

Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman dengan Metode *Rollen Spiel* pada Siswa Kelas XI Bahasa di SMA Negeri 3 Mataram

Evi Rahmawati

SMAN 3 Mataram

Email: evi.rahmawatioke@gmail.com

Abstract: The purpose of this class action research is to reach the German students' speaking skill using *Rollen Spiel* method at the second grade of language class of SMAN 3 Mataram. The object of this research is the 24 students in 2017/2018 academic year. The research was conducted in two cycles. The procedures are planning, acting, observation and reflexion. The quantitative data got from some evaluations. The indicator of research are the improving of students speaking skill and students achievement. The method of the gathering data research were observation, interview and documentation. The data analyzing based on empiric qualitative description. The result of the research shown that the method that had been used in the learning and teaching process can improve the students activities in the class and can reach good score.

Abstrak: Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman dengan metode *Rollen Spiel* pada siswa kelas XI Bahasa di SMAN 3 Mataram. Sample penelitian dalam penelitian ini adalah 24 siswa kelas XI Bahasa. Penelitian dilakukan dalam 2 Siklus yang terdiri dari 4 tahap yaitu Perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes awal dan tes akhir. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu peningkatan kualitas pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas XI Bahasa semester ganjil tahun ajaran 2017/2018 dan perubahan hasil belajar secara positif. Metode pengumpulan data dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif empirik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Rollen Spiel* dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman pada siswa kelas XI Bahasa di SMAN 3 Mataram.

Kata Kunci: Keterampilan Berbicara, Bahasa Jerman, *Rollen Spiel*

Pendahuluan

Belajar bahasa berarti belajar untuk berkomunikasi, yang sebagian besar dilakukan secara lisan. Hardjono (1988: 78) berpendapat bahwa tujuan dari pengajaran bahasa asing dewasa ini diarahkan ke pengembangan keterampilan menggunakan bahasa asing yang dipelajari sesuai dengan tingkat dan taraf yang ditentukan oleh kurikulum yang berlaku. Singkatnya kurikulum memegang peranan penting dalam merumuskan tujuan pengajaran dan pengembangan keterampilan bahasa asing sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Menurut Ghöring dalam Hardjono (1988: 5) mengungkapkan bahwa tujuan umum pengajaran bahasa asing ialah berkomunikasi timbal-balik antar

kebudayaan (*cross cultural communication*) dan saling pengertian antar bangsa (*cross cultural understanding*). Peserta didik dikatakan telah mencapai tujuan ini jika ia telah memiliki pengetahuan dan keterampilan berbahasa asing sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan. Jadi jelas bahwa dalam pembelajaran bahas asing ada dua hal yang penting yang harus diperhatikan. Peserta didik diharapkan tidak hanya mampu berkomunikasi dengan lancar dan baik dalam bahasa asing tersebut, tetapi juga mengerti sekaligus memahami kebudayaan yang dianut oleh negara-negara yang mempunyai bahasa tersebut, sehingga peserta didik akhirnya mampu menggunakan bahasa tersebut apabila berhadapan langsung

dengan seorang warga negara dari asal bahasa tersebut.

Bahasa Jerman merupakan mata pelajaran yang mengembangkan keterampilan berkomunikasi lisan dan tulisan untuk memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan serta mengembangkan ilmu pengetahuan teknologi dan budaya (Depdiknas, 2003: 2). Karakteristik pembelajaran bahasa Jerman haruslah mencakup aspek, yaitu: (1) bahasa sebagai sarana komunikasi, aspek performans (kinerja, unjuk kerja) kebahasaan. Adapun aspek mata pelajaran bahasa Jerman meliputi keterampilan berbahasa, yaitu *Hörverstehen* (keterampilan menyimak), *Sprechfertigkeit* (keterampilan berbicara), *Leseverstehen* (keterampilan membaca), dan *Schreibfertigkeit* (keterampilan menulis), (2) unsur-unsur kebahasaan yang meliputi tata bahasa, kosakata, pelafalan dan ejaan, (3) aspek kebudayaan yang terkandung dalam teks lisan dan tulisan.

