

PENGARUH AUDIOVISUELLE METHODE (AVM) TERHADAP HASIL BELAJAR LANDESKUNDE

Tamaela Ida Costansa¹

Abstrak. Keberhasilan proses pembelajaran tentunya tidak lepas dari pengajar sebagai salah satu sumber belajar. Apalagi dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seorang pengajar dituntut lebih menguasai informasi dan kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran. Kreatif yang dimaksudkan adalah agar pengajar menciptakan kegiatan-kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan pembelajar. Seorang pengajar yang kreatif adalah pengajar yang mampu menggunakan berbagai pendekatan dalam proses pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar pembelajar adalah melalui metode audio visual (*Audio Visual Methode*). Ini merupakan salah satu metode yang dapat mengasah kemampuan pembelajar. Penelitian ini difokuskan pada mata kuliah Landeskunde, yaitu salah satu matakuliah yang dipelajari pembelajar untuk dapat berkomunikasi dengan orang Jerman dan memahami budayanya, Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Quasi Experiment yang menggunakan satu kelas penelitian tanpa kelas pembandingan (*One-Group Pretest – Posttest Design*). Pengujian beda rata-rata hasil belajar pemahaman Landeskunde dilakukan dengan uji t, dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa semester V program studi bahasa Jerman FKIP Unpatti. Jumlah sampel sebanyak 15 orang. Dari hasil hitungan tampak bahwa, $t_{hit} > t_{tabel}$ yaitu $4,183 > 1,761$ maka terdapat perbedaan yang nyata antara nilai sesudah dan sebelum yang berarti (Tolak H_0 , terima H_1)

Kata-kata kunci : *Methode Audiovisuele, hasil belajar, Landeskunde*

Seorang pengajar perlu memiliki kreativitas yang tinggi, apalagi materi ajar yang akan disampaikan bersifat abstrak, maka bahan ajar yang diajarkannya harus mampu membantu pembelajar menggambarkan sesuatu yang abstrak tersebut, misalnya dengan penggunaan gambar, foto, bagan, skema, bahkan televisi. Demikian pula materi yang rumit, harus dapat dijelaskan dengan cara yang sederhana, sesuai dengan tingkat berfikir pembelajar, sehingga menjadi lebih mudah dipahami.

¹ *Tamaela Ida Costansa adalah dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Fkip Universitas Pattimura, Ambon*

Salah satu metode pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar pembelajar yaitu melalui metode audio visual. Ini merupakan salah satu metode yang dapat mengasah kemampuan pembelajar dimana salah satu caranya adalah dengan melibatkan pembelajar untuk lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran.

Hal ini seperti dikatakan oleh Zadeh (*ZUM-Wiki, dem Wiki für Lehr- und Lerninhalte auf ZUM.de*) bahwa *Aktuelle deutschsprachige Filme im DaF-Unterricht. Filme und Deutsch lernen! Spielfilme sind authentisches Sprachmaterial, wecken Emotionen und Neugier.*, yang berarti film merupakan bahasa yang autentik yang dapat meningkatkan emotional dan rasa keingintahuan seseorang. Selanjutnya dikatakan bahwa *Fernsehen, Musikclips, Videos und Filme sind wichtige Aspekte des Medienkonsums von jungen Menschen. Ihr Einsatz im Deutschunterricht ist also nur logisch. Mit diesen Medien können die Fertigkeiten trainiert werden und Wissen über Landeskunde kann vermittelt werden. Schließlich kann der Bildungsauftrag des Deutschunterrichts, der leider nicht verbindlich definiert ist, erweitert und vertieft werden.* Artinya, film merupakan aspek yang sangat penting bagi anak muda karena media dapat dijadikan alat penyampaian informasi akan pengetahuan tentang budaya Jerman.

Karena untuk membangun hubungan dengan dunia lain bukanlah hal yang mudah karena dapat mengakibatkan kesalahan fahaman. Seperti dikemukakan oleh Zadeh, *Interkulturellen Kompetenz ist ein unentbehrlicher Bestandteil des Fremdsprachenunterrichts geworden, der nicht nur Sprachkenntnisse, sondern Kenntnis und Respekt vor der fremden Kultur vermittelt. Das miteinander Umgehen in vernetzter Welt ist nicht einfach und wer sich nicht in der fremden Kultur auskennt, kann einen Dialog zerstören.*

Ini berarti pembelajar diharapkan perlu mempelajari budayanya sendiri juga agar dapat membandingkannya dengan budaya lain. Dengan demikian pembelajar bukan hanya mempelajari kosa katanya melainkan dapat memahami bagaimana dan kapan sebuah kata itu digunakan dalam suatu budaya tertentu sehingga nantinya diharapkan pembelajar dapat memiliki pemahaman tentang budaya Jerman dengan baik..

Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka dapatlah dirumuskan masalah: "Apakah terdapat pengaruh metode audio visual (*audiovisuelle Method*) terhadap hasil belajar mahasiswa semester II Program Studi Bahasa Jerman FKIP UNPATTI Ambon dalam mata kuliah Landeskunde ?"

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini, untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar pembelajar dalam mata kuliah Landeskunde.

Manfaat Penelitian:

Manfaat penelitian ini ialah :

- Bagi dosen : sebagai bahan masukan dalam meningkatkan kreativitas pengajar itu sendiri dalam mata kuliah Landeskunde.
- Meningkatkan kreativitas mahasiswa melalui film.
- Memberikan bekal dasar yang kuat bagi mahasiswa untuk meningkatkan hasil belajarnya.
- Membantu memperbaiki pembelajaran Landeskunde pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman FKIP UNPATTI Ambon.

Kajian Teori

Hakikat Kreatif

Mukalel (2003: 215-216), berpendapat bahwa *“creative behaviour would involve, naturally, what we shall call creative thinking. It is held that all great thinkers, scientists, artists, poets and inventors were men of extraordinary creativity”*. artinya yang termasuk kreatif adalah secara alami apa yang kita sebut berpikir kreatif. Dapat dikatakan bahwa semua pemikir hebat, ahli sains, artis, penyair dan pencipta adalah orang-orang yang berkreativitas luar-biasa

Selanjutnya dikatakan olehnya bahwa, *“creative thinking is in other words, conceptual and imaginative organization leading to something relatively new. The new product may be in the form of a theory, some genre of literature, any form of creative writing, some material product or what we shall for convenience ‘problem solving’*. It is said that all creative thinking is essentially a matter of problem solving “. Ini berarti bahwa, berpikir kreatif adalah dengan kata lain, organisasi konseptual dan imajinatif yang memimpin ke sesuatu yang relatif baru. Produk baru itu dapat dalam bentuk suatu teori, genre-genre dari literatur, bentuk kreatif menulis, produk materi atau pemecahan masalah. Ini dikatakan bahwa semua berpikir kreatif pada dasarnya adalah hal pemecahan masalah.

Menurut Kaufman (2008:1) *“creativity is the interaction among aptitude, process, and environment by which an individual or group produces a perceptible product that is both novel and useful as defined within a social context”*, adalah interaksi antara keserasian, proses dan lingkungan dimana perorangan atau kelompok menghasilkan satu produk yang jelas dan berguna dalam konteks sosial.

Kemudian oleh Kufus (2009: 59) dikatakan bahwa, *“kreativität sehe ich als Mut und Tat zur Veränderung. Das Vermögen zu fragen und zu suchen wie auch zu finden oder wenn nichts zu finden ist, zu erfinden. Das erfordert Aufmerksamkeit und Sensibilität für das Nebensächliche, aber auch Lust, fantasievoll zu spekulieren”*. Hal ini dimaksud bahwa ia melihat kreativitas sebagai suatu keinginan dan perbuatan yang membawa perubahan. Dan keinginan untuk bertanya dan mencari serta berusaha untuk menemukan sesuatu yang baru. Dan ini akan

meningkatkan perhatian, juga memiliki rasa keinginan dan penuh dengan fantasi.

Dikemukakan oleh Zadeh, “ *Das kreative Potenzial von Sprachlehrern ist das wichtigste Kapital im Fremdsprachenunterricht, um neue, bessere Leistungen der Lernenden zu fordern. Kreativität ist die Fähigkeit, neue nützliche Ideen als Reaktion auf neue Herausforderungen, Probleme oder Bedürfnisse hervorzubringen. Ziel der interkulturellen Kompetenz ist die Schulung kreativen Denkens im Kontext der Innovation*”.

Hakikat Landeskunde

Menurut Neuner dan Hunfeld (2009:61), “*Landeskunde, es geht nicht mehr um die Beschäftigung mit literarischen Texten, sondern es geht um die Beherrschung praktisch verwertbaren Alltagswissens und alltäglicher Kommunikationssituationen* “. Hal ini dimaksud bahwa landeskunde bukan lagi tentang teks-teks, melainkan pemahaman secara praktis tentang pengetahuan keseharian dan situasi komunikasi dalam keseharian.

Selanjutnya oleh Samuel (2002: 36) Landeskunde berarti mempelajari tempat, penduduk, cara hidup, kebiasaan dan budaya negara yang bahasanya sedang dipelajari (dalam hal ini bahasa Jerman).

