



**PENGARUH PENGGUNAAN TEKNIK ROLE PLAY
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA
BAHASA JERMAN SISWA KELAS 11 SMAN 15 SURABAYA**

Dea Anjeli Putriani¹, Audrey Gabriella Titaley²

¹Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,
dea.22025@mhs.unesa.ac.id

²Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,
audreytitaley@unesa.ac.id

ABSTRAK

Salah satu kemampuan penting yang wajib dikuasai oleh orang yang belajar bahasa asing adalah kemampuan berbicara (*Sprechen*). Kemampuan ini sangat penting sebab sering menimbulkan rasa tidak percaya diri, terutama bagi pembelajar tingkat awal. Tujuan penelitian ini adalah melihat apakah teknik *role play* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Jerman. Pendekatan kuantitatif yang diterapkan berbentuk *quasi-experimental* melalui rancangan *Nonequivalent Control Group Design*. Data pada penelitian ini diambil menggunakan tes berbicara yang dilakukan pada tahap fase *pretest* dan *posttest*. Analisis data deskriptif dilakukan berdasarkan nilai N-Gain Score, sementara uji hipotesis inferensial memakai Uji Mann-Whitney U yang dibantu program SPSS. Dari hasil deskriptif terlihat rata-rata N-Gain Score kelas eksperimen mencapai 0,25, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya 0,14. Namun, hasil uji inferensial memperlihatkan nilai signifikansi 0,192, yang lebih besar dari batas 0,05. Oleh sebab itu, hipotesis nol (H_0) diterima, artinya secara statistik tidak ditemukan perbedaan berarti pada kemampuan berbicara bahasa Jerman antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kata Kunci: *teknik role play, kemampuan berbicara, Bahasa Jerman*

ABSTRACT

Speaking ability (*Sprechen*) is one of the essential skills that foreign language learners need to master. This skill is very important because it often causes a lack of confidence, especially among beginner learners. This study aimed to find out whether the role play technique had an effect on improving students' German speaking ability. Data in this study were collected through speaking tests conducted in the pretest and posttest stages. Descriptive data were analyzed based on the N-Gain Score, while the inferential hypothesis test used the Mann-Whitney U Test with the help of the SPSS program. The descriptive results showed that the average N-Gain Score of the experimental class reached 0.25, higher than the control class, which only reached 0.14. However, the inferential results showed a significance value of 0.192, which was higher than 0.05. Therefore, the null hypothesis (H_0) was accepted, meaning that statistically there was no significant difference in German speaking ability between the experimental and control classes.

Key Words: *role play technique, speaking skills, German language*

AUSZUG

Die Sprechfertigkeit (*Sprechen*) ist eine der wichtigsten Fähigkeiten, die Fremdsprachenlerner beherrschen müssen. Diese Fähigkeit ist sehr wichtig, da sie besonders bei Anfängern oft zu Unsicherheit führt. Diese Studie zielte darauf ab herauszufinden, ob die Rollenspieltechnik einen Einfluss auf die Verbesserung der deutschen Sprechfertigkeit der Schüler hatte. Die Daten dieser Studie wurden mittels Sprechtests in der Pretest- und Posttest-Phase erhoben. Die deskriptiven Daten wurden anhand des N-Gain-Scores analysiert, während für die inferenzstatistische Hypothesenprüfung der Mann-Whitney-U-Test mithilfe des Programms SPSS verwendet wurde. Die deskriptiven Ergebnisse zeigten, dass der durchschnittliche N-Gain-Score der Experimentalklasse 0,25 betrug und damit höher war als der der Kontrollklasse mit nur 0,14. Die inferenzstatistischen Ergebnisse zeigten jedoch einen Signifikanzwert von 0,192, der über 0,05 lag. Daher wurde die Nullhypothese (H_0) angenommen, was bedeutete, dass statistisch gesehen kein signifikanter Unterschied in der deutschen Sprechfertigkeit zwischen der Experimental- und der Kontrollklasse bestand.

