

# Menumbuhkan Kreativitas Pengajaran Bahasa Jerman: Khususnya Ketrampilan Berbicara Saat Berapresiasi Seni dengan Media Barang-barang Bekas

Ekowati Septi Rahayu

SMA N 1Magelang

\*Email: ekowatiseptirahayu@gmail.com

---

## Abstrak

**Keywords:**  
*Kreativitas pada pelajaran bahasa Jerman; ketrampilan berbicara. Media barang-barang bekas (kertas gambar)*

*Di dalam kegiatan belajar mengajar (kbm) bahasa Asing (khususnya bahasa Jerman) tingkat SMA/SMK diperlukan suatu metode, teknik dan media yang dapat membantu memecahkan suatu masalah pendidikan dan pengajaran secara efektif dan efisien. Selain itu diperlukan kreativitas, agar dalam mengajarkan bahasa asing tersebut dapat diterima siswanya secara cepat, tepat dan mudah. Salah satu cara yang dianggap tepat untuk menumbuhkan kreativitas ketrampilan berbicara siswa pada saat pelajaran bahasa Jerman adalah melalui apresiasi seni dengan media barang-barang bekas (kertas gambar dan boneka). Dengan begitu siswa termotivasi menyenangkannya, sehingga akhirnya siswa menjadi kreatif, mandiri dan meningkatkan ketrampilan berbicara..*

---

## 1. PENDAHULUAN

Dalam mempersiapkan Sumber Daya Manusia yang bermutu dan handal dalam memasuki era kesejahteraan, pemerintah mengembangkan pendidikan dan pengajaran melalui salah satu komponen pendidikan yaitu kurikulum yang Berbasis Kompetensi dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum 2013, dimana saat ini terjadi perubahan-perubahan besar dan amat fundamental di lingkungan global. Usaha untuk menyongsong perdagangan bebas pasti akan berlangsung dalam lingkungan persaingan yang amat ketat. Dari gencarnya perkembangan ilmu dan teknologi tentunya menuntut adanya manusia-manusia yang kreatif, agar mereka dapat memasuki dunia yang amat kompetitif dan bersaing. Kreativitas adalah potensi yang terpendam yang berupa ide-ide baru atau hasil penyempurnaan yang muncul dari hasil imajinasi

yang kemudian diberi sentuhan teknologi menjadi inovasi atau terobosan baru dalam memecahkan berbagai masalah yang timbul. Selanjutnya imajinasi merupakan kemampuan dalam menciptakan gagasan dan gambaran mental dalam pikiran atau disebut sebagai visualisasi kreatif untuk menciptakan citra yang jelas tentang sesuatu yang diinginkan itu akan bisa tercapai dengan memahami prinsip-prinsip alam yang mengatur mekanisme alam semesta dan belajar menggunakan prinsip-prinsip tersebut dengan cara yang paling kreatif dan paling sadar. Gagasan serta pikiran tidak hanya didapat dari proses imajinasi dan inspirasi saja, karena sejarah menunjukkan bahwa gagasan kreatif adalah hasil usaha yang gigih. Sebaliknya, intelegensi yang besar belum jaminan akan bertindak kreatif. Untuk bertindak kreatif perlu tahu cara bagaimana mendapatkan gagasan, memilih gagasan yang baik, dan bagaimana menyelesaikannya dan ditambah dengan

imajinasi yang terfokus, usaha keras, dan peningkatan yang berkesinambungan dan mantap [1].