Zadeh: tujuan dipelajari landeskunde adalah, “*Die Ziele sind: Verstehen von fremdkulturellem Verhalten; Reflektion von eigenem Verhalten in anderen Kulturen; Erkennen kulturspezifischer Muster der Kommunikation; Analyse von fremden und bekannten Werten und Normen, Effizientes Handeln in anderen Kulturen, Herstellung von Vertrauen und Kooperation in internationalen Kontakten*”.

Sesuai Kurikulum Program Studi Bahasa Jerman, Landeskunde adalah pengajaran tentang negara dan bangsa Jerman, serta kebudayaannya.

Hakikat Metode Audio visual (AVM),

Menurut Neuner dan Hunfeld (45) “*Die audiolinguale Methode wurde zur audiovisuellen Methode weiterentwickelt* “, artinya Audio visual (AVM) merupakan perkembangan lanjutan dari metode audiolingual (ALM). Selanjutnya dikatakannya, “*der Ausdruck “audio-visuell” ist aus zwei Wörtern lateinischen Ursprungs zusammengesetzt: audire- videre, ins Deutsche übersetzt, bedeutet dies Hör-Seh- Methode* “, artinya audio visual berasal dari bahasa Latin yang berarti dengar dan lihat atau menonton. Menurut (www.oesterreichinstitut.at/daf-filmdidaktisierungen.html) “*Spielfilme sind authentisches Sprachmaterial, wecken Emotionen und Neugier* “, artinya Film adalah materi bahasa yang autentik. yang membangkitkan rasa emosional dan keinginan tahanan seseorang.

Sehubungan dengan itu oleh Löschman (1991: 79) dan Gügold (1991: 34) dikemukakan bahwa, "*die Stärken von Video in folgenden Eigenschaften: Flexibilität bezüglich technischer Möglichkeiten; Aktualität; Situationsauthentizität (reale Kommunikation, Landeskunde); Rekonstruierbarkeit (Erinnerungsbilder); Motivationssteigerung durch stärkeres "Erleben"; Ausbildung von Fähigkeiten im komplexen Verstehen und Sprechen*", artinya kelebihan daripada Video adalah bersifat fleksibel; aktual; komunikasi yang nyata/real; dengan gambar dapat diingat lebih lama; motivasi anak jadi meningkat; mampu memahami dan berbicara tentang hal yang kompleks.

Kozue Morimura, mengatakan bahwa, "*Filme sehen durch einen Film können die Lernenden die wirklich gesprochene (authentische) Sprache hören und die Sprechweise, sowie Gesten und den tatsächlichen Lebensstil in Deutschland kennen lernen*", yaitu dengan film anak didik dapat mendengar bahasa lisan yang autentik dan mengenal gaya dan cara bahasa pada kehidupan di Jerman..([www2.dokkyo.ac.jp/.../F%202005%2006%20\(Morimura\).pdf](http://www2.dokkyo.ac.jp/.../F%202005%2006%20(Morimura).pdf))

Hakikat Hasil Belajar

Menurut Sudjana (1992:22), hasil belajar secara umum adalah kemampuan yang dimiliki mahasiswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Kemudian oleh Bloom (1980), mendefinisikan hasil belajar sebagai hasil perubahan tingkah laku yang diliputi tiga rana, yaitu rana kognitif, efektif dan psychomotor.

Selanjutnya oleh Levenston dalam Cohen melihat hasil belajar dari sudut pandang bentuk dan isi. Segi bentuk dicerminkan dengan kemampuan pelajar dalam memilih dan mengurutkan wacana sesuai dengan apa yang dituturkan oleh penutur asli, menggunakan gaya bahasa seperti penutur asli dan memakai unsur-unsur bahasa yang tepat seperti yang digunakan oleh penutur asli hingga dapat dimengerti oleh pendengar. Sedangkan dari segi isi, hasil belajar dicerminkan dengan kemampuan pelajar memilih ujaran atau ungkapan yang sesuai dengan konteks dan situasi yang sedang dihadapi begitu pula dalam menyampaikan informasi, seperti permintaan maaf, memberi dan menerima saran, menyampaikan pendapat, meminta atau menolak sesuatu.

Metode Peneliiian

1. Metode Penelitian

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian mini ini adalah metode Quasi Experiment yang menggunakan satu kelas penelitian tanpa kelas pembandingan (*One-Group Pretest – Posttest Design*).

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian FKIP Unpatti Ambon dan waktu pelaksanaan penelitian pada Semester genap tahun ajaran 2013/2014 yaitu pada bulan Februari sampai Juni 2014

3. *Subjek Penelitian*

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa semester IV program studi bahasa Jerman FKIP Unpatti. Jumlah sampel sebanyak 15 orang. Mata pelajaran yang dijadikan sebagai objek penelitian adalah Landeskunde

4. *Instrumen Penelitian*

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrument tes hasil belajar yang akan mengukur kemampuan mahasiswa dalam pemahaman Landeskunde.

