosakata yang berkaitan dengan tugas pokoknya (*Tätigkeiten*). Dalam buku ajar, tugas pokok objek X ditampilkan sebagai berikut:



Gambar 2. Studio D A1 Tätigkeiten

dan sebagai berikut:

- im Büro / in der Fabrik / zu Hause arbeiten.
- mit Kindern / mit Tieren arbeiten.
- viele Leute treffen.
- spät / früh anfangen.
- Menschen helfen.
- am Computer arbeiten
- mit den Händen arbeiten
- telefonieren
- E-Mails schreiben
- viel Geld verdienen
- in andere Länder fahren

um sechs Uhr aufstehen
mit Kolleginnen und Kollegen zusammenarbeiten
allein arbeiten
bis 22 Uhr arbeiten
...

Dalam tahap ini, metode *Student Centered Learning* yang dapat diterapkan adalah *Small Group Discussion*, *Collaborative Learning*, dan *Contextual Learning*. Dalam *Collaborative Learning*, jumlah tugas yang dirancang dalam buku ajar bersifat *open ended*. Tanda [...] mengindikasikan bahwa objek X (*Berufe*) dapat berintegrasi dengan tugas pokok (*Tätigkeiten*) lainnya, bergantung pada kemampuan setiap kelompok dalam mengembangkan idenya. Hasil yang diperoleh pun lebih beragam. Meskipun demikian, metode *Contextual Learning* tetap diperlukan, agar ide yang dihasilkan oleh mahasiswa tetap mengacu pada konteks.

4. SIMPULAN

Metode *Student Centered Learning* dapat diterapkan secara maksimal dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Dari sembilan ragam metode *Student Centered Learning* yang diperkenalkan di sini, metode *Small Group Discussion*, *Discovery Learning*, *Cooperative Learning*, *Collaborative Learning*, dan *Contextual Instruction* merupakan ragam metode *Student Centered Learning* yang paling sering digunakan. Di antara kelima metode tersebut, metode *Discovery Learning* memiliki peran khusus dalam meningkatkan kompetensi antarbudaya pembelajarnya karena pembelajar tidak hanya belajar mengenal kosakata dalam bahasa Jerman tetapi juga menguasai padanan yang sesuai dalam bahasa Indonesia dan membandingkannya satu sama lain. Melalui perbandingan tersebut, mahasiswa diharapkan dapat meningkatkan kompetensi kebahasaannya melalui pemahaman antarbudaya. Mengutip kalimat seorang penulis terkenal, J.W. von Goethe: "*Wer fremde Sprachen nicht kennt, weiß nichts von seiner eigenen*" ("Siapa yang tidak mengenal bahasa asing, ia tidak mengetahui apa-apa tentang bahasanya sendiri").

5. DAFTAR ACUAN

Funk, et al. 2008. *Studio d A1 Deutsch als Fremdsprache. Kurs- und Übungsbuch mit CD*. Jakarta: Katalis.

O'Neill, G & McMahon, T n.d., *What Does It Mean for Students and Lecturers*. Dalam:
<http://www.jfn.ac.lk/OBESCL/MOHE/SCL-articles/Academic-articles/14.SCL-2.pdf> [15 Januari 2017].

Sailah, et al. 1996. *Buku Kurikulum Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementrian Pendidikan & Kebudayaan*, Jakarta.