Berkaitan dengan hal tersebut kreativitas sangatlah besar manfaatnya. Terlebih anak didik saat ini sangat kritis dan mempunyai kemampuan untuk mengembangkan dirinya di segala hal. Apabila guru dapat memfasilitasinya maka kemampuan itu akan sangat berguna untuk peningkatan mutu pendidikan di Indonesia. Selain kreativitas, gurupun menjadi wajib untuk meningkatkan kualitas diri guna melahirkan generasi siswa-siswi yang berkualitas dan berkreaitif. Kemampuan mengajar guru harus selalu diasah dan ditingkatkan, janganlah merasa sudah pandai dan tidak mau belajar kembali. Dengan adanya sertifikasi guru, dapatlah diambil manfaatnya untuk meningkatkan harkat dan martabat guru. Guru memulai rajin mempelajari beberapa metode, teknik, dan cara mudah mengajarkan siswinya, untuk berprestasi. Guru dapat pula menggunakan berbagai alat peraga, agar dalam kegiatan proses belajar tidak menjemukan, melelahkan dan membosankan. Beberapa penelitian tindakan kelas yang sudah banyak ditulis guru dapat dipraktekkan dan dikembangkan sendiri sesuai silabi, karena hampir dipastikan setelah mengadakan PTK kebanyakan siswa mengalami peningkatan di dalam proses maupun nilai /prestasi belajar.

Demikian pula keberadaan pengajaran bahasa Asing (khususnya bahasa Jerman) di Sekolah Menengah Atas / Kejuruan, nampaknya mulai ada titik terang di kurikulum 2013. Kesempatan ini tidak disia-siakan oleh Guru-Guru Bahasa Jerman dan Dosen dari UNY. Hal ini dapat dilihat dari berbagai seminar dan perlombaan bahasa Jerman untuk siswa SMA/SMK yang diadakan FBS UNY yang dapat diikuti secara eksis oleh guru dan siswa se Jawa Tengah dan DIY. Siswa saling berkompetitif dan guru bertukar pengalaman memajukan pengajaran dan pendidikan bahasa Jerman.

Dari fenomena tersebut, memberi arti bahwa guru-guru, khususnya guru bahasa Jerman ingin menunjukkan bahwa bahasa Jerman itu penting

diglobalisasi saat ini. Reaksi tersebut ternyata tidak sia-sia, karena di kawasan Uni-Eropa peran negara Jerman baik di bidang ekonomi, politik, sosial serta pendidikan sangat besar andilnya. Kemajuan-kemajuan dan perannya sangat diperhitungkan oleh negara-negara lain. Negara yang sangat modern ini mulai dilirik tidak saja di negara Asia namun di Uni-Eropa. Tidak salah apabila Indonesia kemudian membina hubungan yang baik dengan negara Jerman, sehingga banyak pembelajar Bahasa Jerman di Indonesia dapat mengikuti Partner-Schüler, Au-Pair Mädchen dan Mahasiswa/Dosen yang mendapatkan beasiswa melalui PAAD. Tentu saja hal ini sangat menggembirakan dan menguntungkan adanya kerjasama dari sekolah, Universitas dan perusahaan di Jerman dan di Indonesia.

## 2. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 2.1. Prinsip Dasar Kegiatan Belajar

#### Mengajar Bahasa Jerman

Dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar yang sesuai Kurikulum Tingkat Satuan atau menggunakan Kurikulum 2013. Pelajaran ada beberapa prinsip dasar yang harus diketahui guru bahasa Jerman, antara lain :

- a. memberdayakan semua potensi siswa sehingga mereka akan mampu meningkatkan pemahamannya terhadap fakta/konsep/prinsip dalam kajian ilmu yang dipelajarinya yang akan terlihat dalam kemampuannya untuk berfikir logis, kritis dan kreatif.
- b. berpusat pada siswa, mengembangkan kreativitas siswa, menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang, mengembangkan beragam kemampuan yang bermuatan nilai, menyediakan pengalaman belajar yang beragam dan belajar melalui berbuat.
- c. memadukan berbagai metode dan teknik yang memungkinkan semua indera sesuai dengan karakteristik masing-masing ketrampilan pelajaran.

## 2.2. Hakekat Kreativitas Berbahasa Jerman

### 2.2.1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah : "*creativity as a purposeful activity (or set of activities) that produces valuable products, services, processes, or ideas that are better or new*" [2].