5. *Analisis Data*

Data hasil belajar yang terkumpul dianalisis secara statistik. Analisis dilakukan dengan cara membandingkan hasil tes pemahaman Landeskunde, sebelum dan sesudah diterapkan metode audio visual dalam mata kuliah Landeskunde. Dalam penelitian ini hanya digunakan satu kelas penelitian saja, tanpa kelas pembanding. Pengujian beda rata-rata hasil belajar pemahaman Landeskunde dilakukan dengan uji t, dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

Hasil Penelitian

Perbedaan Rata-rata Antara Sesudah dan Sebelum Menggunakan Metode Audio Visual

Data yang dideskripsikan adalah data hasil belajar sesudah dan sebelum penerapan Metode Audiovisual. Pengujian beda rata-rata hasil tes dilakukan dengan uji t, dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ adalah sebagai berikut :

Responden	Hasil sesudah	Hasil sebelum	D (Selisih)	D ²
1	6	4	2	4
2	8	6	2	4
3	6	6	0	0
4	8	6	2	4
5	8	6	2	4
6	10	10	0	0
7	8	6	2	4
8	8	6	2	4
9	8	8	0	0

10	8	8	0	0
11	6	6	0	0
12	10	6	4	16
13	10	8	2	4
14	10	10	0	0
15	6	4	2	4
Jumlah	120	100	20	48

$$t_{hitung} = \frac{D/N}{Sd/\sqrt{N}}$$

Dimana :

$$Sd^2 = \frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N(N-1)}$$

$$Sd = \sqrt{Sd^2}$$

$$Sd^2 = \frac{15 \times 48 - 20^2}{15(15-1)} = \frac{720 - 400}{210} = \frac{320}{210} = 1,5238$$

$$Sd = \sqrt{1,5238} = 1,2344$$

$$t_{hitung} = \frac{20/15}{1,2344/\sqrt{15}} = \frac{1,3333}{0,31872} = 4,183$$

maka Derajat bebas db=N-1=15-1=14, $\alpha=0,05$,
 $t_{tabel} = 1,761$

Dari hasil hitungan di atas tampak bahwa, $t_{hit} > t_{tabel}$ yaitu $4,183 > 1,761$ maka terdapat perbedaan yang nyata antara nilai sesudah dan sebelum yang berarti (Tolak H_0 , terima H_1)

Kesimpulan: nilai sesudah penerapan Metode AV lebih besar dari nilai sebelum penerapan metode AV.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil tes melalui uji thitung, $4,183 > t_{tabel}$ 1,761 sesudah dan sebelum penerapan Metode Audio Visual

Daftar Rujukan

- Dahlhaus, B. 1994. *Fertigkeit Hören*. München: Goethe- Institut. Fernstudieneinheit 5. ISBN 3- 468- 4967.
- Döring, Klaus W. 1983. *Lehren in der Erwachsenenbildung*, Weinheim und Basel: Beltz Verlag
- Fišer (2001), P.Söllinger (2001) is.muni.cz/th/199660/.../GANZE_BAKKALAUREATSARBEIT.pdf?... - [Simila](#)
- Guilford, J.P., "Creativity: Its Measurement and Development," in Parnes and Harding, *A Source Book for Creative Thinking*, Section 14, pg. 151
- Kaufman, James C. 2008. *Essentials of Creativity Assessment*. USA: John Willey & Sons, Inc.
- Kufus Axel. 2008 .*Kreativität an der Universität der Künste Berlin*. magazine-deutschland. Forum für Politik, Kultur und Wirtschaft
- Mukalel, Joseph C. 2003. *Psychology of Language Learning*, New Delhi: Arora Offset Press
- Müller M. Rusch. Scherling. 2001. *Moment mal ! Lehrwerk für DaF*, Berlin: Langenscheidt.
- Nurgiyantoro, Burhan.1995. *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*, Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta
- Schwanitz, Dietrich.1999a. *Bildung. Alles, was man wissen muss*. Eichborn.Frankfurt/M.
- Walpole, Ronald E. 1982. *Introduction to Statistics, third edition*, Macmillian Publishing Co,Inc.
- Wicke, Rainer E. 2009. *Aktiv und Kreativ Lernen Projektorientierte Spracharbeit im Unterricht DAF*, Stadtbergen: Köppl und Schönfelder
- Zadeh Mohamadreza.
www.kommunikationkmb.de/.../Sektion_Kommunikation_von_Innovationen_Summary_080208.pdf - [Similar](#)
- Schwanitz, Dietrich: *Bildung. Alles, was man wissen muss*. Eichborn. Frankfurt/M.1999a