

# **KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN TEKNIK *ROLLENSPIEL* PADA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JERMAN DI SMAN 1 MUNTILAN MAGELANG**

Oleh: Devy Astria Giardini, Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman FBS UNY

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui perbedaan prestasi belajar pada keterampilan berbicara bahasa Jerman di SMAN 1 Muntilan Magelang antara yang diajar dengan menggunakan teknik *Rollenspiel* dan yang diajar dengan menggunakan teknik konvensional, dan (2) keefektifan penggunaan teknik *Rollenspiel* pada pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Muntilan Magelang. Penelitian ini adalah *quasi-eksperiment*. Dari hasil analisis uji-t, diperoleh  $t_{hitung}$  (2,827) lebih besar dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  (2,000) pada taraf signifikan= 0,05. Jadi, dapat disimpulkan bahwa (1) terdapat perbedaan prestasi belajar pada keterampilan berbicara bahasa Jerman di SMAN 1 Muntilan Magelang antara yang diajar dengan menggunakan teknik *Rollenspiel* dan yang diajar dengan menggunakan teknik konvensional, (2) pada pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Muntilan Magelang penggunaan teknik *Rollenspiel* lebih efektif daripada yang diajar dengan menggunakan teknik konvensional.

Kata kunci: teknik *rollenspiel*, keterampilan berbicara.

## ***The Effectiveness of The Use of Rollenspiel Technique in the Teaching of German Speaking Skill in SMAN 1 Muntilan Magelang***

### **Abstract**

*This research aims to find (1) to know the difference of learning achievement on German speaking skill in SMAN 1 Muntilan Magelang between those who are taught by using Rollenspiel technique and those who are taught by using conventional technique, and (2) The effectiveness using Rollenspiel technique in teaching German speaking skill in SMAN 1 Muntilan, Magelang. This research is a quasi-exsperiment. The result of the analysis is that  $t_{test}$  (2,827) is bigger than  $t_{table}$  (2,000), on a significant level= 0,05. It can be concluded that (1) there is a difference of learning achievement on German speaking skill in SMAN 1 Muntilan Magelang between those who are taught by using Rollenspiel technique and those who are taught by using conventional technique, (2) in learning German speaking skill in SMAN 1 Muntilan Magelang, the use of Rollenspiel technique is more effective than the use of conventional technique.*

*Keywords: Rollenspiel technique, speaking skill.*

## PENDAHULUAN

Pengajaran bahasa Jerman di SMA meliputi keempat keterampilan berbahasa yaitu: *Hörverstehen* ‘keterampilan mendengar’, *Sprechfertigkeit* ‘keterampilan berbicara’, *Leseverstehen* ‘keterampilan membaca’, dan *Schreibfertigkeit* ‘keterampilan menulis’.

Berdasarkan pengalaman pada saat observasi penelitian, dari keempat keterampilan berbahasa di atas, pembelajaran keterampilan berbicara ternyata masih minim sebagaimana mestinya. Berbicara adalah kegiatan yang kompleks, karena berbicara merupakan keseluruhan rangkaian kegiatan seseorang dalam mengungkapkan perasaan dan menyampaikan informasi melalui bahasa lisan kepada pendengar untuk dipahami. Begitu juga yang dijumpai dalam bahasa Jerman, pengucapan yang dirasa susah karena banyak vokal atau konsonan yang tidak dijumpai dalam bahasa Indonesia sebagai contoh ö, ä, ü dan ß. Hal tersebut yang mengakibatkan peserta didik tidak berani mengungkapkan pendapat secara lisan karena takut salah mengucapkan atau merasa malu.

Faktor lain yang mempengaruhi keterampilan berbicara peserta didik kurang maksimal yaitu teknik pengajaran yang digunakan oleh guru saat mengajar di kelas cenderung menggunakan teknik konvensional. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan sebuah teknik berbicara. Salah satu teknik yang dapat digunakan yaitu teknik *Rollenspiel*. Teknik ini efektif apabila digunakan untuk pelajaran berbicara karena peserta didik dapat belajar untuk mengembangkan keterampilan berbicara bahasa Jerman dengan cara menyampaikan pesan-pesan dengan berbicara, untuk menceritakan atau menyampaikan ide, gagasan, atau pendapat.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui (1) perbedaan prestasi belajar pada keterampilan berbicara bahasa Jerman di SMAN 1 Muntilan Magelang antara yang diajar dengan menggunakan teknik *Rollenspiel* dan yang diajar dengan menggunakan teknik konvensional dan, (2) keefektifan penggunaan teknik *Rollenspiel* pada pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Muntilan Magelang.