Dari kutipan tersebut dapat dikatakan bahwa kreativitas adalah sebagai aktivitas bertujuan untuk menghasilkan produk, jasa, pelayanan, proses maupun ide-ide yang lebih baik dan lebih baru. Dalam hal ini ada 4 profil yang didiskripsikan sebagai kecenderungan kreativitas individu dan kreativitas kelompok. Semuanya dilakukan secara terstruktur. 4 profil itu adalah *Imagine* (imajinasi), *Invest* (Investasi), *incubate* (inkubasi) dan *Improve* (impruvisasi). Kreatif ini menjadi penting dalam pembelajaran bahasa Jerman untuk membuat kemajuan dan menghasilkan sesuatu yang ada di dalam dan di luar pembelajaran. Kreatif mempunyai arti beda untuk orang yang beda.

Kreativitas adalah pertama sesuatu yang irasional, intuitif, melibatkan insting, dan terjadi di bawah alam sadar. Kedua, kreativitas adalah sesuatu yang alamiah [3]. Ketiga, kreativitas adalah proses mental yang melibatkan pemunculan gagasan atau konsep baru, atau hubungan baru antara gagasan dan konsep yang sudah ada. Dari sudut keilmuan adalah hasil dari pemikiran kreatif (disebut pemikiran *divergen*) biasanya dianggap memiliki keaslian dan kepantasan. Sebagai alternatif, konsepsi sehari-hari dari kreativitas adalah tindakan membuat sesuatu yang baru. Keempat, kreativitas adalah bukan sesuatu yang magis, yang hanya dimiliki oleh orang-orang titisan. Kreativitas juga bukan bakat alami, dibawa sejak lahir. Tetapi sesuatu yang bisa dipelajari oleh siapapun, karena kreativitas bukan sesuatu yang sakral, maka tidak ada alasan bahwa kreativitas tidak bisa diganggu gugat, sehingga bisa berjalan seandainya. Tetapi harus melihat rambu-rambu agama dalam berkarya, sehingga kreatif tidak lebih dari proses berfikir dalam menghasilkan sesuatu. Menghasilkan bukan berarti dari yang tidak ada menjadi ada, tetapi menghasilkan bentuk baru,

format baru, bahan baru dan sebagainya yang "baru". Jadi kreativitas adalah suatu perjalanan menemukan sesuatu yang belum ditemukan oleh orang lain. Dalam hal ini guru bahasa Jerman dalam melaksanakan pembelajaran mempunyai kemampuan untuk berfikir kreatif yang mencakup ketrampilan berfikir lancar, fleksibel, orisinal, ketrampilan merinci dan ketrampilan menilai. Kreativitas adalah daya cipta memungkinkan penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu dan teknologi (inovasi) serta dalam semua bidang usaha manusia lainnya [4]. Ini merupakan bakat yang secara potensial dimiliki oleh seseorang, yang dapat diidentifikasi dan dipupuk melalui pendidikan.

### 2.2.2. Tahapan untuk Memperoleh Kreativitas

Menurut Clark Moustakis, seorang psikolog humanistic, kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain [4]. Hidup kreatif berarti mengembangkan talenta yang dimiliki, belajar menggunakan kemampuan diri sendiri secara optimal, menjajagi gagasan baru, tempat-tempat baru, aktivitas-aktivitas baru, mengembangkan kepekaan terhadap masalah lingkungan, masalah orang lain, dan masalah kemanusiaan. Teori tradisional yang sampai sekarang banyak dikutip adalah teori Wallas [4] dan Ayan [5] yaitu tahap-tahap seorang yang kreatif dan berhasil dalam mencapai ide, gagasan, pemecahan, penyelesaian, cara kerja, produk baru. Keempat tahap kreativitas itu meliputi: (a) Persiapan (*preparation*), seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berfikir, mencari jawaban, bertanya dan sebagainya. (b) Inkubasi (*incubate*), kegiatan mencari dan menghimpun data / informasi. Tahap inkubasi ialah tahap dimana individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, tidak memikirkan masalahnya secara sadar, tetapi mengeremnya dalam alam pra-sadar. Peristiwa ini penting artinya terjadi proses timbulnya inspirasi. (c) Ilumisasi (*Illumination*) ialah terhadap timbulnya "*insight*" tahap

mendapatkan ide, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru. (d) Tahap verifikasi/evaluasi (*ferification / production*) ialah tahap dimana ide atau kreasi baru harus diuji terhadap realitas. Dalam hal ini diperlukam pemikiran kritis (*kovergensi*) dan pemikiran kreatif (*divergensi*).