Namun pada kenyataannya dalam proses belajar mengajar bahasa Jerman, khususnya dalam pengajaran berbicara masih ditemukan ada kendala. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 3 Mataram, pembelajaran bahasa Jerman ternyata belum maksimal. Banyak faktor yang mempengaruhi hal tersebut diantaranya adalah lingkungan sekolah, sarana dan prasarana belajar, media pengajaran, guru dan peserta didik.

Di antara hal tersebut ada dua faktor yang paling mempengaruhi yaitu guru dan peserta didik. Guru menggunakan metode konvensional yaitu cenderung banyak berceramah dan pembelajaran berlangsung secara deduktif, sehingga proses

pembelajaran terkesan monoton. Guru lebih senang mengajarkan materi pelajaran secara nonlisan yaitu penyajian materi yang lebih menekankan pada latihan gramatik tertulis. Hal ini berakibat, bahwa pembelajaran keterampilan berbicara di SMA Negeri 3 Mataram belum optimal. Tidak semua peserta didik mendapat waktu untuk melatih keterampilan berbahasa lisan mereka. Peserta didik cenderung hanya mendengar dan mencatat saja. Pada saat proses pembelajaran bahasa Jerman terlihat bahwa keterlibatan peserta didik belum optimal, peserta didik kurang menanggapi tugas yang diberikan oleh guru. Peserta didik yang seharusnya mendengarkan perintah guru malah sibuk dengan aktivitas lain, seperti bercerita dengan teman sebangkunya, bermain *handphone*, dan kurang memperhatikan penjelasan dari guru. Banyak peserta didik yang kurang terampil dalam menuangkan gagasannya terutama secara lisan, mereka juga terlihat tidak percaya diri dan gugup serta mereka merasa belum menguasai apa yang akan diungkapkan, termasuk menguasai bahasa Jerman yang digunakan. Hal ini dikarenakan latihan keterampilan berbicara peserta didik belum maksimal. Untuk mengatasi masalah tersebut, guru tentunya harus kreatif dan bisa menemukan suatu cara yang dapat menumbuhkan minat peserta didik

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah belajar peserta didik adalah dengan menggunakan media gambar yang merupakan suatu media pembelajaran sekaligus dapat digunakan sebagai alat dalam permainan yang dapat membantu siswa dalam mengekspresikan bahasa dan sekaligus pembelajaran

cenderung lebih menarik. Media gambar termasuk dalam media berbasis visual. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Media visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata (Arsyad, 2008). Dengan menggunakan media gambar, peserta didik diberi peran dan situasi, hal ini akan memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengembangkan dan melatih keterampilan berbicara dan kemampuan bertingkah laku dalam situasi yang sesuai dengan kehidupan nyata. Media gambar yang diberikan disesuaikan dengan kebutuhan misalnya gambar situasi menjadi penjual, pembeli, guru, peserta didik, supir, wisatawan, raja, orang tua dan yang lainnya, hal ini akan melatih keterampilan berbicara peserta didik dalam berbagai ungkapan. Dalam hal ini, guru berperan sebagai seseorang yang disebut *Spielleiter* atau *Meister* yang mengatur peran peserta didik serta mengatur jalannya pembelajaran, guru juga berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut; (1) Pembelajaran bahasa Jerman di kelas masih belum maksimal terutama pada keterampilan berbicara. Peserta didik kesulitan dalam berbicara menggunakan bahasa Jerman; (2) Guru menggunakan metode konvensional, sehingga keterlibatan peserta dalam pembelajaran masih kurang; (3) Terdapat peserta didik yang masih memiliki minat dan motivasi rendah untuk belajar bahasa Jerman; (4) Belum

diterapkannya *media gambar* di SMA Negeri 3 Mataram. Adapun tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas XI Bahasa di SMA Negeri 3 Mataram dalam pembelajaran bahasa Jerman dengan metode pembelajaran PASA (*pictures and student active*) atau penggunaan *media gambar* dan menggunakan model pembelajaran *Rollen Spiel*.