## KAJIAN TEORI

”*Rollenspiel* adalah sebuah pola yang berhubungan dengan perasaan, kata-kata dan aksi. Teknik *Rollenspiel* melibatkan peserta didik dalam situasi nyata (*real problem situation*). Joyce dan Weil (1996:92) menjelaskan bahwa dalam proses *Rollenspiel* guru dapat mengamati sikap peserta didik dalam (1) Mengungkapkan perasaan mereka, (2) mengembangkan sikap, nilai, dan persepsi mereka, (3) mengembangkan sikap dan keterampilan memecahkan masalah, (4) mengungkapkan beberapa kejadian atau cerita dengan beberapa variasi cara. Dari pernyataan tersebut jelas bahwa penggunaan teknik *Rollenspiel* bisa memberikan kesempatan sekaligus tantangan bagi peserta didik untuk memaksimalkan kemampuan kebahasaan yang ada pada dirinya.

Soeparno (1988: 99) menuliskan bahwa kemasam teknik bermain peran dapat berbentuk simulasi, psikodrama, sosiodrama, dan permainan. Komponen tersebut menurut Schaftel (dalam Joyce dan Weil 1996: 94) adalah sebagai berikut: (1) Pemanasan kelompok, yaitu memperkenalkan kelas dengan situasi permasalahan yang akan diangkat sehingga peserta didik berminat untuk terlibat di dalamnya, (2) memilih peran, dalam hal ini guru dapat bekerjasama dengan peserta didik untuk memilih peran yang sesuai dengan kondisi peserta didik, (3) mengatur panggung, artinya peserta didik yang sudah mendapatkan peran diberi kesempatan untuk menguraikan secara singkat tentang perannya, (4) menyiapkan pengamat, yaitu guru memotivasi peserta didik untuk mengamati dan menilai permainan, (5) memainkan peran, dalam hal ini guru hendaknya mendorong munculnya spontanitas dan permainan, (6) diskusi dan evaluasi, dalam hal ini guru dapat mengarahkan diskusi peserta didik bukan pada kualitas pemeranan, yang perlu disorot adalah pemecahan masalah yang dihadapi, (7) pementasan kembali merupakan tindak lanjut dari evaluasi, yaitu munculnya gagasan baru dalam pemeranan sehingga perlu dimainkan kembali, (8) diskusi dan evaluasi, guru mengarahkan peserta didik kembali untuk berdiskusi dengan tujuan mencari solusi atas masalah yang dihadapi, (9) berbagi pengalaman dan generalisasi, perlu di ingat bahwa tujuan bermain peran adalah membantu peserta didik untuk memperoleh pengalaman berharga.

Engkoswara (1984: 58) memberikan definisi bahwa teknik bermain peran adalah drama tanpa naskah yang akan dimainkan oleh sekelompok orang. Biasanya permasalahan diceritakan oleh guru dengan singkat dalam waktu 2 s/d 3 menit, dan pelaksanaan permainan berlangsung selama 10 s/d 15 menit. Armai Arief (2002: 180) menjelaskan bahwa bermain peran adalah suatu teknik dimana guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan memainkan peran tertentu seperti yang terdapat dalam kehidupan masyarakat (sosial).

Jadi dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah aktivitas atau kegiatan yang bisa menimbulkan suasana menyenangkan dan membuat pembelajaran berlangsung tanpa rasa takut dan bermain peran juga cocok digunakan untuk melatih keterampilan berbahasa. Dengan demikian, penggunaan teknik *Rollenspiel* dalam pengajaran bahasa Jerman di sekolah mempunyai tujuan utama agar peserta didik mampu berkomunikasi atau bermain peran dalam bahasa Jerman.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu.

### **Waktu dan tempat penelitian**

Pada bulan Maret - Mei 2013, di SMAN 1 Muntilan Magelang.