### 2.2.3. Strategi Kreativitas untuk Pengajaran Bahasa Jerman

Terdapat 10 strategi kreativitas [5], yaitu :

(1) menyatu dengan masyarakat luas (2) merancang suatu lingkungan dengan nilai tambah (3) keluar dari dunia sempit Anda, menjadi Pengembara (4) menyulut inspirasi dengan permainan dan humor (5) mengembangkan daya pikir dengan membaca (6) menggemari seni (7) menggeluti teknologi (8) menghadapi tantangan dengan teknik berfikir ampuh (9) membebaskan kesadaran diri yang lain (10) menyatu dengan jiwa kreatif.

Strategi kreativitas dapat terbagi empat fokus utama yaitu pribadi (person) yaitu orangnya mandiri, ulet, harga diri tinggi dan fleksibel, proses (process) yaitu dari persiapan hingga verifikasi, produk/ hasil kreativitas (product) yaitu mempunyai karya, serta pendorong (press) yaitu adanya dorongan motivasi [4].

### 2.2.4. Jenis-jenis Kreativitas Guru dalam Pengajaran Bahasa Jerman

Terkait erat dengan mitos tentang pribadi kreatif adalah keyakinan yang terlanjur mendarah daging bahwa kreativitas adalah cermin kemampuan intelektual. Terlalu banyak orang menganggap bahwa kreativitas sejati adalah hak khusus orang-orang yang dikaruniai bakat. Namun hal ini merupakan penghambat yang mampu memangkas potensi kreatif. Menurut Dr. Howard Garner dari Universitas Harvard dalam bukunya *Frames of Mind*, dan dipopulerkan oleh Thomas Armstrong dalam bukunya *Seven of Smart*, maka jenis kreatif tidak hanya satu, tetapi ada 7 jenis. Yaitu: (1) verbal/linguistik : kemampuan memanipulasi kata secara lisan atau tertulis (2) Matematis/logis : kemampuan memanipulasi sistem nomor dan konsep logis. (3) Spesial : kemampuan melihat dan memanipulasi

pola dan disain. (4) musikal : kemampuan mengerti dan memanipulasi konsep musik, seperti nada, irama dan keselarasan (5) kinetis tubuh: kemampuan memanfaatkan tubuh dan gerakan, seperti dalam olah raga atau tari.(6) intrapersonal : kemampuan memahami perasaan diri sendiri, gemar merenung sera berfilsafat dan (7) interpersonal : kemampuan memahami orang lain, pikiran, serta perasaan mereka.

### 2.2.5. Media Barang-barang Bekas untuk Ketrampilan Berbicara

Berbagai penelitian tentang menggunakan media dalam pembelajaran Bahasa Asing (Jerman) telah membuktikan bahwa pembelajaran dengan media lebih efektif dari pada pembelajaran bahasa Asing dengan media konvensional yang lazim dikenal dengan *Buch – Tafel – Kreide – Verfahren* (buku- papan tulis- kapur - spidol). Media pelajaran juga mampu meningkatkan prestasi belajar karena proses pembelajaran menjadi lebih hidup, sekalipun media yang digunakan sederhana dan "preiswert" yang penting bervariasi.

Leshin, Pollock dan Reigeluph (1992) mengklasifikasikan media ke dalam lima kelompok yaitu : (1) media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok), (2) media berbasis cetak (buku, penuntun, alat bantu kerja, lembaran lepas ). (3) media berbasis visual (charts, grafik, poster, peta, gambar, transparansi, slide). (4) media berbasis audio (5) media berbasis audiovisual (vidio, film, program slide-tape, televisi) (6) media berbasis Komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, *interaktive video*) [6].