Rollen Spiel dapat disebut pula *role play* atau bermain peran. Menurut Sujana (2005: 134) teknik bermain peran adalah teknik kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata. Menurut Chesler dan Fox (melalui Joyce dan Weil, 1996: 93) *role play* adalah “*a patterned sequence of feelings, words, and actions ... It is unique and accustomed manner of relating to others.*” *Rollenspiel* adalah sebuah pola yang berhubungan dengan perasaan, kata-kata dan aksi. Hal ini adalah sebuah keunikan dan merupakan cara membiasakan diri berhubungan dengan orang lain. Soeparno (1980: 103) berpendapat bermain peran adalah suatu penampilan tingkah laku, sifat, dan perangai dari peranan yang sudah ditentukan untuk menciptakan suatu imajinasi yang dapat melukiskan kejadian atau peristiwa tertentu. Menurut Richards (1986: 246) “*Role play is drama like classroom activities in which students take role of different participants in a situation and act out what might typically happen in the situation.*” *Rollenspiel* adalah drama seperti aktivitas dalam kelas, yang mana di

dalamnya peserta didik mengambil peran yang berbeda-beda dalam sebuah situasi dan bersikap berpura-pura seperti dalam situasi tersebut. Dengan bermain peran ini diharapkan para peserta didik memperoleh pengalaman yang diperankan oleh pihak-pihak lain. Teknik ini dapat digunakan untuk merangsang pendapat peserta didik dan menemukan kesepakatan bersama tentang ketepatan, kekurangan dan pengembangan peran-peran yang dialami atau diamalinya.

Teknik bermain peran sangat baik dalam mendidik peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik dapat mengekspresikan perasaan bertindak maupun berucap tanpa takut dikenai sanksi, karena teknik ini merupakan suatu permainan. Dalam *Rollenspiel* peserta didik bebas menggunakan ragam-ragam bahasa sesuai apa yang diperankannya, karena cara berbicara orang dewasa berbeda dengan cara berbicara anak-anak, begitu pula pada penjual dan pembeli. Hal ini akan melatih peserta didik dalam keterampilan berbicara. Dalam bermain peran, peserta didik bertingkah laku dan berbahasa sesuai dengan peranan orang yang diperankannya (Hamalik, 2003: 214). Gabriele dan Regine (1994: 14) menyebutkan bahwa kegiatan yang dilakukan dalam *Rollenspiel* antara lain: (1) mendengarkan dialog, (2) simulasi, dan (3) bisa menggunakan teks yang panjang. Dalam *Rollenspiel* pemahaman teks yang akan di ungkapkan ini sangat penting, hal ini berupa skenario hal apa yang akan diperankan dan dalam situasi yang bagaimana. Guru menjelaskan kepada peserta didik masalah dan peristiwa apa yang akan diperankan, kemudian menunjuk pemain dan melaksanakan *Rollenspiel*.

Disini guru menggunakan metode komunikasi aktif yaitu dialog. Peserta didik yang tidak menjalankan tugas hendaknya mendengarkan teman yang sedang bermain peran, setelah berakhir hendaknya peserta didik mendiskusikan tugas yang telah dilaksanakan.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang dilakukan dalam 2 siklus. Sumber data dalam penelitian ini berasal dari dua sumber yaitu siswa dan guru. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan angket. Dalam analisis data penelitian ini, teknik yang digunakan adalah: (1) Kuantitatif; Analisis ini akan digunakan untuk menghitung besarnya peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jerman dengan menggunakan prosentase (%), dan (2) Kualitatif; analisis ini akan digunakan untuk memberikan gambaran hasil penelitian melalui tahapan reduksi data, sajian deskriptif, dan penarikan simpulan. Adapun indikator keberhasilan dalam penelitian tindak kelas ini yakni terjadi peningkatan kemampuan siswa dalam pembelajaran bahasa Jerman sebanyak 85% siswa (kelas yang diteliti) telah mencapai ketuntasan belajar.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Deskripsi hasil penelitian diuraikan dalam tahapan yang berupa siklus-siklus pembelajaran yang telah dilakukan. Pada tahap ini peneliti menggunakan metode *rollen spiel* atau bermain peran yaitu