### **Subjek penelitian**

Kelas XI dengan sistem *simple random sampling* (acak sederhana), karena semua subjek dianggap sama dan mempunyai kesempatan untuk dipilih.

### **Prosedur penelitian**

Pertama, menyusun instrumen yang telah dikonsultasikan dengan *expert judgment*. Setelah itu, instrumen diujikan untuk mengetahui reliabilitas data. Setelah hasilnya diketahui, selanjutnya dilakukan *pre-test* (tes kemampuan berbicara awal), perlakuan (*treatment*) dan yang terakhir memberi *post-test* (tes kemampuan berbicara akhir).

### **Teknik pengumpulan data**

Data diperoleh dengan menggunakan tes dan diberikan sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberikannya perlakuan (*treatment*) atau *pre-test* dan *pos-test* diberikan setelah perlakuan. Tujuannya adalah untuk membandingkan hasil kemampuan berbicara peserta didik sebelum dan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan teknik *Rollenspiel*.

### **Teknik analisis data**

Data dianalisis dengan menggunakan uji-t. Adapun hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  (2,827) lebih besar daripada  $t_{tabel}$  (2,000) yang berarti terdapat perbedaan prestasi yang signifikan antara peserta didik yang diajar dengan menggunakan teknik *Rollenspiel* dengan yang diajar dengan menggunakan teknik *Rollenspiel*.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Hasil data penelitian menunjukkan bahwa hasil skor terendah *pre-test* pada kelas kontrol sebesar 7 dan *post-test* sebesar 8. Pada *pre-test* kelas eksperimen sebesar 7 dan *post-test* sebesar 8,5. Skor tertinggi *pre-test* kelas kontrol sebesar 11 dan *post-test* sebesar 12, sedangkan pada *pre-test* kelas eksperimen sebesar 11 dan *post-test* sebesar 14. Pada rerata *post-test* kelas eksperimen sebesar 10,734 lebih besar dibandingkan *post-test* kelas kontrol sebesar 9,890. Kemudian data ini pun dianalisis dengan menggunakan uji normalitas sebaran, uji homogenitas dan uji-t.

Berdasarkan perhitungan statistik yang telah dilakukan, maka diperoleh nilai uji normalitas sebaran pada *pre-test* sebanyak 0.237 dan *post-test* sebanyak 0.480 pada kelas eksperimen, serta *pre-test* sebesar 0.165 dan *post-test* sebesar 0.339 pada kelas kontrol. Seluruh nilai dinyatakan berdistribusi normal, apabila nilai hitung lebih besar dari nilai taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Hal ini menunjukkan seluruh nilai hitung berdistribusi normal.

Hasil perhitungan statistik menunjukkan nilai homogenitas variansi kelompok eksperimen memiliki  $F_{hitung}$  ( $F_h$ ) yaitu 0.471 dan kelompok kontrol 1.866 lebih kecil dari  $F_{tabel}$  4,00 ( $F_h < F_t$ ) dan nilai signifikansi lebih besar dari 5% ( $p > 0,05$ ), yaitu 0.495 dan 0.177 ( $0.495 > 0.177 > 0,05$ ). Hal ini berarti kedua kelompok tersebut homogen dan dapat dilakukan uji-t.

Pada pengujian hipotesis pertama uji-t *pre-test* kriteria diterima, apabila  $t_{hitung}$  lebih kecil dari  $t_{tabel}$ , kemudian menghasilkan  $t_{hitung}$  0,119 dan  $t_{tabel}$  2,000 ( $0,119 < 2,000$ ).

Pada pengujian hipotesis pertama uji-t *post-test* kriteria diterima, apabila  $t_{hitung}$  lebih besar dari

$t_{\text{tabel}}$ , kemudian menghasilkan  $t_{\text{hitung}}$  2,827 dan  $t_{\text{tabel}}$  2,000 ( $2,827 > 2,000$ ). Hal ini berarti kedua hipotesis diterima.