Bertolak dari media tersebut di atas, maka diupayakan peningkatan pembelajaran bahasa Asing (ketrampilan berbicara) dengan media yang mudah dan murah yaitu barang-barang bekas yang dibuat oleh siswa sendiri atau gambar dari media cetak. Guru dapat memberikan perintah agar siswa dapat bercakap-cakap/ berbicara yang pada intinya tidak menampakkan orangnya yang berbicara, jadi hanya suaranya saja yang terdengar. Siswa pada saat bercakap-cakap dapat saja membaca. Siswa saat

memperagakan dapat berkelompok dan dapat secara individu. Dengan perintah guru tersebut siswa ternyata dapat memperagakan gambar yang dibuat orang-orangan dari kertas/karton seperti wayang dan mulai bercerita dengan latarnya meja tulis yang diberi taplak meja sehingga siswa tidak terlihat. Siswa ada pula yang menggunakan mainan gambar yang ditempel di kertas manila yang dilaminating dan menceritakan gambar sederhana tersebut. Di suatu waktu guru memerintahkan siswa untuk berapresiasi pula namun siswa terlihat langsung, sehingga tidak boleh membaca teks. Pengajaran dilakukan di bawah pohon atau di lapangan sekolah, ternyata hasil yang diperoleh adalah siswa berdialog/bercakap-cakap dengan menggunakan poster/gambar yang diambil dari berbagai surat kabar/majalah/internet, siswa dapat bercerita tentang binatang, benda-benda sekolah/ alat – alat sekolah dan ada yang menceritakan rumahnya siapa dari gambar yang ada dibekas surat kabar/majalah. Siswa ada yang membuat drama mini langsung dengan media barang-barang benda-benda pos yang sudah dipakai, dsb.

#### **2.2.6. Hambatan-hambatan yang Mempengaruhi Kreativitas Pengajaran Bahasa Jerman.**

Hambatan-hambatan kreativitas meliputi [1]:  
(a) Hambatan budaya dan lingkungan (b) hambatan emosi (c) hambatan intelektual (d) hambatan dalam ungkapan (e) hambatan mental (f) Hambatan kreativitas.

Sedangkan pada saat pelaksanaan apresiasi seni, masih ada siswa yang malu untuk berapresiasi (takut). Di samping itu guru kadang merasa ada tekanan karena waktu yang terbatas sedang materi masih banyak dan untuk berapresiasi butuh waktu yang banyak.

#### **2.2.7. Manfaat Kreativitas Bagi Guru.**

Dalam dunia modern kedudukan guru hampir-hampir dibatasi kepada memenuhi tenaga kerja saja, dan hampir saja tergeser dan digantikan oleh mesin pengajaran di bawah aliran behaviorisma dalam psikologi. Tetapi suasana ini tidak lama, sebab gerakan-gerakan untuk mengembalikan kedudukan guru kepada

tempatnyanya. Tidak ada jenis-jenis mesin macam manapun dapat menggantikan manusia sebagai guru, terutama dalam menggali potensi-potensi yang terpendam pada individu, seperti daya cipta (*creativity*), penemuan (*discovery*), sifat ingin tahu (*curiosity*) sebab bergantung pada kualitas manusia yang tidak dapat dibuat oleh jenis mesin apapun.

Dari analisa tentang apa yang patut dibuat agar berjaya memelihara kebolehan kreatif siswa / anak didik, Torrance (1966), Drewes (1963) dan Smitt (1966) dalam Langgulung (2004:212) setuju prinsip atau cara yang dapat digunakan oleh guru yang ingin mengajar anak didik agar supaya lebih bersifat kreatif. Ada 4 unsur dasar pembentuk jiwa kreatif yaitu C.O.R.E. kreatif. Singkatan dari Cari Tahu : dengan kekuatan bertanya, Olah Keterbukaan : Bersifat Fleksibel dan hormat menghadapi hal baru, Risiko : keberanian meninggalkan zona kenyamanan dan Energi : Pendorong kerja dan pemercik hasrat. Dengan demikian diharapkan guru jangan bertindak sebagai penghalang bagi kebebasan kreatif tetapi sebaliknya sebagai pendorong [5]. Untuk itu guru-guru haruslah: (1) Mengakui dan menyadari potensi-potensi kreatif anak didik dan kemampuannya. Inilah yang dapat merubah kehidupan anak didik dalam segi tingkah laku dan pencapaian dan mungkin sepanjang hidupnya. (2) Menghormati pertanyaan dan ide-ide mereka, walaupun remeh, supaya jangan mengubur potensi sebelum berkembang. (3) Mempersoalkan mereka dengan permasalahan-permasalahan yang bersifat proaktif (untuk menimbulkan sifat ingin tahu (*curiosity*) dan khayal (*imagination*) atau kuasailah teknik pertanyaan proaktif tersebut.