dimulai dengan mempersiapkan pembelajaran yang terdiri dari rencana pembelajaran, soal tes formatif dan alat-alat pembelajaran yang mendukung. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi pengelolaan dengan model rollenspiel dan lembar observasi aktivitas siswa. Pada siklus I dan II materi yang disajikan adalah siswa sebelumnya telah diberikan penjelasan dan persiapan untuk memeraktekan pembelajaran aktif setelah guru melaksanakan pembelajaran menggunakan media gambar dan mengarahkan menggunakan model pembelajaran bermain peran atau rollen spiel yaitu dengan alokasi waktu adalah dua minggu dengan asumsi masing-masing siswa mencoba memainkan peran yang diberikan guru, dimana alokasi waktu setiap harinya 2×45 menit = 90 menit. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar yang dibantu oleh seorang guru lain sebagai observer. Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif dengan tujuan untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Adapun data hasil penelitian pada siklus I adalah sebagai berikut : Secara umum kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik dan memuaskan, namun ada beberapa hal yang harus diperhatikan diantaranya guru seharusnya lebih bervariasi dalam menggunakan metode pembelajaran yang sesuai, dan menarik minat dan perhatian siswa. Di samping itu teknik penyajian materi juga harus mendapatkan perhatian. Bagian yang tidak kalah penting adalah guru hendaknya menguasai kelas dengan baik agar siswa dapat konsentrasi mengikuti

pembelajaran, dan apa yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik.

Berdasarkan data dari hasil tes I dapat diketahui bahwa ada 10 siswa yang mendapat nilai kurang dari 60 atau 26.3%, Siswa yang mendapat nilai 60–70 ada 15 anak atau 39,47 %, Sedang siswa yang mendapat nilai 71 keatas ada 13 anak atau 34,21 %, sedangkan rata-rata kelas yang diperoleh adalah 61,63, Ditinjau dari taraf ketuntasan rata-rata siswa kelas XI Bahasa SMAN 3 Mataram dalam keterampilan berbicara pelajaran Bahasa Jerman baru mencapai 31,57%, atau secara keseluruhan sebanyak 26 orang siswa tidak tuntas atau $26/38 \times 100\% = 68.4\%$ yang tidak tuntas dari hasil ini masih perlu untuk diulangi lagi bentuk dan metode pembelajaran yang lebih baik dan diharapkan pada siklus pembelajaran II rata-rata nilainya dapat mencapai semaksimal dan lebih baik dari sebelumnya. Setelah dilakukan pengamatan secara menyeluruh antara guru dan kolaborator ternyata hasil yang dicapai siswa kurang memuaskan karena banyak kendala (hambatan) yang dihadapi oleh guru diantaranya (1) Siswa belum berani mengungkapkan ekspresi karena takut salah dan (2) Guru dalam menjelaskan kurang runtut karena diselingi memberi tugas. Oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan-perbaikan pada siklus II antara lain : (1) Memantapkan kegiatan belajar bersama dalam kelompok; (2) Mengaktifkan anggota kelompok agar lebih berani mengemukakan pendapatnya; (3) Menggunakan waktu seefektif mungkin; dan (4) Melengkapi LKS untuk latihan.

Pemaparan hasil tes kedua menggunakan Pembelajaran aktif tipe PASA

(*Pictures and students active*), dengan kegiatan pembelajaran antara lain menyajikan materi secara menyeluruh, belajar kelompok, kuis, contoh-contoh percakapan, serta penegasan-penegasan terhadap materi pelajaran yang mengarahkan pada keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran yang diberikan. Berdasarkan hasil tes II dapat diketahui bahwa :

1. Dari 24 siswa kelas XI Bahasa, nilai terendah 66 ada 1 anak saja atau 2.63%,
2. Siswa yang mendapat nilai 70 ada 13 anak atau 30.92 %,
3. Siswa yang mendapat nilai 75 dan 80 ada 20 anak atau 47.62 %
4. Siswa yang mendapat nilai 85 ada 0 anak atau 0 %,
5. Siswa yang mendapat nilai 90 ada 8 anak atau 19.05 %,

Sehingga secara keseluruhan ketuntasan belajar menjadi $37/38 \times 100\% = 97.36\%$ atau 24 orang tuntas dan 1 orang tidak tuntas. Sedangkan ditinjau dari hasil nilai tersebut rata-rata kelas yang semula 62,14, pada siklus II menjadi 77,81. Berarti keberhasilan pembelajaran Bahasa Jerman di kelas XI Bahasa SMAN 3 Mataram sudah baik dan di atas standart ketentuan yang diisyaratkan.