**Tabel 1: Hasil Perhitungan Bobot Keefektifan**

Kelas	Skor Rata-rata	Rata-rata	Gain skor	Bobot Keefektifan
<i>Pre-test</i> eksperimen	8,656	9,695	0,407	9,73%
<i>Post-test</i> eksperimen	10,734			
<i>Pre-test</i> kontrol	8,687	9,288		
<i>Post-test</i> kontrol	9,890			

Pada pengujian hipotesis kedua bobot keefektifan diperoleh dari rerata *post-test* eksperimen dikurangi rerata *post-test* kontrol dibagi rerata *pre-test* eksperimen dan kontrol, kemudian menghasilkan 9,73%.

### Pembahasan

1. Terdapat perbedaan prestasi belajar pada keterampilan berbicara bahasa Jerman di SMAN 1 Muntilan Magelang antara yang diajar dengan menggunakan teknik *Rollenspiel* dan yang diajar dengan menggunakan teknik konvensional. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui hasil penghitungan uji-t dimana  $t_{\text{hitung}}$  lebih besar dari  $t_{\text{tabel}}$ . Peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jerman yang terbukti dengan meningkatnya mean *pre-test* ke *post-test* disebabkan oleh pemberian perlakuan dengan menggunakan teknik *Rollenspiel*. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai  $t_{\text{hitung}}$  sebesar 2,827 dan  $t_{\text{tabel}}$  sebesar 2,000 serta nilai signifikansi sebesar 0,000. Jadi nilai  $t_{\text{hitung}}$  lebih besar dari  $t_{\text{tabel}}$  ( $t_{\text{hitung}} = 2,827 > t_{\text{tabel}} = 2,000$ ) yang berarti bahwa  $H_a$  diterima. Selain itu diketahui juga nilai mean pada saat *post-test* kelas eksperimen 10,73 lebih tinggi daripada *post-test* kelas kontrol 9,89.
2. Pada pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Muntilan Magelang penggunaan teknik *Rollenspiel* lebih efektif daripada yang diajar dengan menggunakan teknik konvensional. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa bobot keefektifan sebesar 9,73%. Pelaksanaan teknik *Rollenspiel* dalam penelitian ini dapat dikatakan berhasil disebabkan oleh beberapa hal diantaranya kedisiplinan dan ketertiban peserta didik dalam melaksanakan setiap proses atau langkah yang terdapat dalam *Rollenspiel* seperti memilih peran yang sesuai, mengatur panggung, memainkan peran, mendiskusikan *Rollenspiel* setelah selesai dimainkan sampai pada berbagi pengalaman setelah pementasan. Semua proses dilalui dengan lancar karena kerjasama yang baik antara guru dengan peserta didik, sehingga perlakuan menggunakan teknik ini lebih efektif daripada menggunakan teknik konvensional. Pelaksanaan teknik *Rollenspiel* di SMA Negeri 1 Muntilan Magelang membuat peserta didik lebih antusias dan juga aktif. Peserta didik tidak lagi

mempunyai rasa malu maupun rasa takut salah berbicara menggunakan bahasa Jerman, bahkan peserta didik tidak segan menanyakan hal-hal yang ingin diketahuinya menggunakan pertanyaan berbahasa Jerman.

## **KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan pada BAB IV, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan prestasi belajar yang signifikan antara peserta didik kelas XI SMAN 1 Muntilan Magelang yang diajar menggunakan teknik *Rollenspiel* dan peserta didik yang diajar dengan menggunakan teknik konvensional dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,827 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,000 serta nilai signifikansi sebesar 0,000. Jadi nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung} = 2,827 > t_{tabel} = 2,000$ ) yang berarti bahwa  $H_a$  diterima.
2. Penggunaan *Rollenspiel* pada keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMAN 1 Muntilan yang diajar dengan teknik *Rollenspiel* lebih efektif daripada pembelajaran dengan penggunaan teknik konvensional. Hal ini dibuktikan dengan nilai bobot keefektifan sebesar 9,73%.

### **Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat diimplikasikan bahwa pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik dengan menggunakan teknik *Rollenspiel* terbukti lebih efektif daripada dengan penggunaan teknik konvensional. Teknik ini dapat digunakan oleh guru dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik, karena sudah terbukti bahwa pembelajaran ini mempunyai kontribusi positif. Teknik *Rollenspiel* dapat diimplikasikan dalam mengajarkan keterampilan berbicara bahasa Jerman. Teknik ini mempunyai pengaruh 9,73%. Para pengajar dapat menerapkan teknik ini sebagai alternatif lain daripada menggunakan teknik konvensional.