Stichworte: *Rollenspieltechnik, Sprechfertigkeit, Deutsch*

PENDAHULUAN

Di dalam bahasa Jerman, pembelajar dituntut untuk mampu menyeimbangkan berbagai keterampilan berbahasa, di mana kemampuan berbicara (*Sprechen*) menjadi salah satu indikator keberhasilan komunikasi kehidupan sehari-hari (Hidayat, 2023). Menurut Harmer (dalam Mart, 2012), komunikasi memiliki dua kategori utama yaitu akurasi yang meliputi kosakata dan tata bahasa, serta kefasihan dalam berbicara spontan. Implementasi Kurikulum Merdeka turut mengubah pola pembelajaran menjadi berpusat pada siswa, yang menuntut guru untuk menggunakan metode variatif agar siswa lebih aktif dan komunikatif (Suyatno dalam Barkah et al., 2025).

Berdasarkan wawancara dengan guru bahasa Jerman di SMA Negeri 15 Surabaya, siswa kelas XI menghadapi sejumlah kendala berbicara. Siswa seringkali kurang percaya diri, memiliki keterbatasan penguasaan kosakata dasar, kurang memahami tata bahasa (Grammatik), dan kesulitan pada aturan pelafalan bahasa Jerman (*Aussprache*). Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pendekatan yang tepat sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan berbicara (*Sprechen*). Berbicara tidak hanya sekadar mengeluarkan suara, melainkan sebuah proses penyampaian ide dan transformasi secara efektif (Batang, 2016). Penguasaan keterampilan berbicara yang lancar sangat menentukan keberhasilan siswa dalam berkomunikasi dan mengonstruksi makna secara interaktif (Hidayat, 2023). Oleh karena itu, teknik role

play dipilih sebagai solusi yang memberikan banyak keuntungan. Melalui *role play*, siswa dapat berlatih dalam situasi imajiner yang realistis, menumbuhkan keberanian berekspresi, dan memperkuat penggunaan kosakata dalam konteks komunikasi nyata tanpa takut salah (Hafita dalam Pujosusanto et al., 2025).

Cara belajar yang komunikatif seperti ini sejalan dengan tujuan Kurikulum Merdeka, sebab kurikulum tersebut memberi guru kebebasan dalam Menyusun proses pembelajaran (Kusuma, 2025). Kurikulum ini mengharuskan perubahan dari pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa, supaya suasana kelas lebih aktif, kolaboratif, dan komunikatif (Suyatno dalam Barkah et al., 2025). Penerapan ini juga sesuai dengan pentingnya keterampilan 4C (Communication, Collaboration, Critical Thinking, Creative Thinking) yang perlu diterapkan di kelas (Ariga dalam Mashuri et al., 2025). Kemampuan utama yang ingin dicapai dalam mata pelajaran bahasa Jerman adalah siswa mampu menghasilkan teks lisan sederhana untuk menyampaikan informasi tentang kehidupan sehari-hari (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022). Oleh karena itu. Scenario role play ini difokuskan pada Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dengan menggunakan tema *Alltägliches* karena relevansinya dengan pengalaman keseharian siswa (Indrawidjaja et al., 2025).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan keberhasilan *role play* dalam pembelajaran. Penelitian Erawati (2019) membuktikan bahwa teknik *role play* yang digabungkan dengan penyusunan dialog mandiri terbukti mampu meningkatkan kebenaran, intonasi, dan keterampilan berbicara siswa. Selanjutnya, penelitian dari Susanto et al., (2024) melalui penelitian *quasi experiment* membuktikan bahwa metode *role play* memberi dampak yang cukup besar pada peningkatan hasil belajar bahasa siswa dibandingkan metode konvensional. Temuan serupa juga didapatkan oleh Rahmawati (2018) di mana penerapan metode *Rollen spiel* berhasil meningkatkan rata-rata ketuntasan belajar dan keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa di Tingkat SMA secara komprehensif.

Walaupun sudah ada penelitian yang membuktikan *role play* efektif, kajian kuantitatif yang secara khusus membahas peningkatan ketepatan dan kelancaran berbicara bahasa Jerman di jenjang SMA masih jarang ditemukan. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh teknik role play terhadap peningkatan

kemampuan berbicara bahasa Jerman Tingkat A1 dengan tema Alltägliches pada siswa kelas XI di SMAN 15 Surabaya.