### **3. KESIMPULAN**

Kreativitas tidak hanya penting bagi dunia seni atau ilmu pengetahuan saja, tetapi sebaliknya sangat penting bagi keseluruhan hidup manusia dan bagi siapapun, juga jika menginginkan perkembangan kepribadian dan kehidupan mental yang sehat. Sesuai dorongan manusia untuk mengaktualisasi diri, maka setiap usaha manusia

untuk merealisasikan keinginan untuk berkembang memperluas dan menyatakan semua kapasitas yang dimiliki secara optimal adalah merupakan perbuatan yang kreatif untuk mencapai kehidupan yang sehat. Berdasarkan pandangan tersebut tampak bahwa pengembangan kreativitas menyangkut pengembangan keterlibatan terhadap kehidupan dengan pemecahan masalah yang dihadapi dengan menggunakan seluruh kapasitas manusia.

Untuk seorang guru kemampuan untuk menciptakan suasana pengajaran menjadi hidup dan menyenangkan serta memberi motivasi anak didik sangat diperlukan sekali. Walaupun ide sangat sederhana akan membantu siswa agar tidak monoton dan menjemukan. Apabila ditunjang dengan media akan sangat berguna dan bermanfaat, khususnya ketrampilan berbicara dapat ditunjang dengan media barang-barang bekas. Dengan demikian guru mempunyai sikap kreatif, yaitu merasa tertantang oleh kemajemukan, rasa ingin selalu tahu, imajinatif, berani mengambil resiko dan menghargai kreativitas.

## REFERENSI

- [1] Rivai, Veithzal. *Kiat Memimpin Dalam Abad Ke-21*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2004.
- [2] DeGraff, Jeff & Katherine A. Lawrence. *Creativity at Work*. San Francisco: Jossey-Bass. 2002.
- [3] Gonza'lez-Espada. Integrating physical and the graphic arts with scientifically accurate comic strips: Rationale, description, and implementation. *Revista Elektro'nica de Enseñanza de las Ciencias*. 2003; Vol. 2 No. 1. www.saum. Unigo.es/rec. diakses 8 Mei 2008.
- [4] Munandar, Utami. *Pengembangan Anak Berbakat*. Jakarta: Pusat Perbukuan dan PT.Rineka Cipta. Cetakan kedua. 2004.
- [5] Ayan & Jordan E. *Bengkel Kreativitas: 10 cara menemukan ide-ide pamungkas*. Bandung: Kaifa. 2002.
- [6] Dwikurnaningsih, Yari. *Workshop Menumbuhkembangkan Kultur Pembelajaran yang Inovatif dan Kreatif melalui Pembuatan Media Pembelajaran*. Dinas Pendidikan Kota Salatiga. Jaringan Inovasi Pendidikan (JIP). 2007.
- [7] Brown. J. W. Norberg. K.D. dan Srygley, A.K. *A-V Instruction: Materials and Methods* New York: Mc Graw Hill Book Company, Inc. 1972.
- [8] Depdiknas. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Balai Pustaka. 2006.
- [9] Langgulung, Hasan. *Manusia dan Pendidikan: Suatu Analisa Psikologi, Filsafat dan Pendidikan*. Jakarta :Reka Studiografis. 2004.
- [10] Luthans, Fred. *Perilaku Organisasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi. 2006.
- [11] Mulyasa, E. *Menjadi Guru Profesional. Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya. 2006.

Lampiran



Gambar 1. contoh gambar yang dibuat orang-orang seperti wayang.





**Gambar 2.** Kerja kelompok dalam menyelesaikan tugas