Penggunaan teknik *Rollenspiel* dapat digunakan dalam penyampaian materi bahasa Jerman khususnya materi keterampilan berbicara. Dengan teknik *Rollenspiel* guru tidak harus menghadirkan atau menunjukkan objek nyata dalam pembelajaran dan penyampaian materi, karena dengan teknik *Rollenspiel* sudah dapat menyampaikan materi yang dimaksud. Dengan teknik ini, kegiatan pembelajaran menjadi tidak monoton, sehingga peserta didik tidak bosan dalam mengikuti pelajaran. Hendaknya bagi peserta didik pelaku peran bisa terlepas dari teks pada saat bermain peran di depan kelas karena dengan berlatih berbicara spontan menunjukkan antusiasme peserta didik terhadap pelajaran bahasa Jerman meningkat. Dengan teknik *Rollenspiel* dapat meningkatkan daya ingat

peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Di sinilah peserta didik dapat belajar saling memberi dan menerima permainan peran serta masukan-masukan sesama peserta didik.

Dengan besarnya manfaat yang diberikan dari penggunaan teknik *Rollenspiel*, akan lebih baik jika dalam setiap pembelajaran digunakan teknik khususnya teknik *Rollenspiel*. Kreasi dan inovasi teknik *Rollenspiel* juga perlu ditingkatkan lagi seiring meningkatnya tuntutan dalam dunia pendidikan, sehingga pembelajaran akan lebih menarik dan meningkatkan motivasi peserta didik.

## **Saran**

### 1. Guru

Guru dapat menerapkan teknik *Rollenspiel* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman karena penggunaan teknik *Rollenspiel* akan memberikan dampak yang positif bagi kemampuan berbicara bahasa Jerman peserta didik. Dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, guru disarankan agar tidak hanya fokus pada satu metode dan media saja karena materi pelajaran yang satu dan yang lainnya tentu akan berbeda. Dengan perbedaan tersebut maka teknik, metode maupun media mengajar yang dipakai antara satu materi dengan materi lain juga berbeda. Dengan ini inovasi dan variasi dalam mengajar sangatlah diperlukan supaya peserta didik tidak bosan dan menerima materi yang disampaikan.

### 2. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat lebih aktif dan memiliki motivasi untuk giat belajar serta bersungguh-sungguh dalam mempelajari materi yang disampaikan. Teknik ini dapat merangsang motivasi peserta didik, maka perlu memiliki alternatif strategi dalam belajar baik dengan metode maupun media dengan memilih media ataupun teknik yang tepat. Pemilihan teknik pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam menyerap materi pelajaran dan meningkatkan kemampuan belajarnya.

### 3. Peneliti lain

Kepada peneliti lain diharapkan agar penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk melanjutkan dan mengembangkan penelitian ini. Penelitian ini difokuskan pada pembelajaran keterampilan berbicara dan didapati bahwa penggunaan teknik *Rollenspiel* dalam pembelajaran memberikan kontribusi sebesar 9,73% yang berarti penggunaan teknik ini lebih efektif. Teknik *Rollenspiel* juga memiliki banyak keuntungan karena dapat diterapkan dalam pembelajaran materi lain selain materi kebahasaan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Armai, Arief. 2002. *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*. Jakarta : Ciputat Pers.

Engkoswara. 1984. *Dasar-dasar Metodologi Pengajaran*. Jakarta : Bina Aksara.

Joyce dan Marsha, Weil. 1996. *Models of Teaching*. Amerika: Library of Congress Cataloging in  
Publication Data.

Soeparno. 1980. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.



## **Biodata Peneliti**

**Nama** : Devy Astria Giardini  
**NIM** : 09203244040  
**Jurusan** : Pendidikan Bahasa Jerman  
**Fakultas** : Bahasa dan Seni  
**Universitas** : Universitas Negeri Yogyakarta  
**Alamat Asal** : Jl. Gejayan gang wisnu No. 1 Yogyakarta  
**Menulis Skripsi** : Oktober 2012 - Maret 2014  
**No HP** : 085244438054  
**E-Mail** : devyastria@yahoo.com