PEMBAHASAN

Penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen jenis nonequivalent control group design (Sugiyono, 2013). Subjek penelitian berjumlah 36 siswa kelas XI D-1 yang menjadi kelas eksperimen dan diberi perlakuan *role play*, serta 36 siswa kelas XI C-1 yang menjadi kelas control dan diajar dengan metode konvensional. Penilaian keterampilan berbicara difokuskan pada aspek pemenuhan tugas (Aufgabenerfüllung), kekayaan bahasa (Ausdruckfähigkeit), tata bahasa (Beherrschung), dan pelafalan (Aussprache) sesuai kriteria Goethe-Institut (2016) dan Giardini (2014).

Bila dilihat secara deskriptif, hasil belajar siswa yang menggunakan teknik role play lebih baik dibandingkan siswa yang belajar dengan cara konvensional. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa role play menstimulasi siswa di dalam situasi kehidupan nyata (Suryani, 2015). Rata-rata N-Gain Score kelas eksperimen mencapai 25,35, sedangkan kelas kontrol hanya sebesar 14,47. Walaupun nilai siswa mengalami kenaikan, hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* memperlihatkan bahwa data tidak tersebar secara normal. Karena itu, uji hipotesis selanjutnya dilakukan memakai metode statistik non-parametrik, yaitu *Mann-Whitney*.

Tabel 1. Hasil Uji Hipotesis.

Mann-Whitney U	539.500
Wilcoxon W	1205.500
Z	-1.306
Asymp. Sig. (2-tailed)	.192

Mengacu pada Tabel 1, nilai probabilitas Asymp. Sig. (2-tailed) yang diperoleh adalah 0,192. Sebab nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, maka berdasarkan aturan pengambilan keputusan menetapkan bahwa Hipotesis Nol (H_0) diterima (Danuri & Maisaroh, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa secara statistik tidak ada perbedaan peningkatan yang berarti antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Ketidaksignifikanan perbedaan hasil ini dapat ditelusuri melalui sejumlah kendala empiris. Kurangnya penguasaan kosakata produktif membuat siswa kesulitan menyeleksi kata untuk diucapkan secara spontan (Uchihara & Clenton, 2020). Tingginya kecemasan lisan ini menyebabkan siswa cenderung menghafalkan naskah dialog secara kaku demi menghindari interaksi komunikasi yang natural. Selain itu, penerapan metode ini menuntut alokasi waktu yang cukup besar (Armai Arief dalam Giardini, 2014). Keterbatasan waktu penelitian yang hanya 4 kali pertemuan membuat siswa tidak memiliki ruang yang cukup untuk beradaptasi dengan teknik ini.

Meski tidak signifikan secara perhitungan akhir, penggunaan panduan teks dalam role play secara perlahan membentuk ingatan otot (muscle memory) pada alat ucap siswa. Praktik ini memberikan dampak positif yang spesifik terhadap ketepatan pelafalan (Aussprache) huruf Umlaut dan gabungan konsonan bahasa Jerman, seperti pada kata *Getränk*, *Frühstück*, dan *Gemüse*.

SIMPULAN

Dari hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa secara deskriptif kemampuan berbicara bahasa Jerman siswa kelas XI SMAN 15v Surabaya mengalami peningkatan setelah menggunakan teknik *role play*. Peningkatan ini terlihat dari rata-rata N-Gain Score kelas eksperimen sebesar 25,35 yang berada di atas kelas kontrol dengan skor 14,47. Akan tetapi, hasil pengujian statistik inferensial dengan uji Mann-Whitney U menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,192, yang berada di atas 0,05. Artinya,