Simpulan dan Saran

Simpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini yakni dengan diterapkannya teknik pembelajaran PASA (*pictures and students active*) dalam hal ini menggunakan metode pembelajaran *Rollen Spiel* pada mata pelajaran bahasa Jerman dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik yang cukup signifikan. Selain itu peserta didik sudah mengalami banyak

kemajuan cara melafalkan kata atau frasa bahasa Jerman dengan intonasi yang benar. Peserta didik juga menjadi lebih percaya diri dan berani dalam berbicara menggunakan bahasa Jerman. Dengan penggunaan metode *Rollen Spiel* dan penggunaan media gambar, siswa dapat terlatih dan dapat mengembangkan kosa kata serta berbagai ungkapan serta karakter sesuai dengan peran yang dimainkan. Hal tersebut membuat mereka lebih kreatif dalam berbicara bahasa Jerman, mereka dapat mengembangkan situasi yang diberikan oleh guru untuk didiskusikan sesuai dengan ide mereka masing-masing. Penerapan metode *Rollen Spiel* dalam pembelajaran keterampilan berbicara mendapatkan sambutan baik dari peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari ketertarikan peserta didik yang besar terhadap pembelajaran tersebut. Peserta didik berpendapat bahwa metode *Rollen Spiel* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Peserta didik juga berpendapat supaya penggunaan teknik tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran berikutnya.

Dalam upaya mengajarkan bahasa Jerman secara komprehensif, guru dapat menyelenggarakan pembelajaran bahasa, khususnya keterampilan berbicara bahasa Jerman secara berkesinambungan dengan menggunakan tahapan dan teknik pembelajaran yang telah ditempuh dalam penelitian ini. Pembelajaran keterampilan berbicara telah dilaksanakan dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik *Rollenspiel*. Untuk selanjutnya guru dapat mengusahakan naskah yang lebih bervariasi lagi, sehingga keterampilan berbicara peserta didik akan menjadi lebih baik dan

mereka juga secara otomatis akan mendapatkan kosakata baru dan pengalaman baru. Peserta didik menjadi lebih termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran bahasa Jerman. Pelaksanaan tindakan dengan menggunakan teknik *Rollenspiel* pada pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman, terbukti dapat meningkatkan tingkat minat dan motivasi peserta didik, prestasi keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik, serta kreativitas, keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran bahasa Jerman. Hal ini mengimplikasikan bahwa tindakan tersebut berpotensi menjadi alternatif variasi teknik pembelajaran bagi guru bahasa Jerman atau dapat dikembangkan dan disebarkan kepada guru-guru bidang studi lain. Keberhasilan tindakan tersebut juga berimplikasi terhadap pemanfaatan jenis permainan lain selain dari tindakan tersebut. Permainan yang dimaksud adalah permainan yang berpotensi untuk digunakan dan dikembangkan oleh guru bahasa Jerman atau guru bidang studi lainnya sebagai alternatif teknik pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Akhmadi, Mukhsin. 1990. *Strategi Belajar Mengajar Keterampilan Berbicara dan Apresiasi Sastra*. Malang: yayasan Asah Asih Asuh.
- Aufderstraße, Hartmut. 2006. *Themen Neu – Kursbuch I*. Jakarta: Katalis.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- BSNP. 2006 . *Panduan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Brown, H.D. 2000. *Principles of Language Learning and Teaching*. San Fransisco: Addison Wesley Longman,Inc.
- Depdiknas. 2003. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Jerman*. Jakarta. Depdiknas.
- Gabriele Neuf-Münkel und Regine Ronald. 1994. *Fertigkeit Sprechen. Germanistik Deutsch*. München: Langenscheidt Verlag
- Hamalik, Oemar. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hardjono, Sartinah. 1988. *Prinsip-prinsip Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta: Depdikbud.
- Maidar, A. 1998. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Richard, Jack dan Schmidt, Richard. 2002. *Longman Dictionary of Language Teaching and Applied Linguistics*. London: Pearson Education.
- Soeparno. 1980. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: P3T IKIP Yogyakarta.
- Sujana. 2005. *Metode dan Tehnik Pembelajaran Partisipasi*. Bandung: FalaProduction.