hipotesis nol (H0) diterima, sehingga dapat dikatakan bahwa secara statistik teknik *role play* tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa. Kondisi ini disebabkan oleh terbatasnya durasi pemberian perlakuan (treatment) serta kurangnya fondasi penguasaan kosakata dasar siswa, yang menyebabkan aktivitas berbicara bergeser menjadi sekadar hafalan naskah kaku. Ke depannya, disarankan agar guru memberikan pelatihan kosakata secara bertahap sebelum penerapan *role play*, serta memperpanjang durasi observasi guna mendapatkan adaptasi metodologis yang lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Barkah, E., Jovianto, A., Ridwan, A., & Jakarta, U. N. (2025). JURNAL KAJIAN PEMBELAJARAN DAN KEILMUAN Volume 9 Nomor 1 Tahun 2025 Halaman 111-123 STUDI PERBANDINGAN KURIKULUM PENDIDIKAN SAINS INDONESIA. 9, 111-123.
- Batang, N. T. (2016). TEACHING SPEAKING OF ENGLISH AS A FOREIGN LANGUAGE. TEFL Overseas Journal, 2, 105-128.
- Bisinger, L. (2019). Der Einsatz von Rollenspielen zur Förderung der Sprechfertigkeit im Fremdsprachenunterricht. GRIN Verlag.
- Danuri, & Maisaroh, S. (2019). Metodologi penelitian.
- Erawati, E. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Jerman (Sprechen) Melalui Role Playing (Rollen Spiel) Yang Digabungkan dengan Menyusun Dialog Sendiri. PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran, 5(1), 48-52.
- Giardini, D. A. (2014). KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN TEKNIK ROLLENSPIEL PADA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JERMAN DI SMAN 1 MUNTILAN MAGELANG.
- Goethe-Institut. (2016). GOETHE-ZERTIFIKAT A2 MODELLSATZ ERWACHSENE.
- Hidayat, A. (2023). Developing Speaking Skill Through Role Play Activities. Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 4(3), 305-311.

- Permana, L. M. (2015). EFEKTIVITAS PENERAPAN METODE ROLLENSPIEL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JERMAN.
- Indrawidjaja, E., Widiarti, E., Permana, P., & Gunawan, B. J. (2025). PANDUAN Mata Pelajaran Bahasa Jerman Fase F. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Jerman Fase F Untuk SMA/MA/Program Paket C. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Kusuma, A. C. (2025). IMPLEMENTASI STRATEGI ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 2 PADA KURIKULUM MERDEKA DI SD NU MASTER SOKARAJA SKRIPSI.
- Mart, C. T. (2012). Developing Speaking Skills through Reading. *International Journal of English Linguistics*, 2(6), 91-96.
- Mashuri, B. A., Anggi, D., Pitaloka, S., & Wachid, N. (2025). Dampak Kurikulum Merdeka Terhadap Keterampilan Berkomunikasi Siswa Kelas 12 SMA NEGERI 1 GEDANGAN Tahun Ajaran 2024/2025. 643-654.
- Nugraha, A. (2018). IMPROVING THE STUDENT'S SPEAKING ABILITY THROUGH DIALOGUE.
- Permana, L. M. (2015). EFEKTIVITAS PENERAPAN METODE ROLLENSPIEL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JERMAN.
- Pujosusanto, A., Wahyuningsih, F., & Parnaningroem, R. R. D. W. (2025). Role-Playing to Improve German Speaking Skills (Vol. 2024, Issue Ijcah 2024). Atlantis Press SARL.
- Rahmawati, E. (2018). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman dengan Metode Rollen Spiel pada Siswa Kelas XI Bahasa di SMA Negeri 3 Mataram. *Jurnal Kependidikan*, 4(1), 24-30.
- Sugiyono. (2013). METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D.

- Suryani, L. (2015). THE EFFECTIVENESS OF ROLE PLAY IN TEACHING SPEAKING. *ELTIN Journal*, 3(2), 106-109.
- Susanto, A. H., Widyawati, Y., Setyaningsih, N., & Sumardi. (2024). PENGARUH METODE ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MATERI DRAMA PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. 09(September), 200-207.
- Uchihara, T., & Clenton, J. (2020). Investigating the Role of Vocabulary Size in Second Language Speaking Ability. *SAGE Journals*, 24(4), 540-556.